



Spécifications des exigences fonctionnelles

Projet Cantine Aston

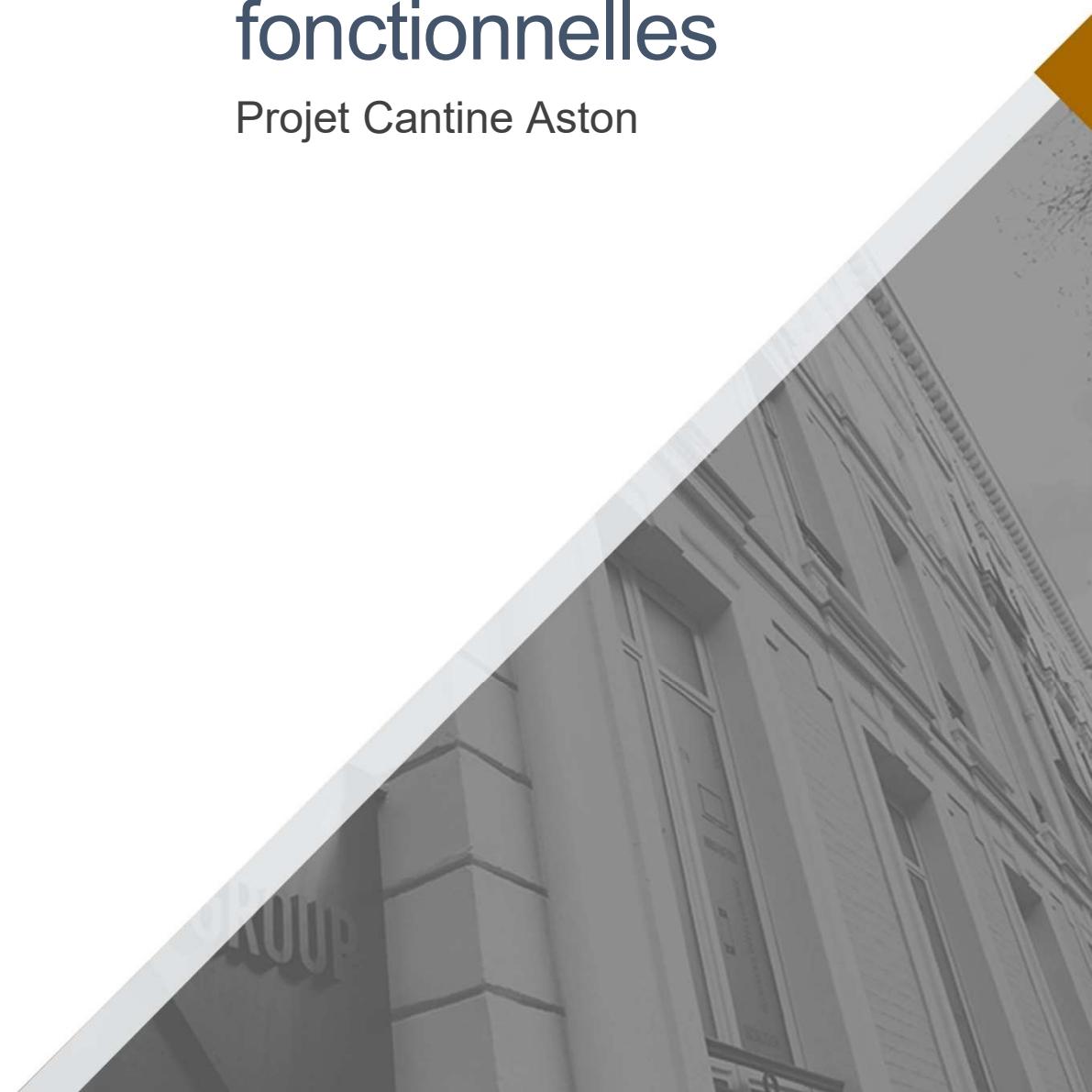


Table des matières

I.	Introduction	6
II.	Contexte et exigences fonctionnelles	6
III.	Pré-Analyse	7
1.	Architecture globale	7
2.	Lots.....	7
IV.	Description des acteurs	9
V.	Cas d'utilisation	10
1.	Cas d'utilisation « Administration Cantine »	10
A.	Objectif.....	10
B.	Description	11
3.	Cas d'utilisation Utilisateurs	12
A.	Objectif.....	12
B.	Description	13
VI.	Exigences non fonctionnelles.....	14
VII.	Diagramme de séquences	15
1.	Diagramme de séquences « Ajout d'article au panier ».....	15
A.	Objectif.....	15
B.	Description du cas d'utilisation nominal	15
C.	Les scénarios alternatifs	15
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	15
4.	Diagramme de séquences « Validation d'une commande »	16
A.	Objectif.....	16
B.	Description du cas d'utilisation nominal	16
C.	Les scénarios alternatifs	16
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	16
5.	Diagramme de séquences « Traitement ou annulation d'une commande »	17
A.	Objectif.....	17
B.	Description du cas d'utilisation nominal	17
C.	Les scénarios alternatifs	17
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	17
6.	Diagramme de séquences « Gestion d'un plat de la semaine »	18
A.	Objectif.....	18
B.	Description du cas d'utilisation nominal	18
C.	Les scénarios alternatifs	18
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	18

7.	Diagramme de séquences « Ajout d'un article »	19
A.	Objectif.....	19
B.	Description du cas d'utilisation nominal	19
C.	Les scénarios alternatifs	19
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	19
8.	Diagramme de séquences « Modification d'un article ».....	20
A.	Objectif.....	20
B.	Description du cas d'utilisation nominal	20
C.	Les scénarios alternatifs	20
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	20
9.	Diagramme de séquences « Suppression d'un article ».....	21
A.	Objectif.....	21
B.	Description du cas d'utilisation nominal	21
C.	Les scénarios alternatifs	21
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	21
10.	Diagramme de séquences « Recherche d'un utilisateur »	22
A.	Objectif.....	22
B.	Description du cas d'utilisation nominal	22
C.	Les scénarios alternatifs	22
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	22
11.	Diagramme de séquences « Créditer ou Solder un compte utilisateur ».....	23
A.	Objectif.....	23
B.	Description du cas d'utilisation nominal	23
C.	Les scénarios alternatifs	23
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	23
12.	Diagramme de séquences « Mise à jour de la configuration ».....	24
A.	Objectif.....	24
B.	Description du cas d'utilisation nominal	24
C.	Les scénarios alternatifs	24
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	24
13.	Diagramme de séquences « Connexion Utilisateur »	25
A.	Objectif.....	25
B.	Description du cas d'utilisation nominal	25
C.	Les scénarios alternatifs	25
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives ...	25
14.	Diagramme de séquences « Création du compte »	26
A.	Objectif.....	26
B.	Description du cas d'utilisation nominal	26

