



# S.O.S Animaux

Réalisé par Shamrock:

- ☐ Chaabene Majdi
- ☐ Sarah Bezi
- ☐ Adly Bacha
- ☐ Abdelhedi Belgith
- ☐ Melek Mhiri
- ☐ Marouen Sammari

# Sommaire

1. Etude du contexte : .....	4
1.1. Identification des acteurs. ....	4
1.2. Identification des besoins fonctionnels.....	4
1.3. Identification des besoins non fonctionnels. ....	5
2. Analyse globale : .....	6
2.1 Modélisation du diagramme de cas d'utilisation global. ....	6
2.2 Diagramme de classe d'analyse global.....	8
3. Modélisation de l'architecture logique et physique globale de l'application. ....	9
3.1 Diagramme de déploiement.....	9
3.2. Schéma descriptif du découpage en couches logiques .....	9
4. Elaboration du Product Backlog. ....	10
5. Elaboration des maquettes. ....	11
5.1 Maquette application Web .....	11
5.2 Maquette Mobile .....	14
5.3 Maquette application Java .....	18

## Table de figures

Figure 1 :Diagramme de cas d'utilisation 1/2.....	6
Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation 2/2.....	7
Figure 3 : Diagramme de classe d’analyse global.....	8
Figure 4 : Diagramme de déploiement.....	9
Figure 5 : Schéma descriptif du découpage en couches logiques .....	9
Figure 6 : Product Backlog.....	10
Figure 7 : Maquette application Web 1/3.....	11
Figure 8 : Maquette application Web 2/3.....	12
Figure 9 : Maquette application Web 3/3.....	13
Figure 10 : Maquette Mobile 1/4.....	14
Figure 11 : Maquette Mobile 2/4.....	15
Figure 12 : Maquette Mobile 3/4.....	16
Figure 13 : Maquette Mobile 4/4.....	17
Figure 14 : Maquette application Java 1/4.....	18
Figure 15 : Maquette application Java 2/4.....	19
Figure 16 : Maquette application Java 3/4.....	20
Figure 17 : Maquette application Java 4/4.....	21

## **SPRINT 0 : Lancement et analyse du projet**

### **1. Etude du contexte :**

#### **1.1. Identification des acteurs.**

- **Administrateur** : C'est le gérant de l'application, il a une visibilité totale sur les bases de données. Il a pour tâches de gérer tout le système. Il spécifie les utilisateurs et les droits de chacun.
- **Internaute** : C'est la personne qui accède au site web ou à l'application mobile pour consulter les différentes fonctionnalités dont la possibilité de renseigner les autres utilisateurs sur un animal perdu ou de créer un compte pour devenir un client.
- **Client** : C'est un internaute ayant un compte qui bénéficie de la possibilité de poser une déclaration de perte, d'adopter d'un animal et de réserver des services proposés Dont le toilettage et la pension.
- **Expert animalier** : C'est un professionnel (Vétérinaire, maître chiens..) qui a l'opportunité de présenter les services qu'il propose et d'apparaître dans l'annuaire.

#### **1.2. Identification des besoins fonctionnels.**

- **Authentification** : Permet à aux utilisateurs enregistrées d'accéder à leur espace pour profiter des services et fonctionnalités proposés.
- **Consultation de la liste des animaux** : L'internaute ou le client peuvent consulter une liste de tous les animaux perdus sans ordre.
- **Recherche des animaux** : L'internaute et le client peuvent effectuer une recherche avancée d'un animal perdu selon les critères suivants (espèce, race, taille, couleur, région).
- **Déclaration d'une perte**: Seul le client après son authentification peut poser une déclaration de perte d'un animal, cette dernière doit suivre les normes déjà mentionnés par l'administrateur.
- **Conditions d'adoption**: L'internaute et le client peuvent s'informer sur les conditions de l'adoption des animaux mises par l'administrateur.
- **Adoption** : Permet au client de choisir un animal et d'effectuer les procédures requises pour l'adopter.
- **Consultation de l'annuaire** : Permet de Consulter l'annuaire des métiers animaliers (vétérinaire, maître-chien, ...).
- **Consultation des services** : Permet au client de consulter les services de pension (mentionnant le coût et horaire..) et de toilettage des animaux (mentionnant le coût, les produits désirés..) et d'effectuer une réservation s'il est intéressé.
- **Gestion de la liste des animaux** : L'administrateur pourra mettre à jour la liste des animaux sans refuge ou adoptés.

- **Gestion des offres de pension et de toilettage :** L'administrateur gère les offres de pension et de toilettage des animaux; en mettant à jour les prix. Il peut en plus visualiser les réservations des clients pour chaque service et les traiter.
- **Gestion de la facturation des différents services :** L'administrateur pourra gérer la facturation des pensions et des toilettages animaliers par client, il pourra ensuite si il le souhaite générer des documents (factures) et les imprimer.
- **Statistiques :** L'administrateur pourra recevoir des statistiques détaillées sur les différentes réclamations des animaux perdus, (Nombre d'animaux retrouvés, Animaux par races...)
- **Fiches détaillées :** L'administrateur pourra générer une fiche pour chaque animal de la pension contenant les informations détaillées telles que la race, l'âge, la description, l'état de santé etc..

### 1.3. Identification des besoins non fonctionnels.

- **Compatibilité et portabilité :** le système doit être compatible et portable avec n'importe quel système d'exploitation .
- **Performances :** Le système doit vérifier les informations saisies par l'internaute et réagir dans un délai très réduit , il doit Garantir l'intégrité et la cohérence des données à chaque mise à jour et à chaque insertion.
- **Sécurité :** L'application doit respecter la confidentialité des données .
- **L'ergonomie :** L'application offre des interfaces conviviales et faciles à utiliser
- **Temps de réponse :**Le chargement de l'application, ouverture d'écran et des délais de rafraîchissement, interrogation de données et Rapports - temps de chargement minimal.
- **Code :** Le code doit être clair et commenté pour permettre des futures évolutions ou améliorations .

