

# Les différents diagrammes de notre projet en PHP

Par Thomas GILBERT & Shana LEFEVRE



UPEC  
Groupe 3

## A) Diagramme de cas d'utilisations.

### a- Synopsis

#### Inscription :

L'utilisateur arrive sur une page lui proposant de cliquer sur 4 boutons différents. Dans le cas où l'utilisateur est un professeur, l'utilisateur pourra cliquer sur le bouton lui proposant de s'inscrire. En cliquant ce dernier est redirigé vers une page d'inscription où il lui sera proposé d'entrer ses données personnelles (son identifiant, son email et son mot de passe).

#### Connexion :

Une fois inscrit, le professeur sera redirigé vers la page d'accueil, il pourra cliquer sur le bouton lui proposant de se connecter. En cliquant dessus, il sera redirigé vers la page de connexion où il entrera son email et son mot de passe avant d'être redirigé vers l'espace professeur. Puis le professeur aura le choix de créer ou bien de gérer le quizz.

#### Créer Quizz, Ajout question, Ajout proposition de réponses, Ajouter une image, Choix du temps pour réaliser le Quizz :

En cliquant sur « Créer un Quizz », le professeur commencera à créer le Quizz. Il pourra ajouter autant de questions ou bien d'images associées qu'il le souhaite, et jusqu'à quatre propositions par questions. Enfin, il instaurera un compte à rebours.

#### Rendre Quizz actif, Rendre quizz expiré, Accéder aux statistiques du Quizz :

En cliquant sur « Gérer les Quizz », le professeur pourra gérer les différents Quizz, qu'il aura créé au préalable, et choisir leur statut parmi les trois suivants : en préparation, actif, ou expiré. Le professeur pourra également accéder aux statistiques du quizz une fois ce dernier expiré.

#### Partager clé du Quizz :

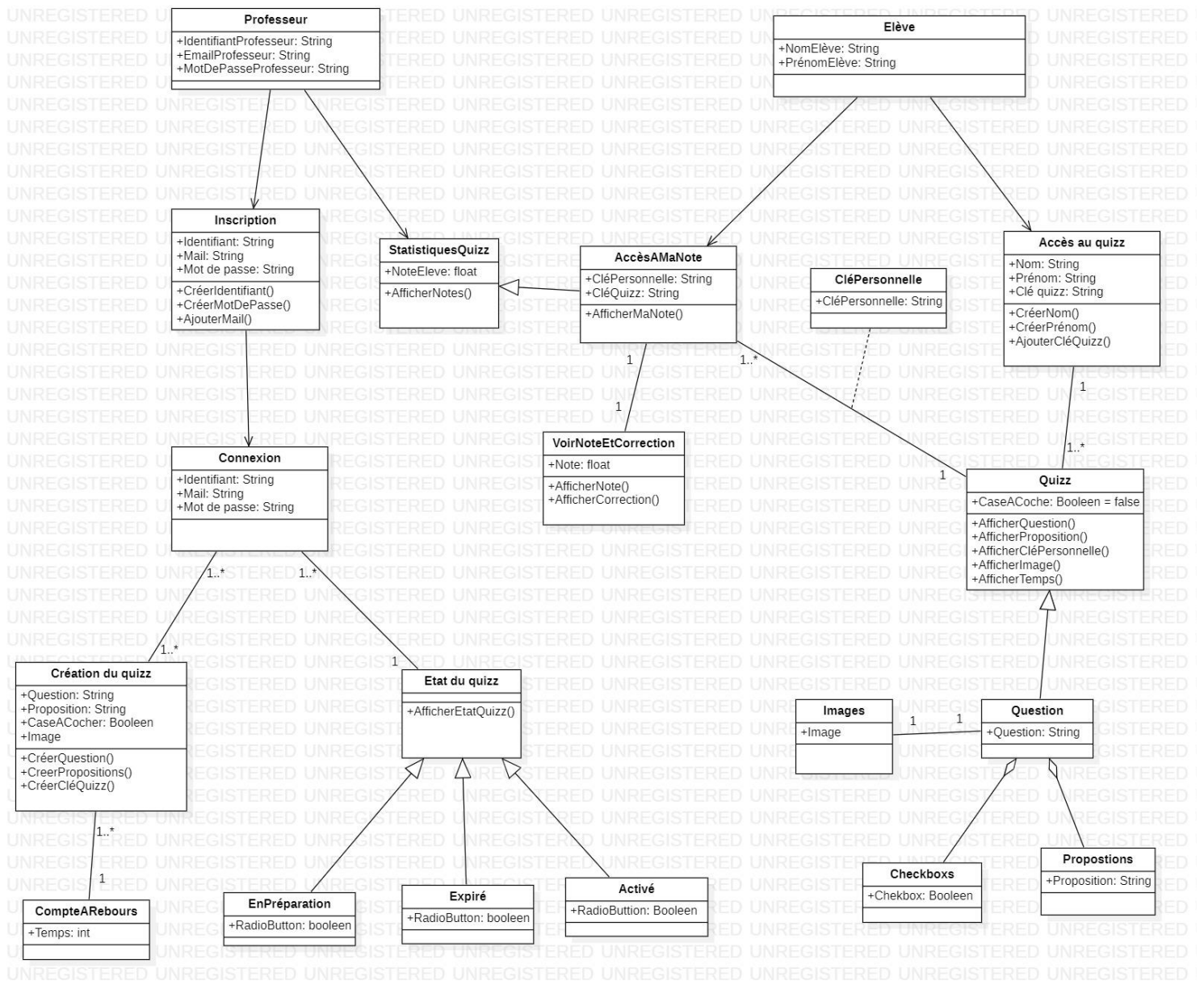
Lors de la création du quizz, le professeur obtiendra une clé du Quizz qu'il récupèrera pour ainsi la partager avec ses élèves qui iront réaliser le Quizz en question une fois que ce dernier sera activé par le professeur