C.	Les scénarios alternatifs	26
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives	26
15.	Diagramme de séquences « Modification des informations utilisateur »	27
A.	Objectif.....	27
B.	Description du cas d'utilisation nominal.....	27
C.	Les scénarios alternatifs	27
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives	27
16.	Diagramme de séquences « Récupération du mot de passe ».....	28
A.	Objectif.....	28
B.	Description du cas d'utilisation nominal	28
C.	Les scénarios alternatifs	28
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives	28
17.	Diagramme de séquences « Suppression du compte ».....	29
A.	Objectif.....	29
B.	Description du cas d'utilisation nominal	29
C.	Les scénarios alternatifs	29
D.	Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives	29
VIII.	Maquette.....	30
1.	Ecran « Plats de la semaine » - Version utilisateurs	30
A.	Contraintes.....	30
B.	Informations envoyées	30
C.	Informations reçues	30
2.	Ecran « Plats de la semaine » - Modal de sélection	31
A.	Contraintes.....	31
B.	Informations envoyées	31
C.	Informations reçues	31
3.	Ecran « Panier » - Version utilisateur non identifié.....	32
A.	Contraintes.....	32
B.	Informations envoyées	32
C.	Informations reçues	32
4.	Ecran « Panier » - Version utilisateur authentifié.....	33
A.	Contraintes.....	33
B.	Informations envoyées	33
C.	Informations reçues	33
5.	Ecran « Carte » - Version utilisateurs.....	34
A.	Contraintes.....	34
B.	Informations envoyées	34
C.	Informations reçues	34

6.	Ecran « Récap des Commandes »	35
A.	Contraintes.....	35
B.	Informations envoyées	35
C.	Informations reçues	35
7.	Ecran « Récap des Commandes »	36
A.	Contraintes.....	36
B.	Informations envoyées	36
C.	Informations reçues	36
8.	Ecran « Plats de la semaine » - Version cantinière	37
A.	Contraintes.....	37
B.	Informations envoyées	37
C.	Informations reçues	37
9.	Ecran « Carte » - Version cantinière	38
A.	Contraintes.....	38
B.	Informations envoyées	38
C.	Informations reçues	38
10.	Ecran « Carte » - Modification d'un article	39
A.	Contraintes.....	39
B.	Informations envoyées	39
C.	Informations reçues	39
11.	Ecran « Carte » - Version cantinière.....	40
A.	Contraintes.....	40
B.	Informations envoyées	40
C.	Informations reçues	40
12.	Ecran « Compte Utilisateur ».....	41
A.	Contraintes.....	41
B.	Informations envoyées	41
C.	Informations reçues	41
13.	Ecran « Compte Utilisateur ».....	42
A.	Contraintes.....	42
B.	Informations envoyées	42
C.	Informations reçues	42
14.	Ecran « Compte Utilisateur ».....	43
A.	Contraintes.....	43
B.	Informations envoyées	43
C.	Informations reçues	43
15.	Ecran « Compte Utilisateur ».....	44
A.	Contraintes.....	44

B.	Informations envoyées	44
C.	Informations reçues	44
16.	Ecran « Configuration ».....	45
A.	Contraintes.....	45
B.	Informations envoyées	45
C.	Informations reçues	45
17.	Ecran « Se Connecter »	46
A.	Contraintes.....	46
B.	Informations envoyées	46
C.	Informations reçues	46
18.	Ecran « Création de Compte »	47
A.	Contraintes.....	47
B.	Informations envoyées	47
C.	Informations reçues	47
19.	Ecran « Mon Compte »	48
A.	Contraintes.....	48
B.	Informations envoyées	48
C.	Informations reçues	48
20.	Ecran « Mon Compte » - Modification des informations utilisateurs.....	49
A.	Contraintes.....	49
B.	Informations envoyées	49
C.	Informations reçues	49
21.	Ecran « Re générer un mot de passe »	50
A.	Contraintes.....	50
B.	Informations envoyées	50
C.	Informations reçues	50
22.	Ecran « Mon Compte »	51
A.	Contraintes.....	51
B.	Informations envoyées	51
C.	Informations reçues	51

I. Introduction

La société Stone Education est un organisme de formation professionnel diplômant reconnu par l'état qui accueille de nombreux stagiaires.

Actuellement, l'entreprise prend les commandes de repas du midi de façon manuelle. Les étudiants doivent se déplacer le matin pour passer leur commande. Ou bien, venir directement à l'heure du midi pour récupérer un plat.

Afin de simplifier et améliorer ce système, l'entreprise souhaite se doter d'une application simple de gestion des commandes entièrement informatisée permettant de diminuer le temps d'attente pour chaque client.

II. Contexte et exigences fonctionnelles

L'application permettra aux utilisateurs de passer commande de leur plat du jour, pour le jour même ou pour les autres jours de la semaine, à condition que ceux-ci aient créés leur espace personnel et crédités leurs cagnottes auprès de la cantinière.

L'application ne permettra pas le paiement en ligne, de quelque manière que ce soit : Carte bancaire, PayPal...

Toute personne pourra s'enregistrer dans le système à partir du moment où elle peut accéder à l'application. Ceci implique donc les stagiaires, les professeurs, des personnes de passages (membres de jury).

- Un utilisateur peut s'authentifier sur l'application puis :

Accéder à son compte client, où il peut modifier l'ensemble de ses informations (au minimum son adresse email et son mot de passe)

Commander son plat

Consulter ses commandes en cours.

Consulter sa cagnotte (qu'il aura rempli de manière manuelle auprès de la cantinière)

Si sa cagnotte est créditede, il pourra passer commande pour la journée courante

- Un utilisateur qui n'est pas authentifié peut consulter le menu de la semaine qui lui affiche pour chaque jour les plats qu'il peut commander

- Une fonction de réinitialisation du mot de passe doit-être proposée en entrant son adresse email sur la page de login. Un renvoi d'un mot de passe généré aléatoirement par mail sera effectué par le système.