## 2. Analyse globale :

### 2.1 Modélisation du diagramme de cas d'utilisation global.

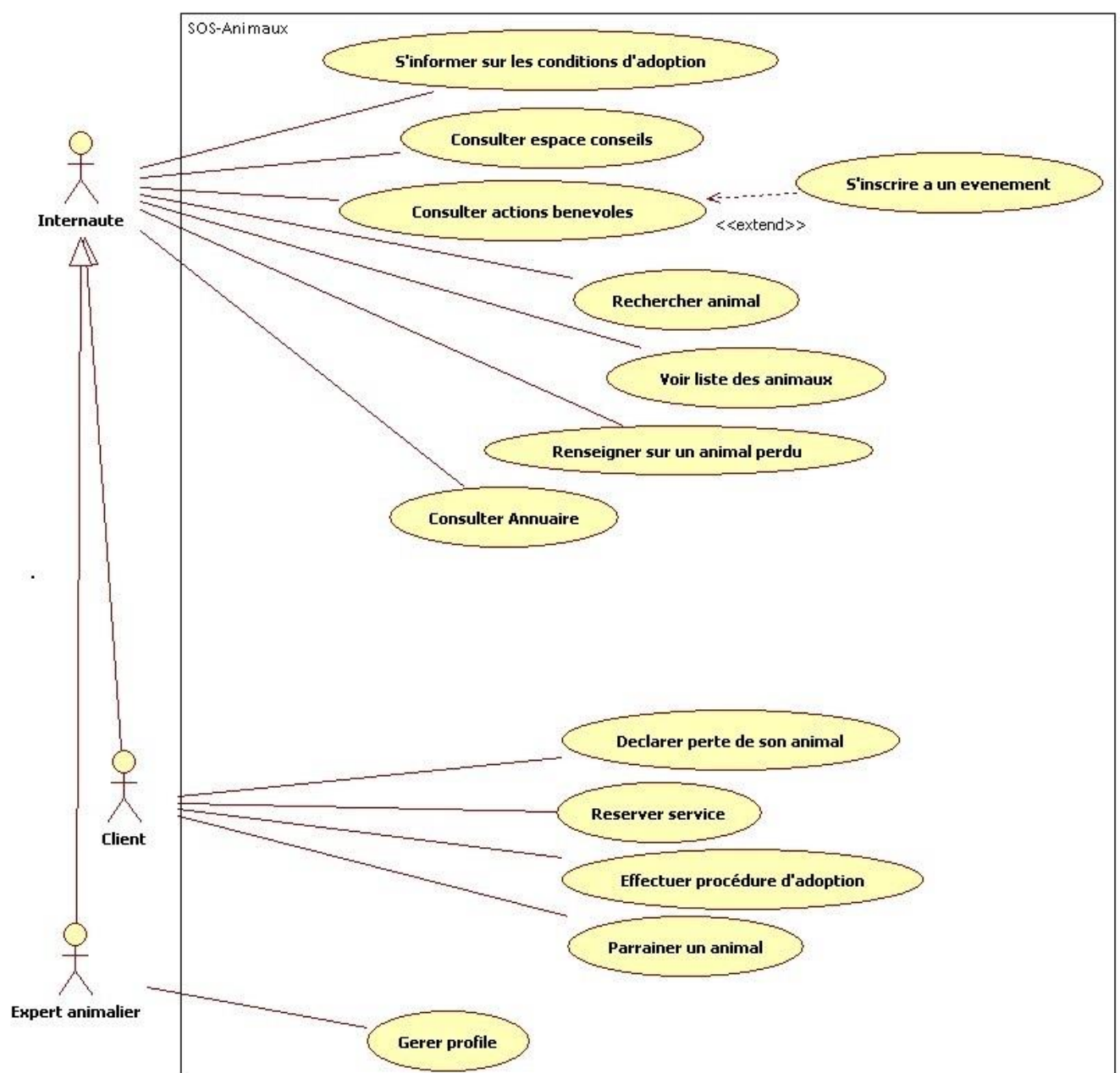


Figure 1 :Diagramme de cas d'utilisation 1/2

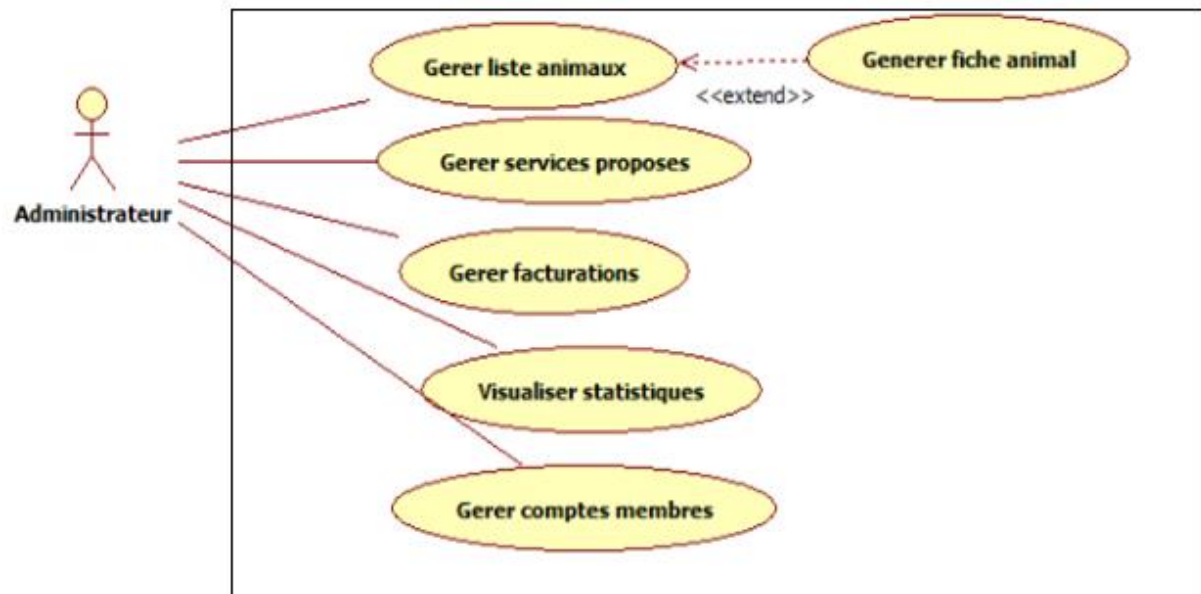


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation 2/2

## 2.2 Diagramme de classe d'analyse global.

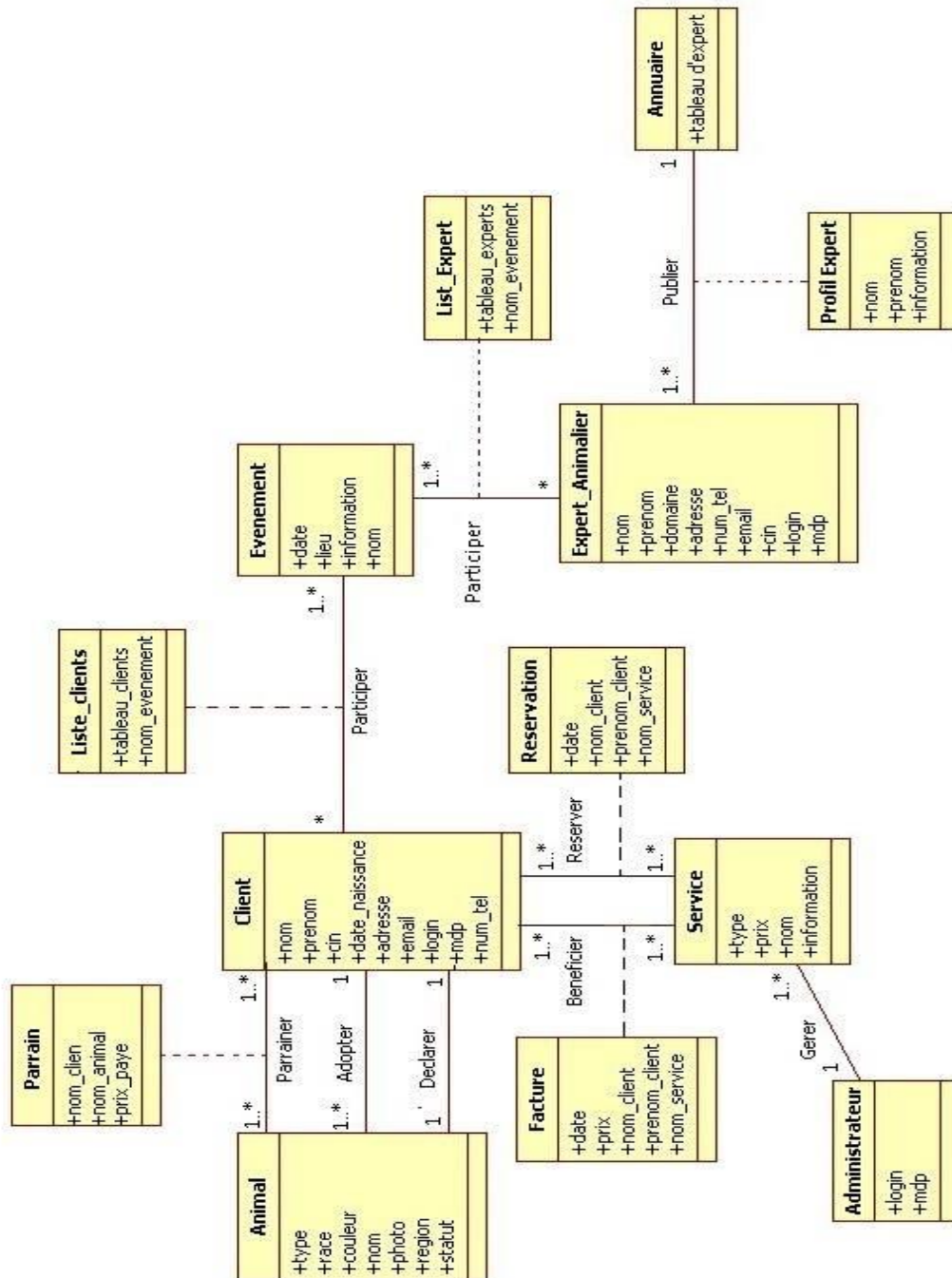


Figure 3 : Diagramme de classe d'analyse global



### 3. Modélisation de l'architecture logique et physique globale de l'application.

#### 3.1 Diagramme de déploiement

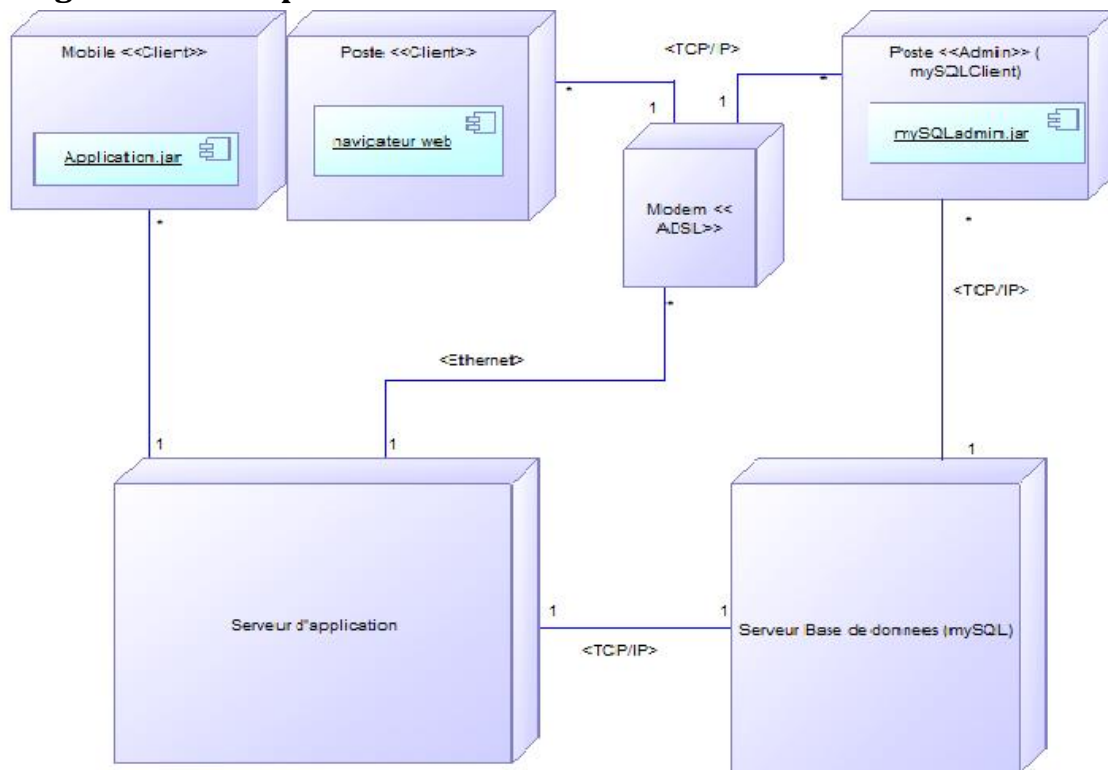


Figure 4 : Diagramme de déploiement

#### 3.2. schéma descriptif du découpage en couches logiques

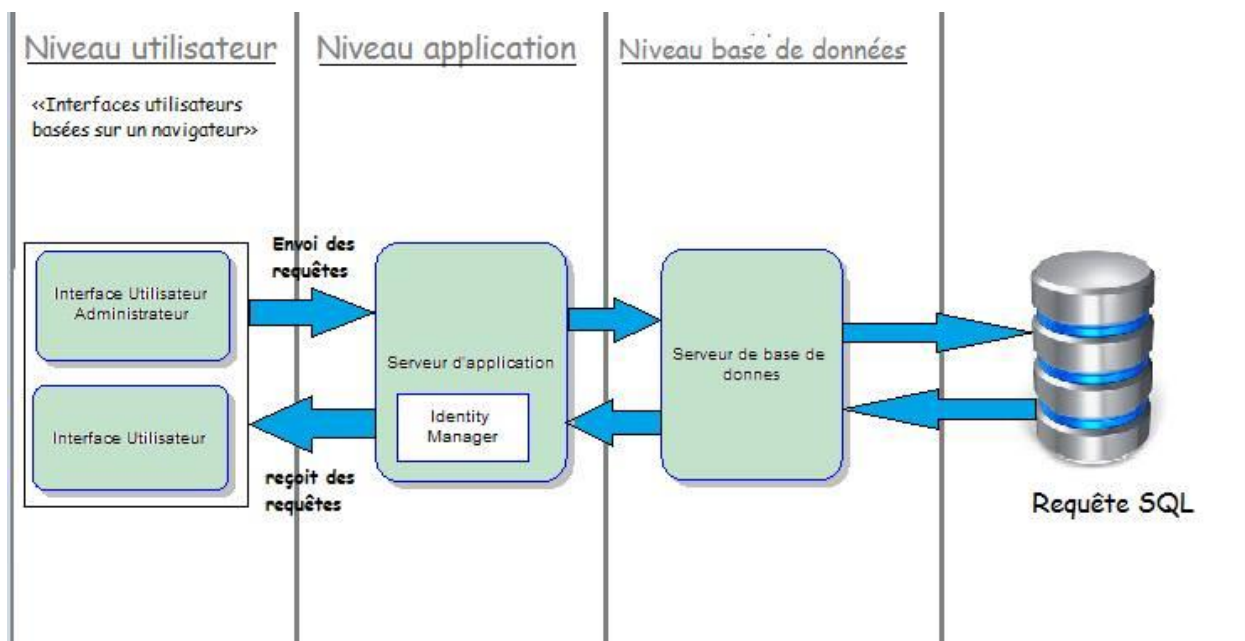


Figure 5 : Schéma descriptif du découpage en couches logiques

## 4. Elaboration du Product Backlog.

ID	USER STORY	Estimation(3h=1SP)	Priorité
1	En tant qu'internaute je veux m'inscrire pour avoir un compte client	2SP	2,1
2	En tant qu'internaute je veux m'inscrire pour avoir un compte spécialiste	2SP	2,1
3	En tant qu'internaute je veux m'informer sur les conditions d'adoption *	1SP	2,7
4	En tant qu'internaute je veux consulter l'annuaire pour trouver un spécialiste	2SP	2,5
5	En tant qu'internaute je veux consulter l'espace bénévolat pour parrainer un animal	2SP	2,6
