

## **Description du diagramme de cas d'utilisations.**

### *Cas n°1 : S'identifier <sup>2</sup>*

- Acteur : Utilisateurs non connectés.
- Conditions d'utilisation : avoir un compte existant, ou le créer.
- Description : L'identification permet de se connecter et de bénéficier des différentes fonctionnalités dédiées aux utilisateurs.

#### **Scénario nominal :**

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "S'identifier".
- 2 - Le système affiche une fenêtre d'authentification.
- 3 - L'utilisateur saisit son identifiant, et son mot de passe.
- 4 - L'utilisateur confirme ses données.
- 5 - Le système vérifie l'authentification.
- 6 - L'utilisateur est connecté.

#### **Scénario d'échec :**

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "S'identifier".
- 2 - Le système affiche une fenêtre d'authentification.
- 3 - L'utilisateur saisit un identifiant ou un mot de passe incorrect.
- 4 - L'utilisateur confirme ses données.
- 5 - Le système vérifie l'authentification.
- 6 - L'utilisateur n'existe pas ou le mot de passe est incorrect.
- 7 - Affichage "identifiant ou mot de passe incorrect".

#### **Scénario alternatif :**

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "S'identifier".
- 2 - Le système affiche une fenêtre d'authentification.
- 3 - L'utilisateur saisit son identifiant ou son mot de passe.
- 4 - L'utilisateur clique sur "Annuler"
- 5 - L'utilisateur n'est pas connecté.

### *Cas n°2 : La création de projet*

- Acteur : chef de projet.
- Conditions d'utilisation : être chef du projet et être identifié.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

- Description : le chef de projet doit créer un projet pour débiter son expérience utilisateur.

### Scénario nominal :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un projet".
- 2 - Le système affiche une page de configuration du projet.
- 3 - Le chef de projet saisit les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur clique sur « Créer un projet ».
- 5 - Le projet est créé.

### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un projet".
- 2 - Le système affiche une page de configuration du projet.
- 3 - Le chef de projet saisit les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur ne figure pas le nom du projet et clique sur « créer un projet »
- 5 - Le projet est n'est pas créé.

### Scénario alternatif :

- 1 – Le chef du projet clique sur le bouton "Créer un projet".
- 2 - Le système affiche une page de configuration du projet.
- 3 - L'utilisateur saisit et/ou coche les options souhaitées pour le projet.
- 4 - L'utilisateur clique sur "Annuler"
- 5 - L'utilisateur n'est pas connecté.

### *Cas n°3 : Ajout d'une tâche*

- Acteur : Utilisateurs connectés.
- Cas étendus : ajouter des membres.
- Conditions d'utilisation : avoir un compte, être identifié et être membre d'une équipe.

### Scénario nominal :

- 1- L'utilisateur sélectionne le projet.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

- 2- L'utilisateur clique sur le bouton "ajouter une tâche".
- 3 - Le système affiche une fenêtre de création d'une tâche
- 4 - L'utilisateur saisit les informations sur cette tâche.
- 5 - L'utilisateur choisit les membres de l'équipe pour effectuer cette tâche.

### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "S'identifier".
- 2 - Le système affiche une fenêtre d'authentification.
- 3 - L'user saisit un identifiant ou un mot de passe incorrect.
- 4 - L'utilisateur confirme ses données.
- 5 - Le système vérifie l'authentification.

### *Cas n°4 : Supprimer un projet*

- Acteur : Chef de projet
- Conditions d'utilisation : être identifié en tant que chef de projet.
- Cas inclus : le projet doit exister.
- Description : Le chef de projet peut supprimer un projet s'il le souhaite.

### Scénario nominal :

- 1- Le chef de projet sélectionne le projet voulu.
- 2- L'utilisateur clique sur l'icône de suppression.
- 3- Le système affiche une fenêtre de validation.
- 4- Le chef confirme son choix.
- 5- Le projet est effacé de la liste des projets.