- L'utilisateur se connecte à l'application via un ordinateur ou un mobile (desktop, laptop, smartphone) en utilisant son adresse email et son mot de passe. Une fois connecté si sa cagnotte est créditede alors il pourra passer commande. Le passage de la commande nécessite d'être connecté, mais pas le fait de consulter les plats. Donc, même si il n'est pas connecté, il peut choisir son plat, mais la validation de la commande ne pourra se faire que si l'utilisateur se connecte et si sa cagnotte n'est pas vide. Le cas échéant, un message l'informe de créer un compte et/ou d'aller créditer sa cagnotte auprès de la cantinière.

- Le système permet de commander ses plats le jour même et uniquement si la cagnotte est créditede. Les commandes doivent être réalisées avant 10h30.

- La cantinière est la personne qui gère la cantine, elle devra pouvoir :

Accéder à son compte utilisateur qui a des droits spécifiques.

Créer modifier les menus / plats disponibles pour les dates souhaitées

Consulter les commandes réalisées pour une journée donnée

Annuler une commande. Dans ce cas, la cagnotte sera re-crédité et un email sera envoyé à l'utilisateur qui a passé la commande.

Créditer / débiter un compte utilisateur. Pour rappel la cagnotte ne pourra se remplir que si l'utilisateur passe voir physiquement la cantinière pour y placer de l'argent. Elle sera débitée automatiquement lors de la commande. En cas de problème de commande, la cantinière doit pouvoir re-créditer la cagnotte.

- La cantinière doit avoir accès à un récapitulatif synthétique des commandes prises pour le jour même. En cliquant sur un jour donné, elle doit avoir le détail des plats commandés et l'identité des stagiaires ayant passé la commande.

- Le système doit être ergonomique et être utilisable sans manuel d'utilisation et sans formation préalable. Privilégier les aides contextuelles intégrées à l'application au besoin (pop in, roll over...).

III. Pré-Analyse

1. Architecture globale

L'architecture adoptée sera de type client-serveur.

2. Lots

Le cahier des charges ne décrit pas de fonctionnalité complémentaire en dehors de la solution principale.

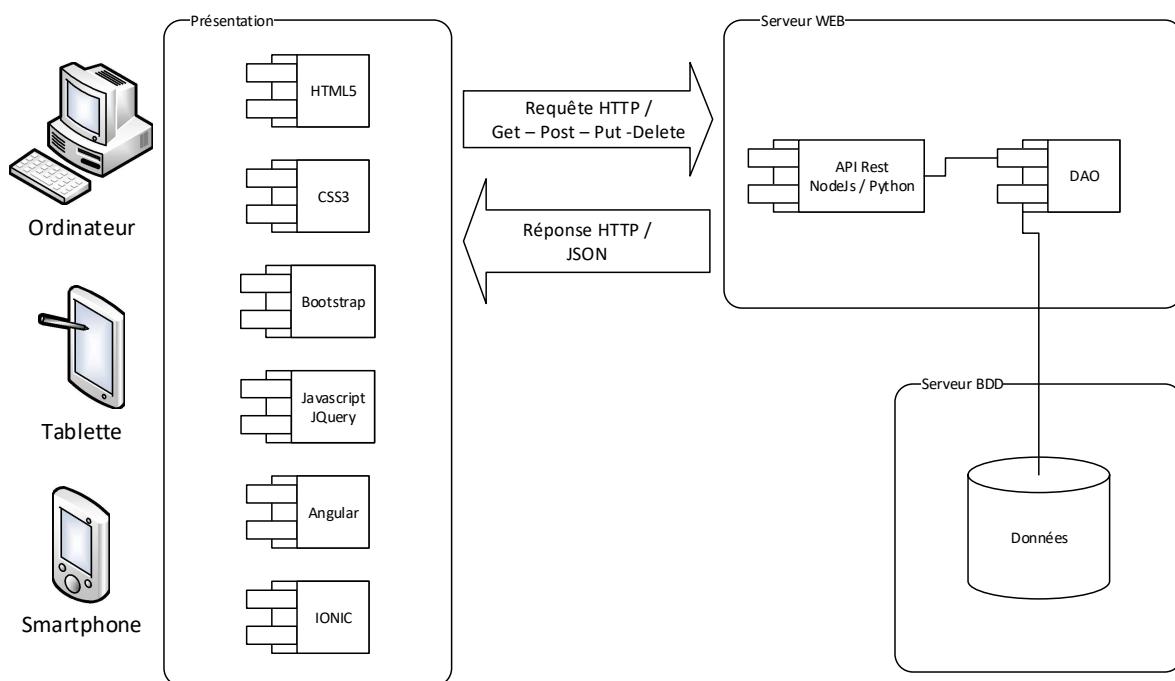
L'application sera livré sous la forme de 3 lots:

1/ Une application Web responsive permettant d'utiliser toutes les fonctionnalités de réservation de repas et de gestion des commandes par la cantinière

2/ Une Application mobile permettant aux clients de réserver leur repas

3/ Une Api Rest permettant de gérer l'ensemble des interactions avec la base de données

Cette livraison sera accompagnée de l'ensemble du code source de l'application sous forme d'archive .zip ainsi que d'un document de mise en place et d'installation de la solution, les fichiers d'installation des bases de données et du cahier des charges dispensé par le centre de formation.



IV. Description des acteurs

2 acteurs ont été identifiés :

- L'utilisateur : toute personne physique considérée comme étudiant ou salarié de la société Stone Education. Sont également considérés comme utilisateur, toute personne physique salariée d'une entreprise dans l'entourage direct de la cantine.
- La cantinière : la personne en contrat avec la société Stone Education pour la gestion de la cantine.