6	En tant qu'internaute je veux consulter l'espace bénévolat pour participer à une activité	2SP	2,6
7	En tant qu'internaute je veux consulter les conseils *	1SP	2,7
8	En tant qu'internaute je veux consulter la liste des services de toilettage	1SP	2,4
9	En tant qu'internaute je veux consulter la liste des services de pension	1SP	2,4
10	En tant qu'internaute je veux consulter la liste des animaux perdus	2SP	2,2
11	En tant qu'internaute je veux effectuer une recherche avancée pour chercher un animal	1SP	2,3
12	En tant que client je veux poser une déclaration de perte d'un animal	1SP	3,2
13	En tant que client je veux m'informer sur les conditions d'adoption	1SP	3,1
14	En tant que client je veux adopter un animal	2SP	3,3
15	En tant que client je veux consulter l'annuaire pour trouver un spécialiste	2SP	3,9
16	En tant que client je veux consulter l'espace bénévolat pour parrainer un animal	2SP	3,8
17	En tant que client je veux m'authentifier pour accéder à mon compte client	2SP	3,1
18	En tant que client je veux consulter l'espace bénévolat pour participer à une activité	2SP	3,7
19	En tant que client je veux consulter les conseils *	1SP	3,1
20	En tant que client je veux consulter la liste des animaux perdus	2SP	3,4
21	En tant que client je veux effectuer une recherche avancée pour chercher un animal spécifique	3SP	3,5
