

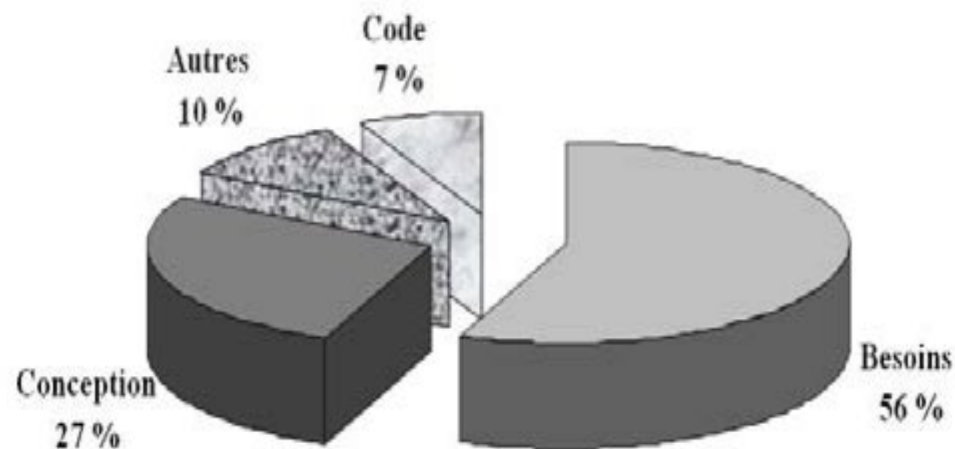
Génie Logiciel

Yifan LI, Philippe Finkel, Philippe Cluzeau

ESIPE

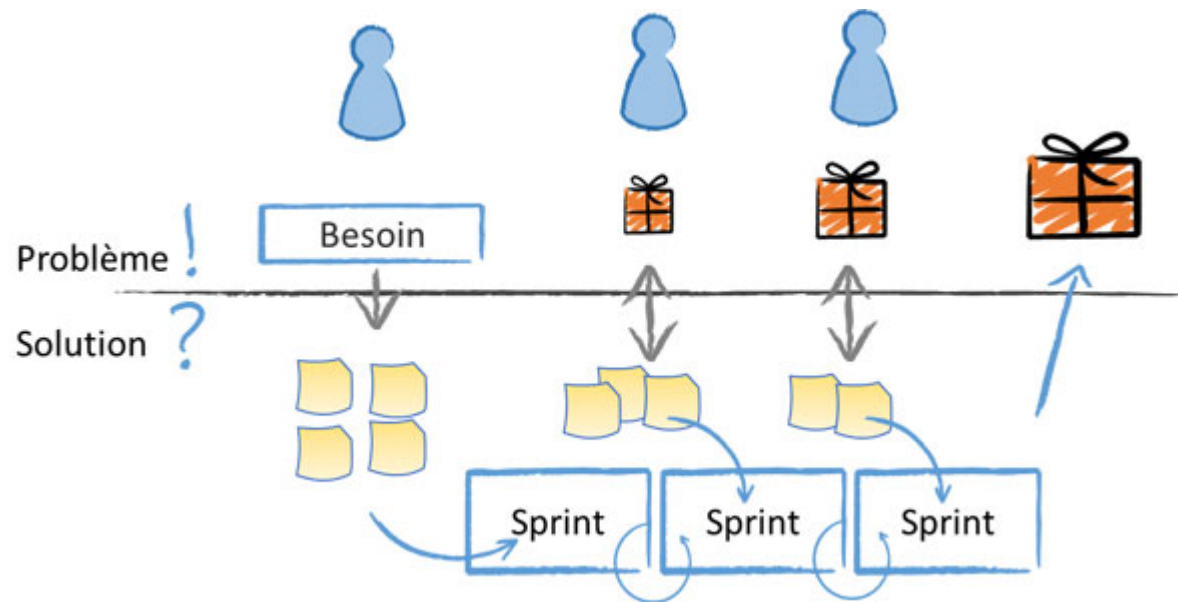
Mai 2021

Origine des défauts logiciels



Gestion de projet
Vers les méthodes agiles
Eyrolles

Origine des défauts logiciels



Définition de l'User Story

User story is [...] a contribution to the value of the overall product, irrespective of the order of implementation.

In consultation with the customer or product owner, the team divides up the work to be done into functional increments called “user stories.”