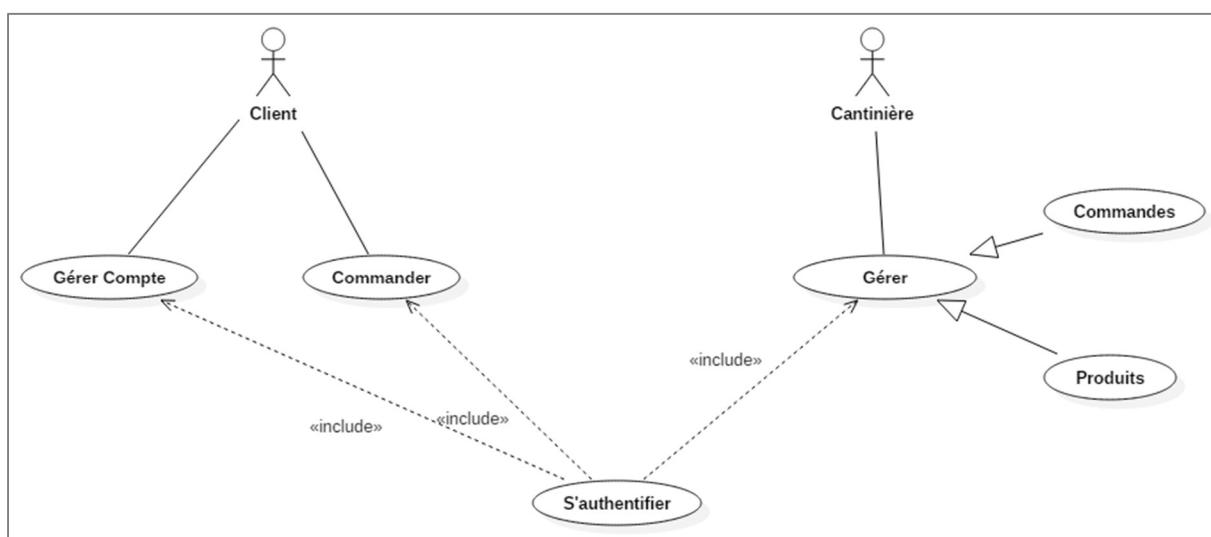
Au regard de notre application, ces deux acteurs possèdent comme caractéristique similaire le besoin de s'identifier afin de pouvoir utiliser l'application. Ils ont comme attributs similaires un nom, un prénom, une adresse email et un mot de passe.

Ces informations nous permettent de créer un héritage entre un Client et une Cantinière par une entité Utilisateur.

Le Client est un utilisateur qui dispose de la capacité de commander des plats, de modifier ses informations personnelles ou de supprimer son compte.

Tandis que la Cantinière bénéficie d'autres actions telles que modifier la configuration de commande ou modifier les articles disponibles, il n'est pas spécifié dans le cahier des charges que cet utilisateur a la possibilité de modifier ses informations personnelles, ni même de supprimer son compte.

A partir de ces informations, nous décidons de créer une entité Utilisateur qui nous permettra de gérer aussi bien des Clients que la Cantinière. La différenciation de ses types d'utilisateurs sera faite par un attribut "is_cooker", de type booléen et de valeur true ($\neq 0$) pour désigner une Cantinière, de valeur false ($=0$) pour un Client.



V. Cas d'utilisation

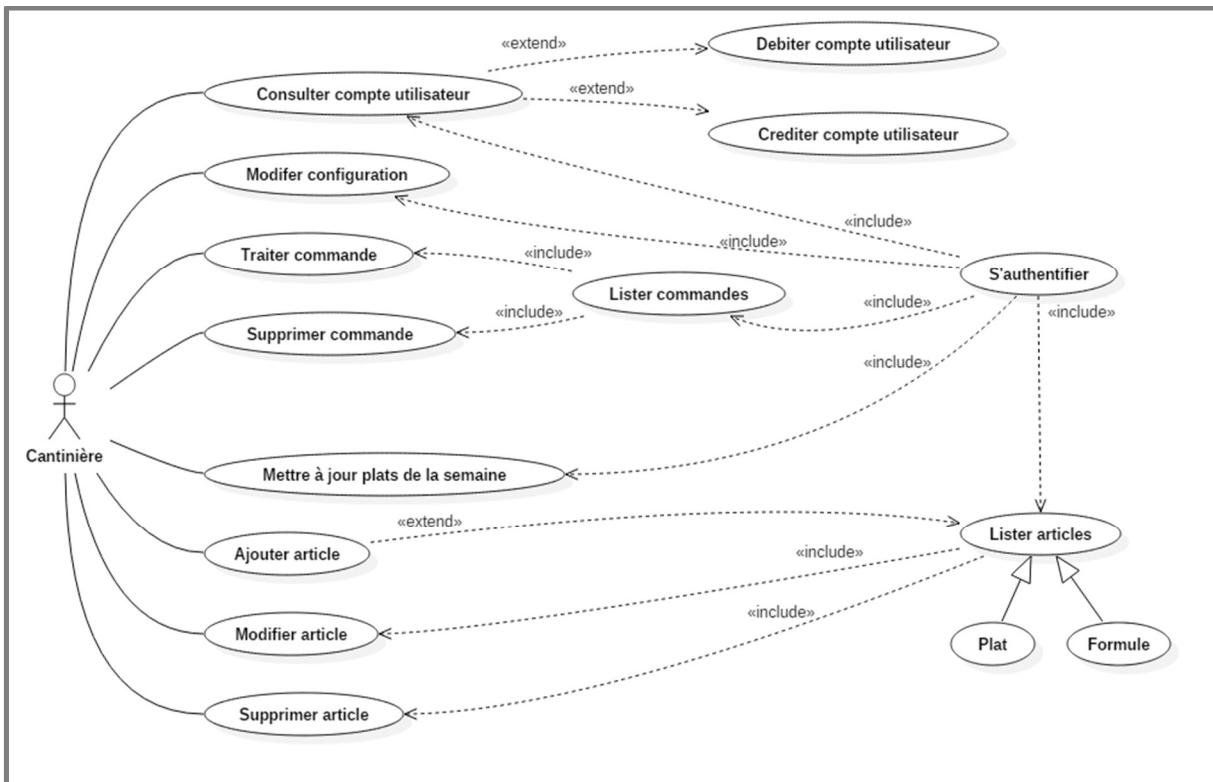
1. Cas d'utilisation « Administration Cantine »

A. Objectif

Grace à cette application, la cantinière pourra :

- Gérer les mises à jour de sa carte
- Gérer la mise à jour des plats du jour pour une semaine complète
- Consulter, créditer ou débiter la cagnotte d'un utilisateur
- Consulter le récapitulatif des commandes pour une journée donnée
- Supprimer une commande
- Notifier qu'une commande a été retirée par l'utilisateur
- Modifier le nombre de commande maximum par jour ainsi que l'heure limite pour passer commande

B. Description



- **S'authentifier** : La cuisinière s'authentifie au niveau du système.

Toutes les actions suivantes sont conditionnées par l'authentification.

- **Consulter compte utilisateur** : La cuisinière peut consulter le compte d'un utilisateur. Elle pourra créditer ou solder la cagnotte de l'utilisateur.
- **Modifier configuration** : La cuisinière peut modifier la configuration des commandes. Elle peut mettre à jour le nombre limite de commande ainsi que l'heure limite pour passer commande.
- **Lister commandes** : La cuisinière peut consulter la liste des commandes en cours : elle peut traiter une commande (la déclarer livrée) ou bien supprimer une commande.
- **Mettre à jour plats de la semaine** : La cuisinière peut effectuer la mise à jour des plats de la semaine.
- **Lister articles** : La cuisinière a accès à la liste des articles. Elle peut ajouter, modifier et supprimer un article.