22	En tant que client je veux bénéficier des services de toilettage	3SP	3,6
23	En tant que client je veux bénéficier des services de pension	2SP	3,6
24	En tant que spécialiste je veux m'authentifier pour accéder à mon compte personnel	2SP	4,1
25	En tant que spécialiste je veux remplir une fiche personnelle pour qu'elle soit publiée dans l'annuaire	2SP	4,2
26	En tant qu'administrateur je veux m'authentifier pour accéder à l'espace administrateur	2SP	1,1
27	En tant qu'administrateur je veux accepter les nouvelles demandes de création de comptes	3SP	1,2
28	En tant qu'administrateur je veux visualiser les comptes enregistrés pour les vérifier	2SP	1,2
29	En tant qu'administrateur je veux supprimer les comptes inappropriés	1SP	1,2
30	En tant qu'administrateur je veux accepter une demande de dépôt d'une perte pour l'ajouter dans la liste des animaux	2SP	1,3
31	En tant qu'administrateur je veux supprimer les demandes de dépôt inappropriés	1SP	1,3
32	En tant qu'administrateur je veux générer la fiche de chaque animal	3SP	1,3
33	En tant qu'administrateur je veux modifier des services	1SP	1,4
34	En tant qu'administrateur je veux modifier les facturations de nos services	1SP	1,4
35	En tant qu'administrateur je veux visualiser les statistiques	4SP	1,4