### Scénario alternatif :

- 1- Le chef de projet sélectionne le projet voulu.
- 2- L'utilisateur clique sur l'icône de suppression.
- 3- Le système affiche une fenêtre de validation.
- 4- Le chef de projet clique sur « Annuler ».
- 5- Le projet n'est pas supprimé.

### *Cas n°5 : Rechercher un projet*

- Acteur : Tous les utilisateurs.
- Conditions d'utilisation : être identifié en tant que membre ou chef de projet.

## **Description du diagramme de cas d'utilisations.**

- Description : Le site permet aux utilisateurs de rechercher un jeu en tapant son nom dans la barre de recherche.

### **Scénario nominal :**

- 1- L'utilisateur tape dans la barre de recherche un nom de projet existant.
- 2- Le système reconnaît le projet recherché et l'affiche.

### **Scénario d'échec :**

- 1- L'utilisateur tape dans la barre de recherche un nom de projet non-existant.
- 2- Le système ne reconnaît pas le projet recherché et affiche un message d'erreur.

### *Cas n°6 : Consulter ses projets*

- Acteur : Tous les utilisateurs.
- Conditions d'utilisation : être identifié en tant que membre ou chef de projet.
- Description : Les utilisateurs peuvent consulter les projets

### **Scénario nominal :**

- 1- L'utilisateur sélectionne un projet dans la liste des projets affichés.
- 2- Le système répond en affichant la page du projet que l'utilisateur a sélectionné.

### *Cas n°7 : Ajouter un membre*

- Acteur : Chef de projet
- Conditions d'utilisations : Le projet doit être existant (créé en amont par le chef de projet)

### **Scénario nominal :**

- 1- L'utilisateur sélectionne le projet et clique sur +.
- 2- Le système affiche une fenêtre d'ajout des membres.
- 3- L'utilisateur tape un nom ou un email existant de la personne qu'il souhaite ajouter.
- 4- L'utilisateur clique sur le bouton de validation.
- 5- La personne est bien membre du projet.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

### Scénario d'échec :

- 1- L'utilisateur sélectionne le projet et clique sur +.
- 2- Le système affiche une fenêtre d'ajout des membres.
- 3- L'utilisateur tape un nom ou un e-mail incorrect de la personne qu'il souhaite à ajouter.
- 4- L'utilisateur clique sur le bouton de validation.
- 5- Le système affiche une fenêtre d'erreur car la personne n'existe pas.
- 6- Le membre n'est pas ajouté.

### Scénario alternatif :

- 1- Le chef de projet sélectionne le projet et clique sur +.
- 2- Le système affiche une fenêtre d'ajout des membres.
- 3- L'utilisateur tape un nom ou un e-mail du membre à ajouter.
- 4- Le chef de projet ne souhaite pas ajouter de membres et clique sur le bouton d'annulation.
- 5- Le système affiche une fenêtre d'erreur car le membre n'existe pas.
- 6- Le membre n'est pas ajouté.

### *Cas n°9 : Ajouter un projet aux favoris*

- Acteur : Utilisateurs connectés, chef de projet.
- Description : L'utilisateur connecté ou le chef de projet peut ajouter son projet à ses favoris.

### Scénario nominal :

- 1- L'utilisateur choisit son projet favori.
- 2- L'utilisateur clique sur l'icône « Favori »
- 3- Le système montre que le projet est bien ajouté aux favoris.
- 4 – Le projet est bien répertorié dans une liste de projet favoris.

### *Cas n°10 : Supprimer un projet des favoris*

- Acteur : Utilisateurs connectés, chef de projet.
- Conditions d'utilisations : Le projet doit être ajouté aux favoris.
- Description : L'utilisateur connecté ou le chef de projet peut supprimer son projet à ses favoris.

### Scénario nominal :

- 1- L'utilisateur connecté ou le chef de projet accède à sa liste de projets favoris.
- 2- L'utilisateur clique sur l'icône « Supprimer des favoris »
- 3- Le système montre que le projet a bien été supprimé.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

- 4- Le projet ne figure plus dans la liste des favoris

### *Cas n°11 : La modification de projet*

- Acteur : chef de projet.
- Conditions d'utilisation : être chef du projet et être identifié.