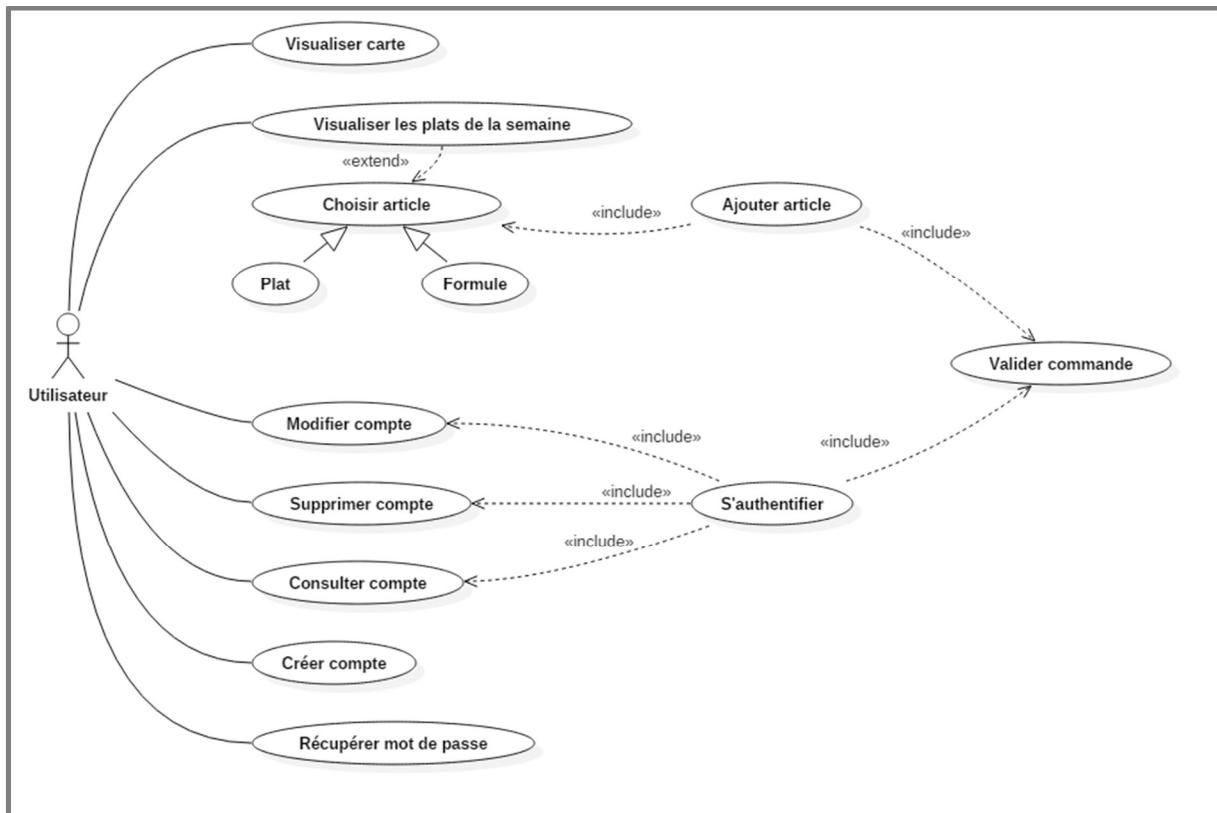
3. Cas d'utilisation Utilisateurs

A. Objectif

Grace à cette application, l'utilisateur pourra :

- Consulter la carte proposée par la cantine
- Consulter les plats du jour proposés
- Se créer un compte utilisateur
- Consulter son compte utilisateur
- Modifier son compte utilisateur
- Passer commande pour les plats du jour, pour le jour même ou pour le reste de la semaine
- Modifier sa/ ses commande(s)
- Supprimer une commande

B. Description



- Visualiser carte : L'utilisateur peut consulter la carte.
- Visualiser les plats de la semaine : L'utilisateur peut consulter les plats de la semaine.
- Créer compte : L'utilisateur peut se créer un compte personnel.
- S'authentifier : L'utilisateur s'authentifie au niveau du système.

Toutes les actions suivantes sont conditionnées par l'authentification.

- Valider commande : Après avoir choisi un article et l'avoir ajouté à son panier, l'utilisateur peut valider sa commande. Pour cela, il doit avoir créé un compte utilisateur.
- Consulter compte : L'utilisateur peut consulter son compte personnel.
- Modifier compte : L'utilisateur peut modifier son compte personnel.
- Supprimer compte : L'utilisateur peut supprimer son compte personnel.
- Récupérer mot de passe : L'utilisateur a la possibilité de récupérer un nouveau mot de passe en cas d'oubli.

VI. Exigences non fonctionnelles

Versions logicielles sur lesquelles le fonctionnement est garanti :

- Chrome : 51+
- Firefox : 47+
- Internet Explorer : 9+

Versions logicielles sur lesquelles le fonctionnement n'a pas été pris en compte :