Figure 6 : Product Backlog

## 5. Elaboration des maquettes.

### 5.1 Maquette application Web

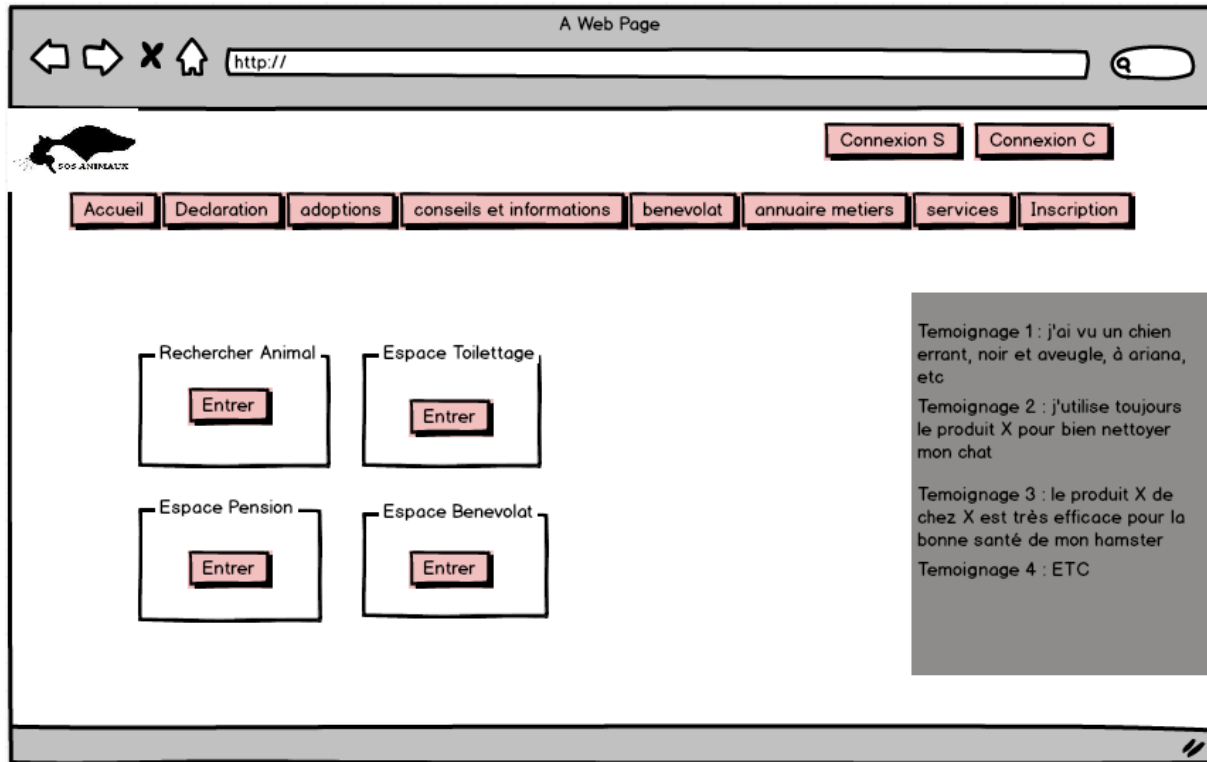


Figure 7 : Maquette application Web 1/3

A Web Page

http://

Connexion S Connexion C

Accueil Declaration adoptions conseils et informations benevolat annuaire metiers services Inscription

### Declarer un animal perdu

Nom et Prénom

Votre Email

Votre Témoignage

Affirmer

Figure 8 : Maquette application Web 2/3

A Web Page

http://

Connexion S Connexion C

Accueil Declaration adoptions conseils et informations benevolat annuaire metiers services Inscription