#### Réaliser Quizz :

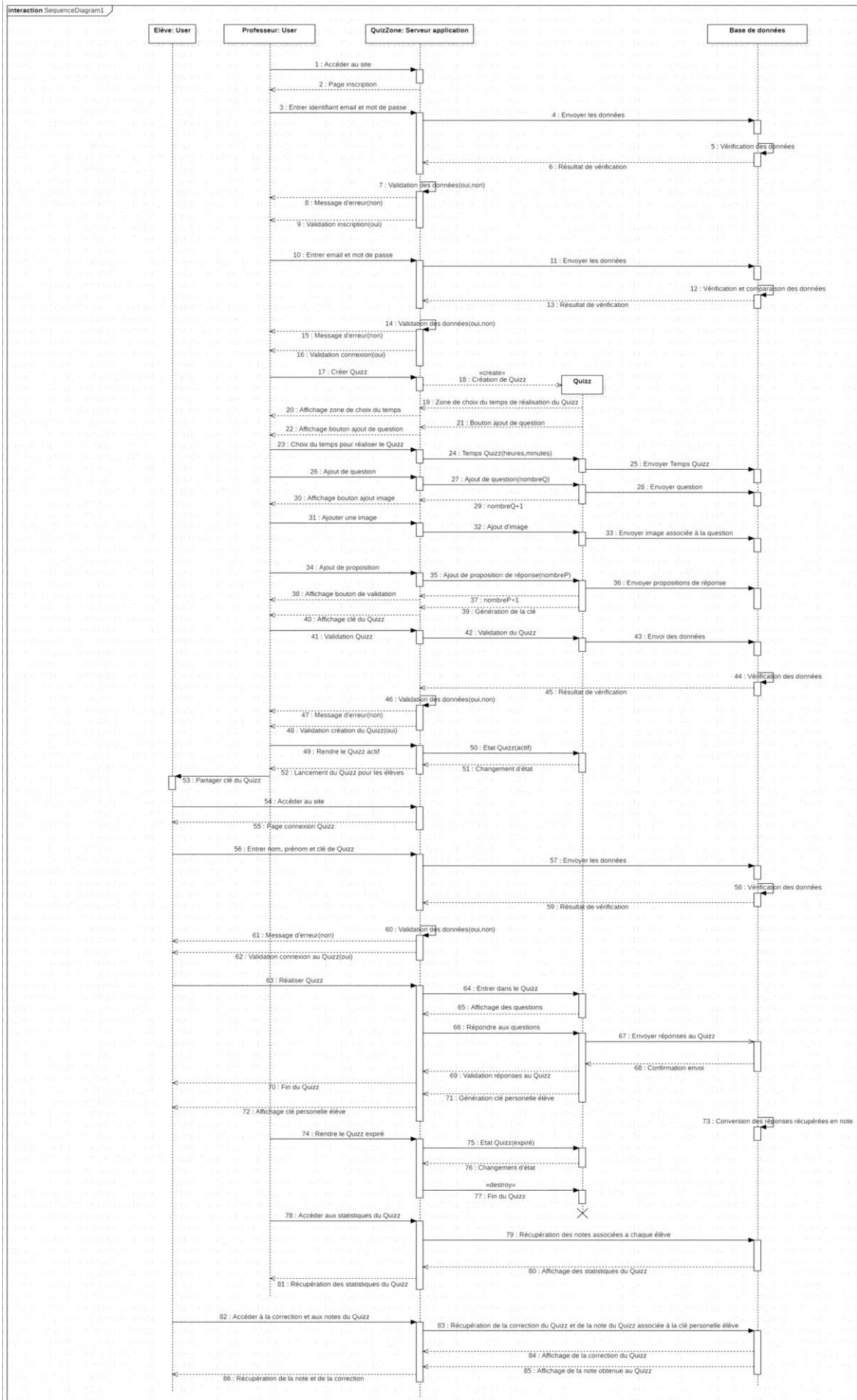
L'utilisateur arrive sur une page lui proposant de cliquer sur 4 boutons différents. Dans le cas où l'utilisateur est un élève, ce dernier pourra cliquer sur le bouton lui proposant de réaliser un Quizz. En cliquant sur ce bouton, l'élève sera redirigé vers une page où il lui sera demandé d'entrer son nom et son prénom ainsi que la clé du Quizz que le professeur lui aura partagé. L'élève pourra donc répondre aux différentes questions et valider ses réponses en appuyant sur le bouton « validation ».



## B) Diagrammes de classes.



## C) Diagrammes de séquences.



## D) Dérivation des diagrammes de classes en schémas de bases de données.