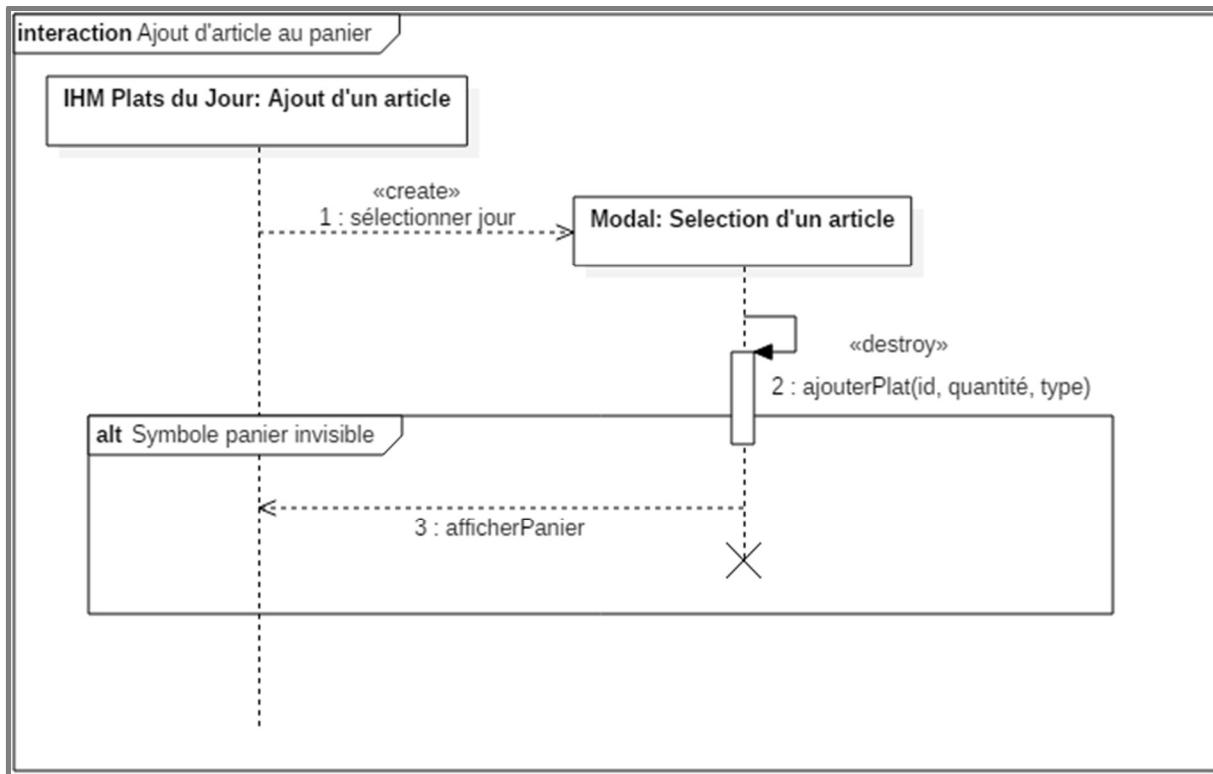
- Safari
- Opera

Version Mobiles sur lesquelles le fonctionnement est garanti

- Android 6.0 – Marshmallow et supérieure
- IOS 10 et supérieure

VII. Diagramme de séquences

1. Diagramme de séquences « Ajout d'article au panier »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus d'ajout d'un article dans le panier de l'utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

A partir de l'IHM « Plats du jour », l'utilisateur clique sur un jour, sélectionne une quantité d'articles (plat ou formule), puis clique sur le bouton « ajouter au panier ».

Cette action ajoute donc l'article au panier puis ferme la fenêtre modale créée.

Si l'icône du panier n'était pas déjà visible, celle-ci apparaît après l'ajout de l'article au panier.

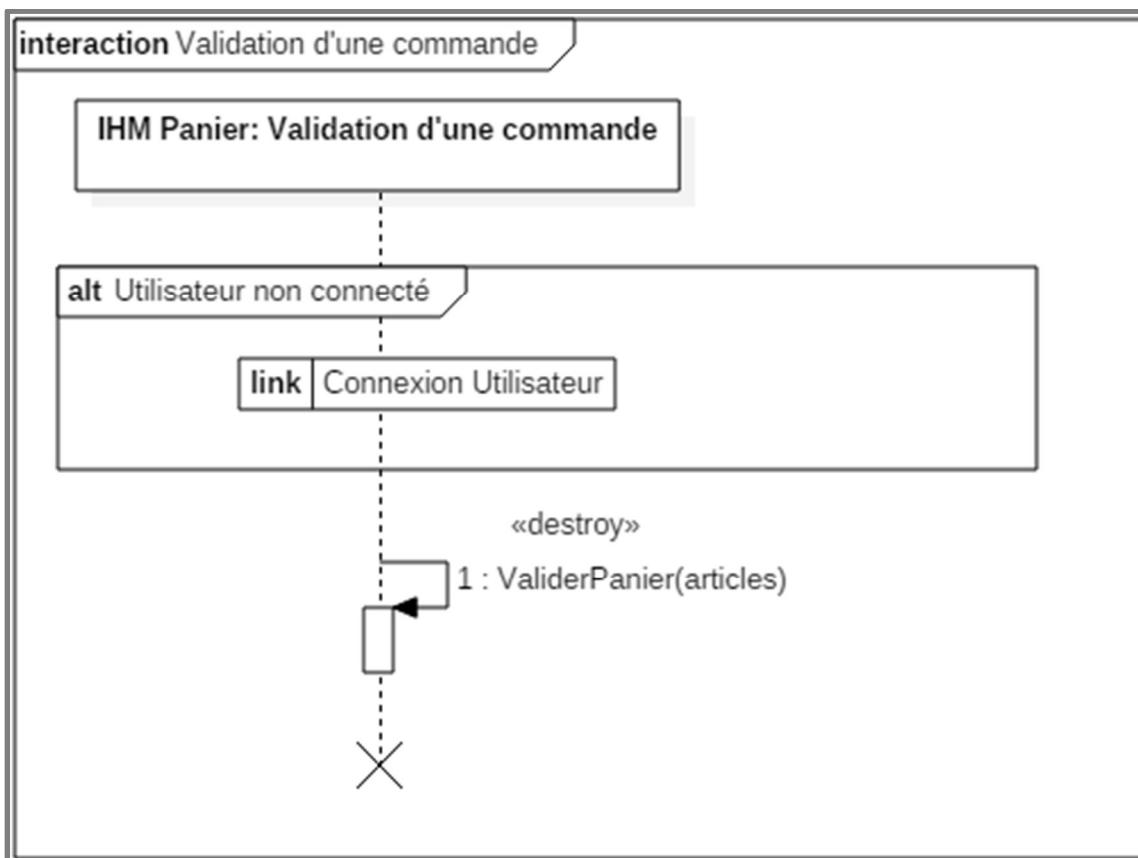
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Aucune exigence spécifique.

4. Diagramme de séquences « Validation d'une commande »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de validation d'une commande client.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Panier », le client clique sur le bouton « valider commande ».