#### Scénario nominal :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Modifier le projet".
- 2 - Le système affiche une page de modification du projet.
- 3 - Le chef de projet change les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur clique sur « modifier le projet ».
- 5 - Le projet est modifié.

#### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton " Modifier le projet".
- 2 - Le système affiche une page de modification du projet.
- 3 - Le chef de projet change les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur change le nom du projet avec des numéros et clique sur « créer un projet »
- 5 - Le projet est n'est pas modifié.

#### Scénario alternatif :

- 1 – Le chef du projet clique sur le bouton "Modifier le projet".
- 2 - Le système affiche une page de modification du projet.
- 3 - L'utilisateur saisit et/ou coche les options à modifier pour le projet.
- 4 - L'utilisateur clique sur "Annuler"

### *Cas n°12 : La modification de tâche*

- Acteur : Créateur de la tâche.
- Conditions d'utilisation : être créateur de la tâche.

#### Scénario nominal :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Modifier la tâche".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - Le créateur de la tâche change les options souhaitées.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

- 4 - L'utilisateur clique sur « modifier la tâche ».
- 5 - La tâche est modifiée.

### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton " Modifier la tâche ".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - Le créateur de la tâche change les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur change le nom de la tâche avec des numéros et clique sur « modifier la tâche »
- 5 - La tâche n'est pas modifiée et affiche une erreur.

### Scénario alternatif :

- 1 – Le créateur de la tâche clique sur le bouton " Modifier la tâche ".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - L'utilisateur saisit et/ou coche les options à modifier pour la tâche.
- 4 - L'utilisateur clique sur "Annuler"

### Cas n°13 : Créer un compte

- Acteur : Tous les utilisateurs
- Description : Chaque utilisateur qui souhaite utiliser le site web peut créer un compte afin de bénéficier des fonctionnalités.

### Scénario nominal :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un compte".
- 2 - Le système affiche une page de création de compte
- 3 - L'utilisateur saisit les informations relatives à la création d'un compte.
- 4 - L'utilisateur valide ses informations.
- 5 - Le compte est bien créé.

### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un compte".
- 2 - Le système affiche une page de création de compte
- 3 - L'utilisateur saisit un e-mail déjà utilisé.
- 4 - L'utilisateur valide ses informations.
- 5- Le système affiche une erreur.
- 6- Le compte n'est pas créé.

## Description du diagramme de cas d'utilisations.

### Scénario alternatif :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Créer un compte".
- 2 - Le système affiche une page de création de compte
- 3 - L'utilisateur saisit les informations relatives à la création d'un compte.
- 4 - L'utilisateur clique sur le bouton « Annuler »
- 5 - Le compte n'est pas créé.

### *Cas n°14 : Consulter le calendrier*

- Acteur : Tous les utilisateurs
- Conditions d'utilisation : avoir sélectionné un projet

### Scénario nominal :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton "Modifier la tâche".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - Le créateur de la tâche change les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur clique sur « modifier la tâche ».
- 5 - La tâche est modifiée.

### Scénario d'échec :

- 1 - L'utilisateur clique sur le bouton " Modifier la tâche ".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - Le créateur de la tâche change les options souhaitées.
- 4 - L'utilisateur change le nom de la tâche avec des numéros et clique sur « modifier la tâche »
- 5 - La tâche n'est pas modifiée et le système affiche une erreur.

### Scénario alternatif :

- 1 – Le créateur de la tâche clique sur le bouton " Modifier la tâche ".
- 2 - Le système affiche une page de modification de la tâche.
- 3 - L'utilisateur saisit et/ou coche les options à modifier pour la tâche.
- 4 - L'utilisateur clique sur "Annuler"



Description du diagramme de cas d'utilisations.

narScénario altern