UC1 : Gérer les listes de données

Périmètre : Application de gestion des stages de la faculté de l'éducation

Niveau: Utilisateur interne

Acteur principal : administrateur

Parties prenantes et intérêts :

- L'administrateur veut mettre à jour les listes de données relatives au placement en stage afin d'intervenir, de transmettre et de communiquer avec les intervenants du système.
- Le Bureau de la formation pratique veut gérer et rendre disponibles des informations à jour sous une interface conviviale et facile d'accès.
- Les agents de stage et les organismes externes veulent avoir accès à des données actives, exactes et validées.
- Les organismes externes ou personnes ressources veulent mettre à jour les informations de son organisme ou de ses constituants.

Préalables : L'administrateur doit être connecté au système.

Post-conditions : Les transactions doivent être enregistrées et journalisées.

Scénario principal :

- 1. L'utilisateur principal accède à la banque de savoirs
- 2. Le système affiche les différentes listes de la banque de savoirs
- 3. L'utilisateur principal sélectionne une des listes
- 4. Le système affiche les éléments de la liste de la banque de savoirs

- 5. L'utilisateur principal sélectionne un des éléments de la liste
- 6. Le système affiche l'élément de la liste
- 7. L'utilisateur principal effectue l'action sur l'élément de la liste
- 8. Le système affiche le message de confirmation de l'action réalisée

Scénarios alternatifs :

- 7a. L'utilisateur principal crée un nouvel élément de liste
 - 1. Le système journalise la création de l'élément.
 - 2. L'utilisateur retourne au point 8 du scénario principal.
- 7b. L'utilisateur principal modifie un élément de liste
 - 1. Le système journalise la modification de l'élément.
 - 2. L'utilisateur retourne au point 8 du scénario principal.
- 7c. L'utilisateur principal supprime un élément de liste
 - 1. Le système affiche le message de confirmation de suppression.
 - 2. Le système journalise la suppression de l'élément.
 - 3. L'utilisateur retourne au point 8 du scénario principal.