C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

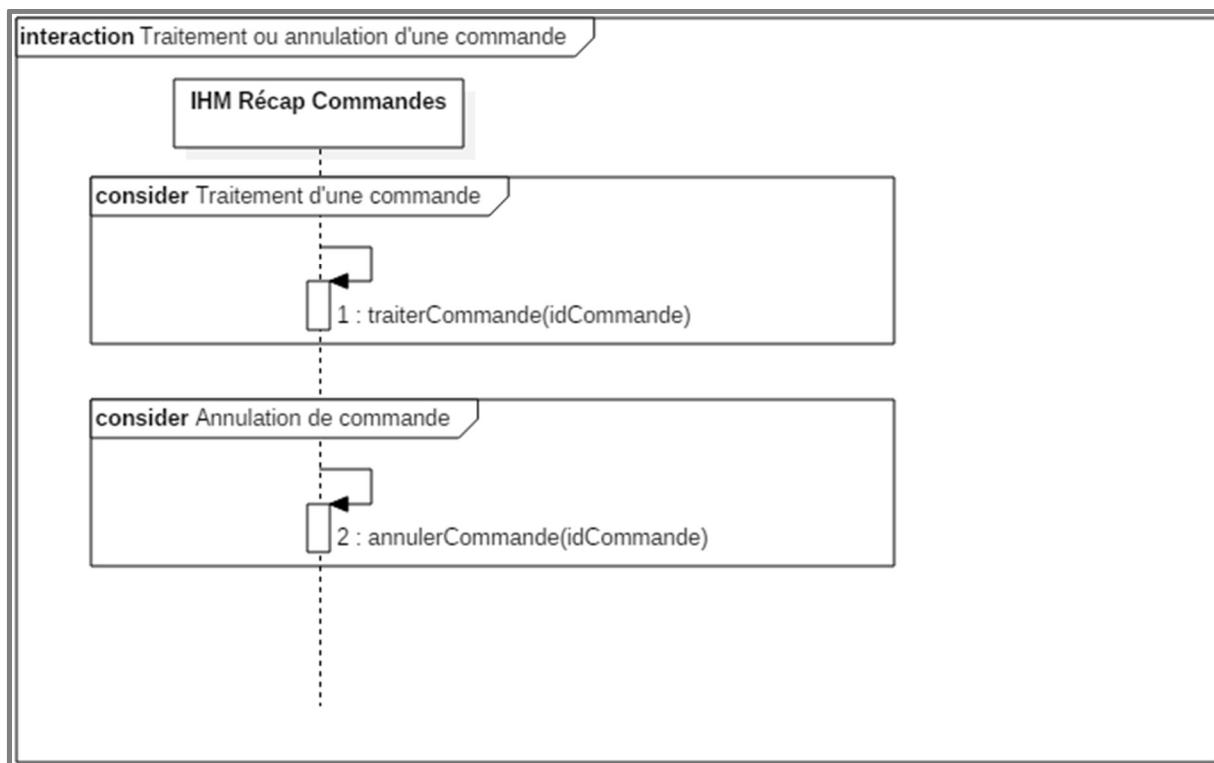
D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le solde de la cagnotte du client doit être supérieur au montant de la commande.

L'heure limite de commande ne doit pas être dépassée si une commande est prise pour le jour courant.

La limite des plats disponibles ne doit pas avoir été excédée.

5. Diagramme de séquences « Traitement ou annulation d'une commande »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de traitement et d'annulation d'une commande.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Récap des commandes », dans la vue des commandes du jour :

- l'utilisateur clique sur l'icône de la colonne emporté pour marquer qu'une commande est traitée.
- l'utilisateur clique sur l'icône de la colonne annuler pour marquer qu'une commande est annulée.

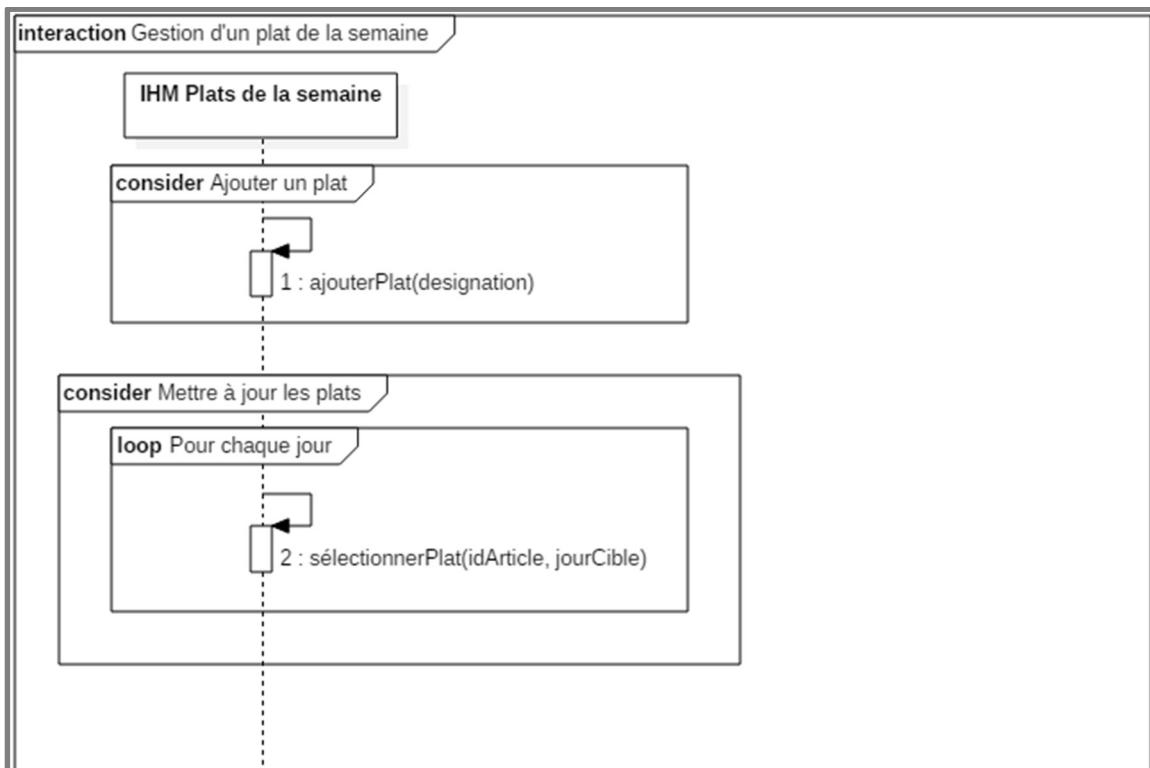
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

6. Diagramme de séquences « Gestion d'un plat de la semaine »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus d'ajout et de sélection d'un plat de la semaine.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Plats de la semaine », l'utilisateur :

- dans le cadre de la création d'un plat, saisit la désignation de celui-ci, puis clique sur le bouton « Ajouter plat ».
- Dans le cadre de la sélection d'un plat pour un jour donné, clique sur le menu déroulant du dit jour et de l'indicatif du plat souhaité (plat 1 - plat 2), puis sélectionne l'article souhaité dans la liste. Pour prendre en compte ses modifications, il clique sur le bouton « Valider ».