## Inscription

Nom et Prenom

Email

Numéro tel

Adresse

Type

Client

Metier Animalier

Figure 9 : Maquette application Web 3/3

## 5.2 Maquette Mobile



Figure 10 : Maquette Mobile 1/4

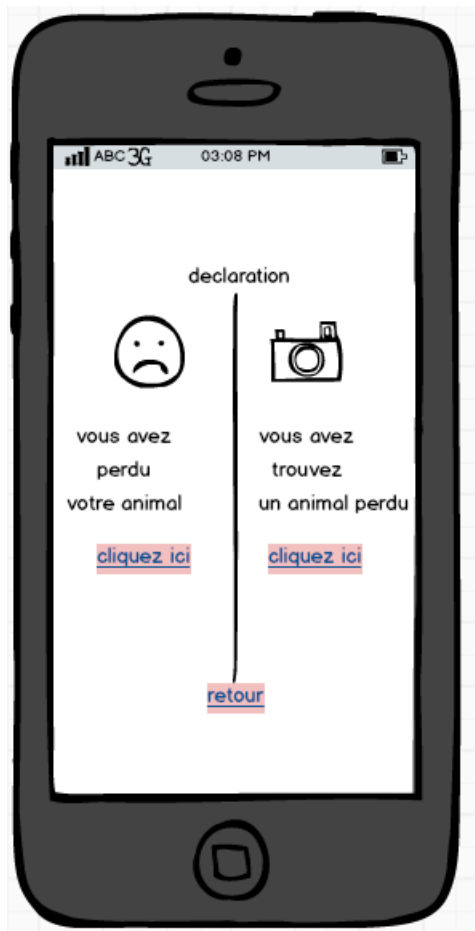


Figure 11 : Maquette Mobile 2/4

