PROJET : gestion d’un Club de Loisirs

Nom du site : PhiloLoisirs

Cas d’utilisation : s’abonner.

|  |  |
| --- | --- |
| Acteur principal | Adhérant |
| Acteur secondaire | Sytème |
| Objectif | S’abonner à une ou plusieurs activités |
| Pré-condition | Avoir un compte |
| Post-condition | Pouvoir pratiquer les activités choisies |

Scénario Principal

1. l’adhérent saisit son login et son mot de passe et le valide
2. le système vérifie les informations saisies et valide
3. l’adhérent accède à son espace personnel
4. Le systeme affiche la liste des activités proposé par le site
5. L’adhérent peut choisir une ou plusieurs activités
6. L’adhérent remplit son panier et valide.
7. L’adhérent choisit son mode de payement.
8. L’adhérent valide le payement.

Scénari alternatifs

2a Saisie Invalide

Retour à l’étape 1.

7a mode de payement en ligne

Le système le dirige vers le module de payement par

Carte bancaire.

7b mode de payement par chèque

Le système propose avec ou sans échéancier.

L’adhérent répond.

7b-1 payement en une seule fois

Le système lui affiche les coordonnées du club.

7b-2 si payement en plusieurs fois

Le système lui affiche les possibilité de payement en plusieurs fois.

L’adhérent effectue son choix

Le système lui affiche un modèle de remplissage et les coordonnées du club.