Use Case 1/2

Item	Description
Description	Un compte utilisateur identifié est obligatoire pour le passage d'une commande sur le site. Un identifiant unique sera la clé de chaque client.
Contexte	Si un client est anonyme, il est invité à se créer un compte utilisateur. S'il est déjà identifié, le compte auquel il est connecté servira pour la commande sur le site.
Espace	Client
Objets du domaine	Compte utilisateur
Acteur	Client anonyme, Client identifié, Client BtoB, Compte technique (sans identification stricte)
Pré-conditions	Aucun
Post-conditions	Le client possède un compte dans l'éco-système web.
Garanties minimales	Proposer l'inscription au compte si le client n'est pas identifié.
Garanties de succès	Compte créé avec une notification auprès du client.
Priorité	Haute
Réccurence	Moyenne

Use Case 2/2

Item	Description
Etapes	<ol style="list-style-type: none">1. Accès au site web2. Si l'utilisateur est anonyme, proposition d'aller sur la page de création de compte3. Si l'utilisateur est connecté, ne rien afficher de plus.4. Création de compte :<ol style="list-style-type: none">1. Vérifier la présence des informations obligatoires : email, civilité, nom, prénom, adresse.2. Vérifier que l'email est inexistant ; s'il est existant, proposer la fonctionnalité « Mot de passe oublié ».3. Les informations sont envoyées dans la base eContact pour enregistrement.4. Après l'enregistrement, notifier le client de la création de son compte.
Cas non passant 1 : manque informations	<ol style="list-style-type: none">1. Création de compte :<ol style="list-style-type: none">1. Si les informations obligatoires ne sont pas présentes, afficher un message d'erreur au client
Cas non passant 2 : enregistrement KO	<ol style="list-style-type: none">1. Création de compte<ol style="list-style-type: none">1. Si une erreur survient pendant l'enregistrement du compte client, renvoyer un message d'erreur au client.

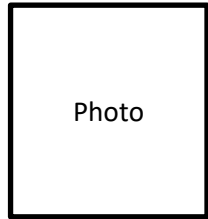
User story

SP1	Us 63		8 SP
Création de compte utilisateur			
En tant que client anonyme, je veux créer un compte afin de pouvoir effectuer ma commande sur le site web.			
CA 1 : Les informations nécessaires à la création d'un compte sont : email, civilité, nom, prénom, adresse.			
CA 2 : La création du compte est possible lorsque tous les éléments sont correctement renseignés.			
CA 3 : Le client est notifié lorsque le compte a été créé.			
CA 4 : Si l'email est déjà existant, afficher un message d'erreur "Compte déjà existant."			
CA 4 : Si toutes les informations ne sont pas renseignées, afficher un message d'erreur "Veuillez remplir tous les renseignements obligatoires."			
CA 5 : Si l'enregistrement du compte n'a pas été possible, afficher un message d'erreur "La création du compte a échoué, veuillez réessayer."			

Définition d'un persona

- Un persona est une description d'un utilisateur fictif du futur produit. Il comporte des éléments différenciants tels que la photo, un nom, une catégorie sociale ou professionnelle, une typologie d'utilisation du produit... réunis dans une seule page.
- Vous aurez vraisemblablement plusieurs personas dans la conception du futur produit et permettra d'identifier les attentes et besoins de chacun d'entre-eux.

Template persona



Persona : client occasionnel du site web

Nom :
Prénom :
Age :
Situation sociale :
Centre d'intérêts (yc technos) :

Personnalité	Profil
Utilisation du produit	
Objectifs ou problème à résoudre	

Modèle 3C de Ron Jeffries

- **Card**

Matérialisation physique et visuelle d'une exigence. La carte ne contient pas toutes les informations exhaustives mais suffisamment pour l'identifier (notes, priorité, coût...). Il est utilisé lors de la planification et du suivi en cours de développement.

- **Conversation**

La discussion est un élément fondamental de toutes les méthodologies agiles. Elle permet de l'échange d'informations avec l'équipe en charge de la réalisation : idées, opinions, feelings. Les échanges sont principalement à l'oral mais ils peuvent être documentés.

- **Confirmation**

Cette étape permet de s'assurer de ce qui est attendu. Ce sont les tests d'acceptance. Ces tests permettent de s'assurer que la user story a été implémentée correctement et qu'elle répond au besoin initial du client.

INVEST de Bill Wake

- “I” ndependent (of all others)
- “N” egotiable (not a specific contract for features)
- “V” aluable (or vertical)
- “E” stimable (to a good approximation)
- “S” mall (so as to fit within an iteration)
- “T” estable (in principle, even if there isn’t a test for it yet)

- Exigence : Une condition ou une capacité à laquelle le système doit se conformer.
- Croiser les **Fonctions** et les **Qualités** nous permet d'identifier les deux formes d'exigences, le quoi et le comment.
- Les **Mesures** permettent de valider que l'objectif qualité est atteint.

- L'UX est la conception du parcours de l'utilisateur, de son arrivée à sa conversion (achat, inscription, contact...). L'UX designer conçoit l'expérience à faire vivre à l'utilisateur pour qu'il atteigne son but et que le site atteigne le sien.
- L'UI concerne la partie visible du site : design de l'interface, tant dans son ergonomie que dans son graphisme.
- Etapes du processus de réalisation :
 - Recherche
 - Définition
 - Idéation
 - Conception
 - Design d'interface