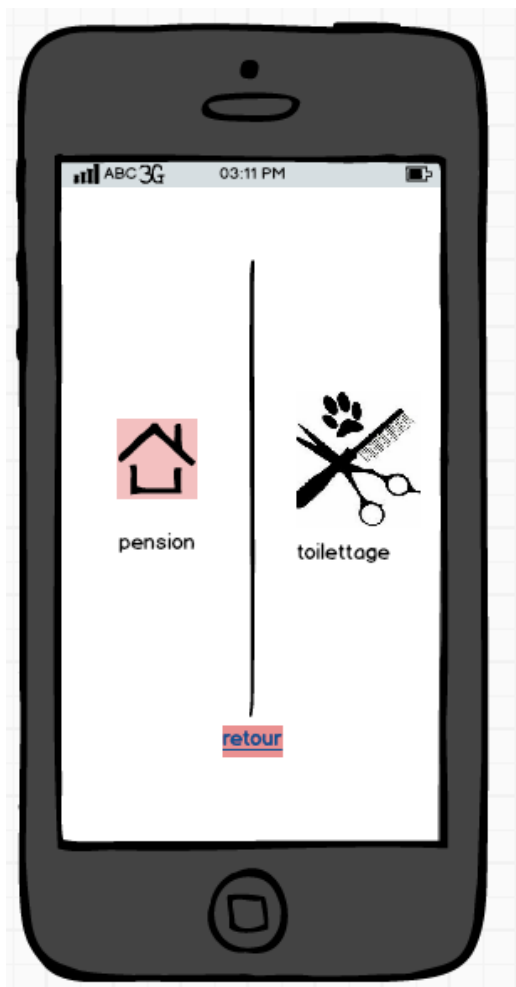


Figure 12 : Maquette Mobile 3/4





Figure 13 : Maquette Mobile 4/4

### 5.3 Maquette application Java

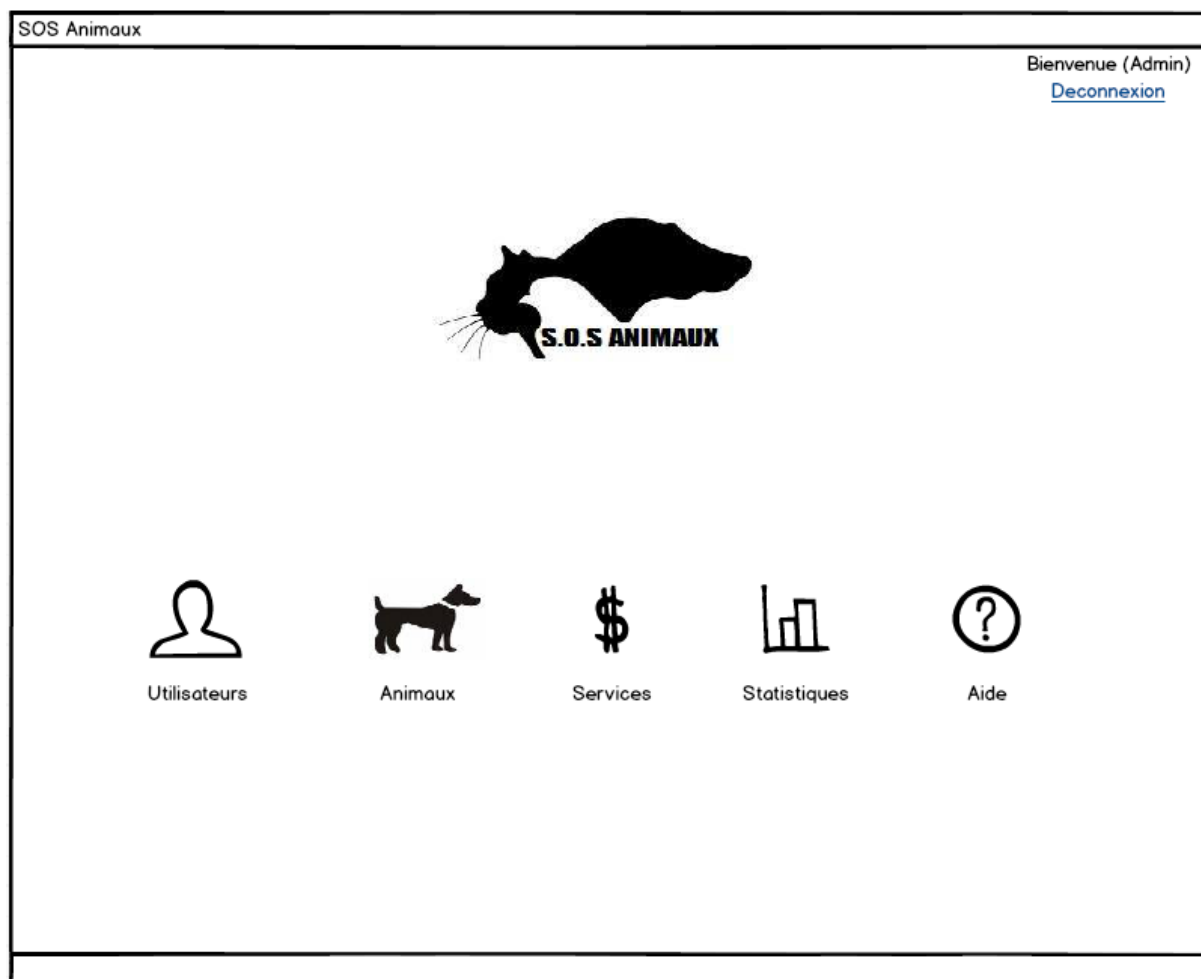


Figure 14 : Maquette application Java 1/4

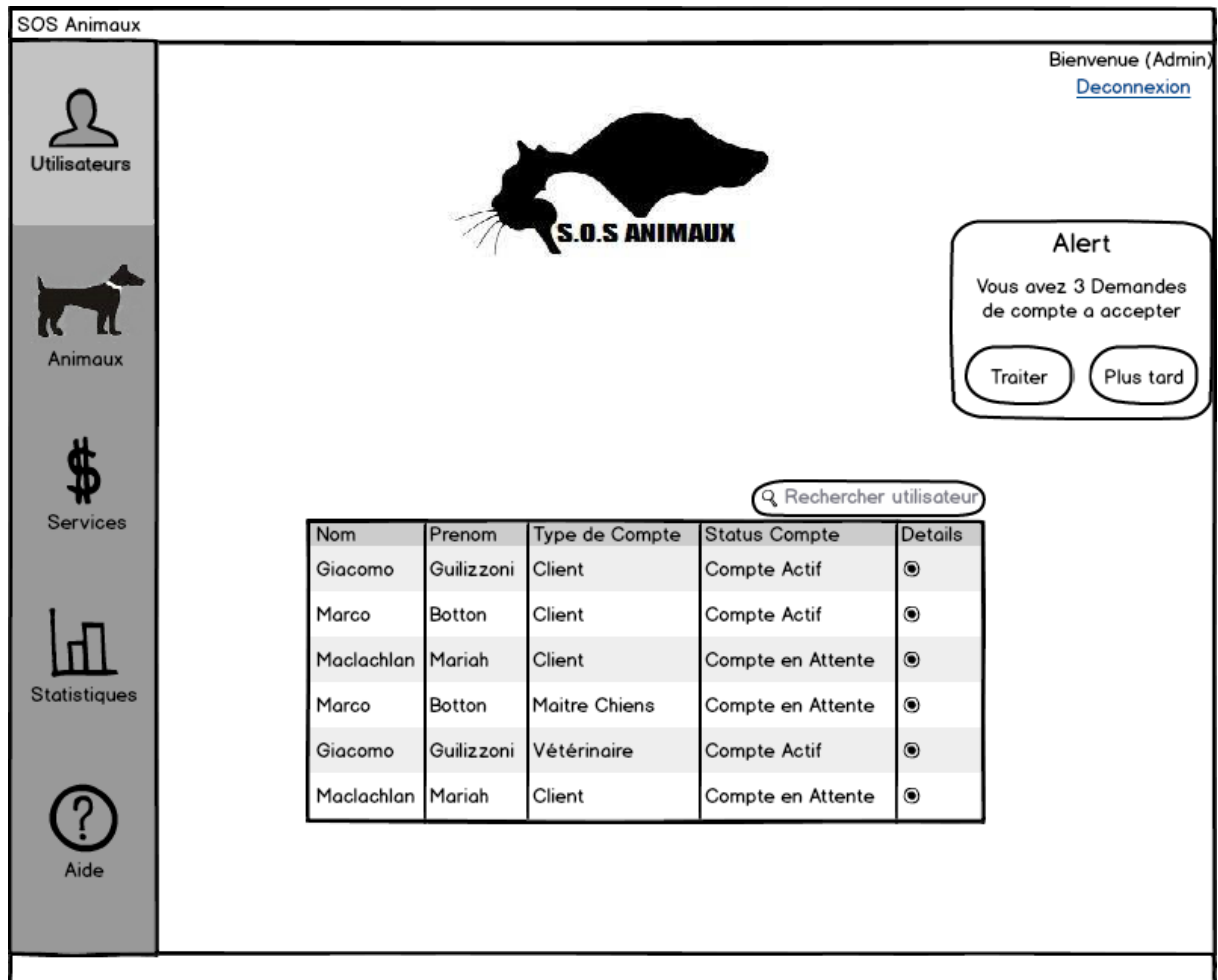


Figure 15 : Maquette application Java 2/4

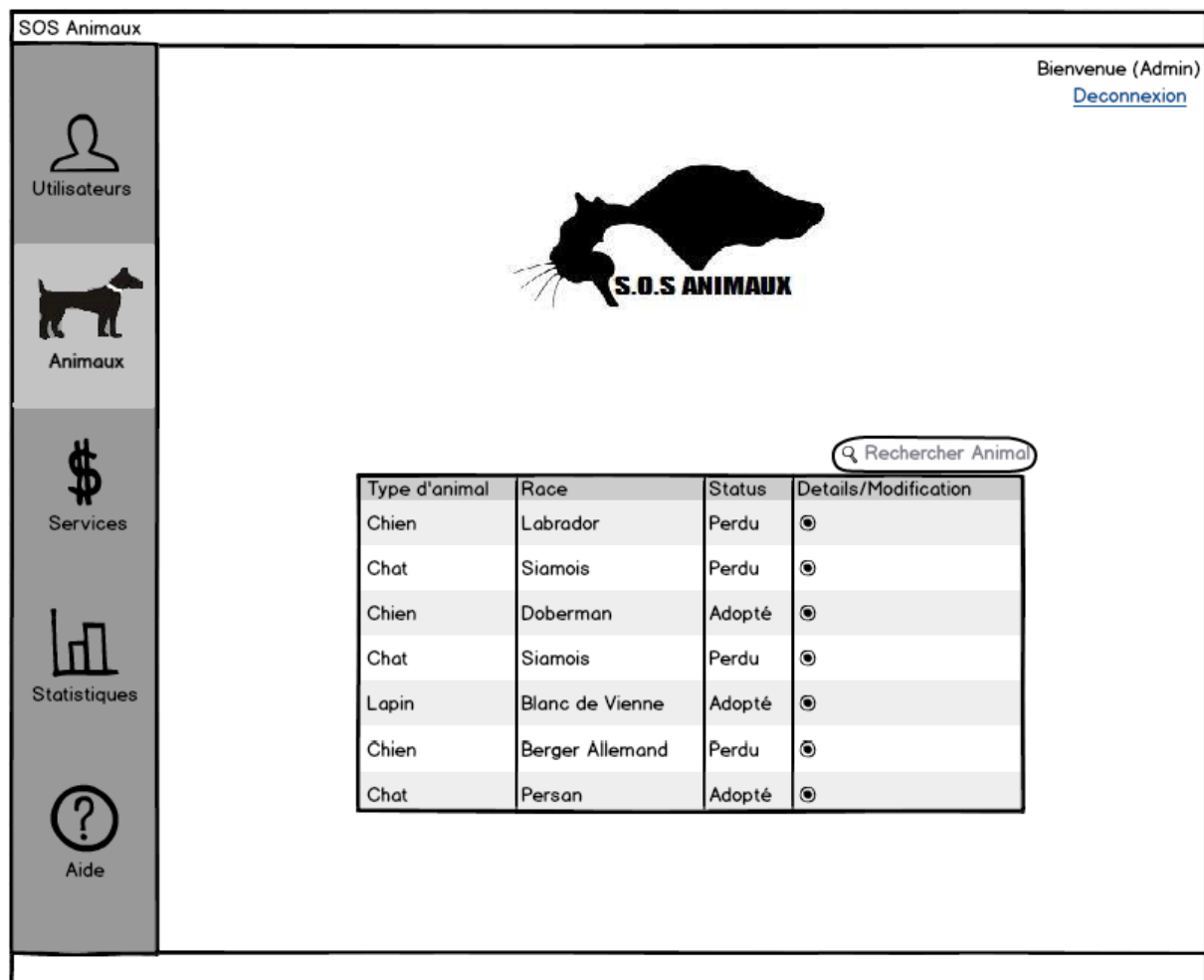


Figure 16 : Maquette application Java 3/4

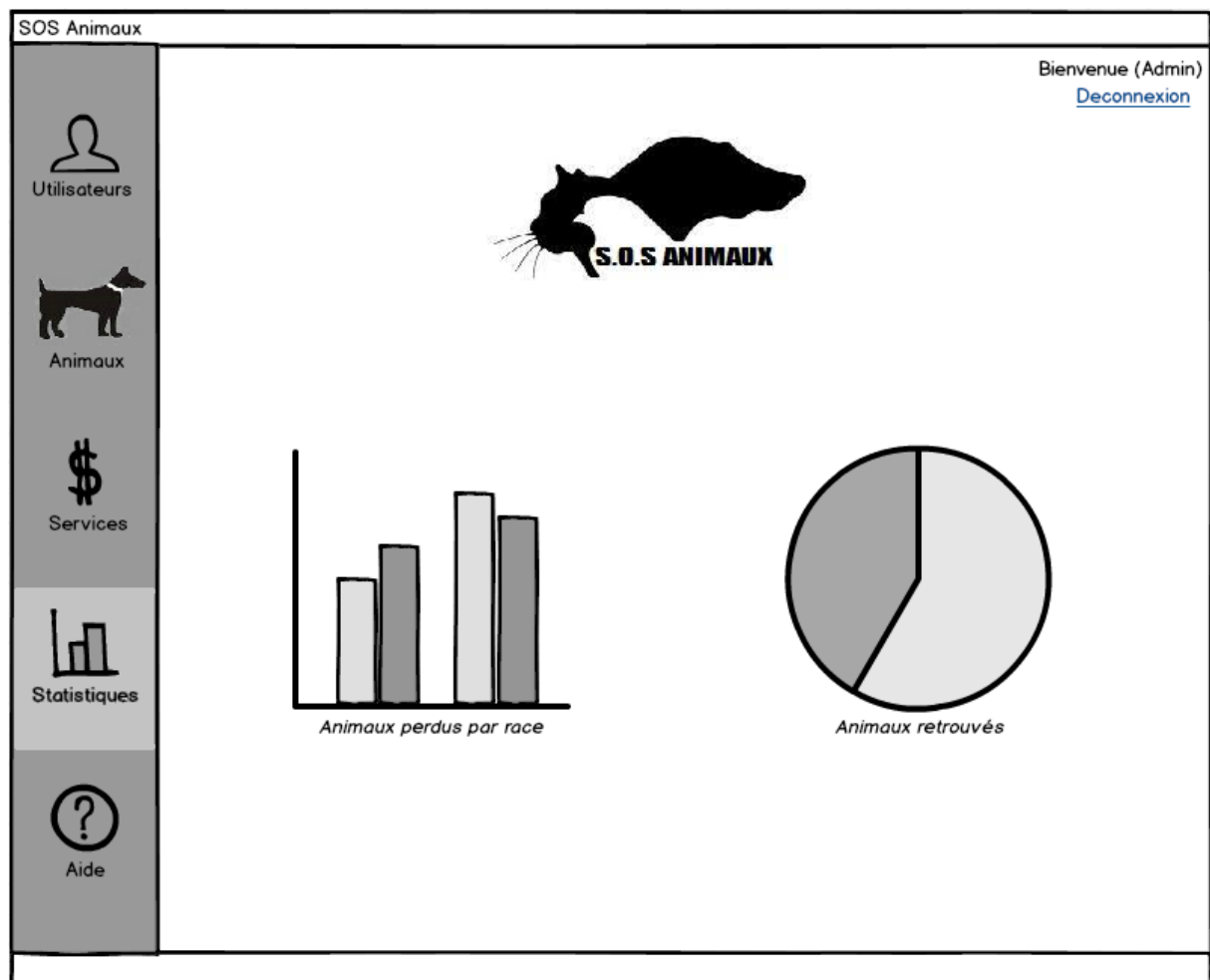


Figure 17 : Maquette application Java 4/4