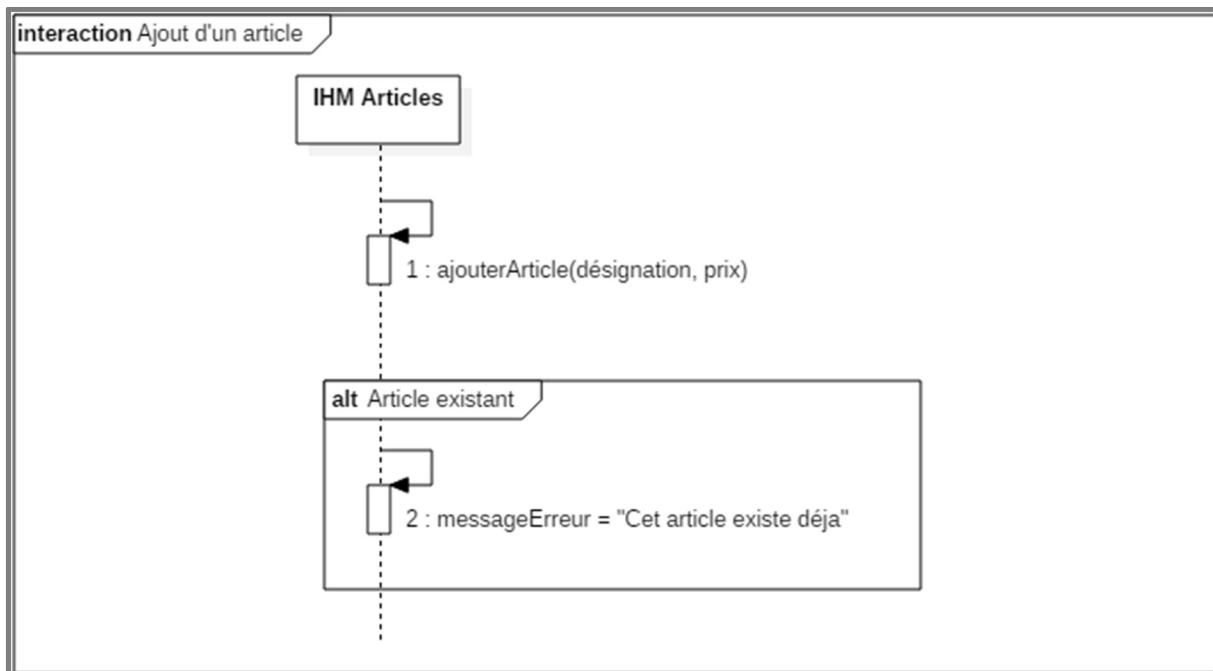
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

7. Diagramme de séquences « Ajout d'un article »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus d'ajout d'un article à la base de données.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Carte » - Version cantinière et après avoir saisi la désignation et le prix de l'article, l'utilisateur clique sur le bouton « Ajouter un article ».

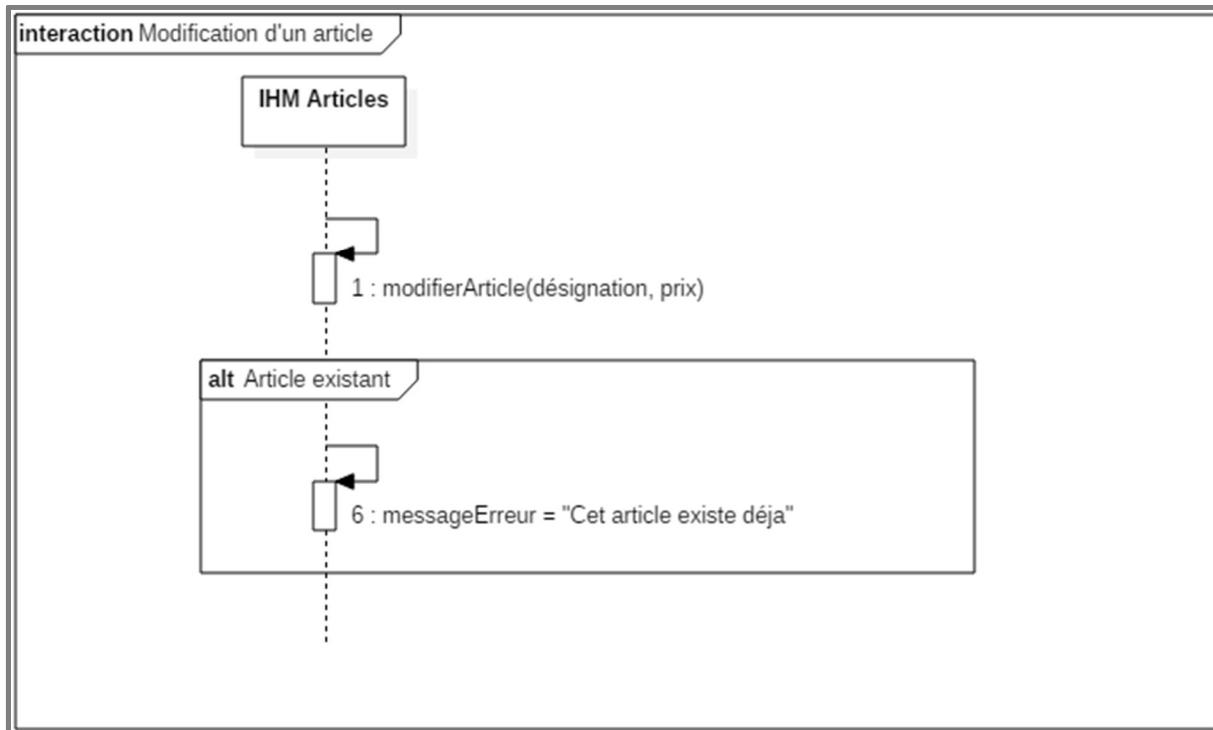
C. Les scénarios alternatifs

Si l'utilisateur renseigne une désignation déjà présente en base de données, un message d'erreur est affiché à l'écran.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

8. Diagramme de séquences « Modification d'un article »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de modification d'un article.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Carte » - Version cantinière, l'utilisateur rend une ligne du tableau modifiable après avoir cliqué sur l'icône d'édition d'une ligne.

Après avoir saisi la désignation et/ ou le prix de l'article, l'utilisateur clique sur l'icône de validation.

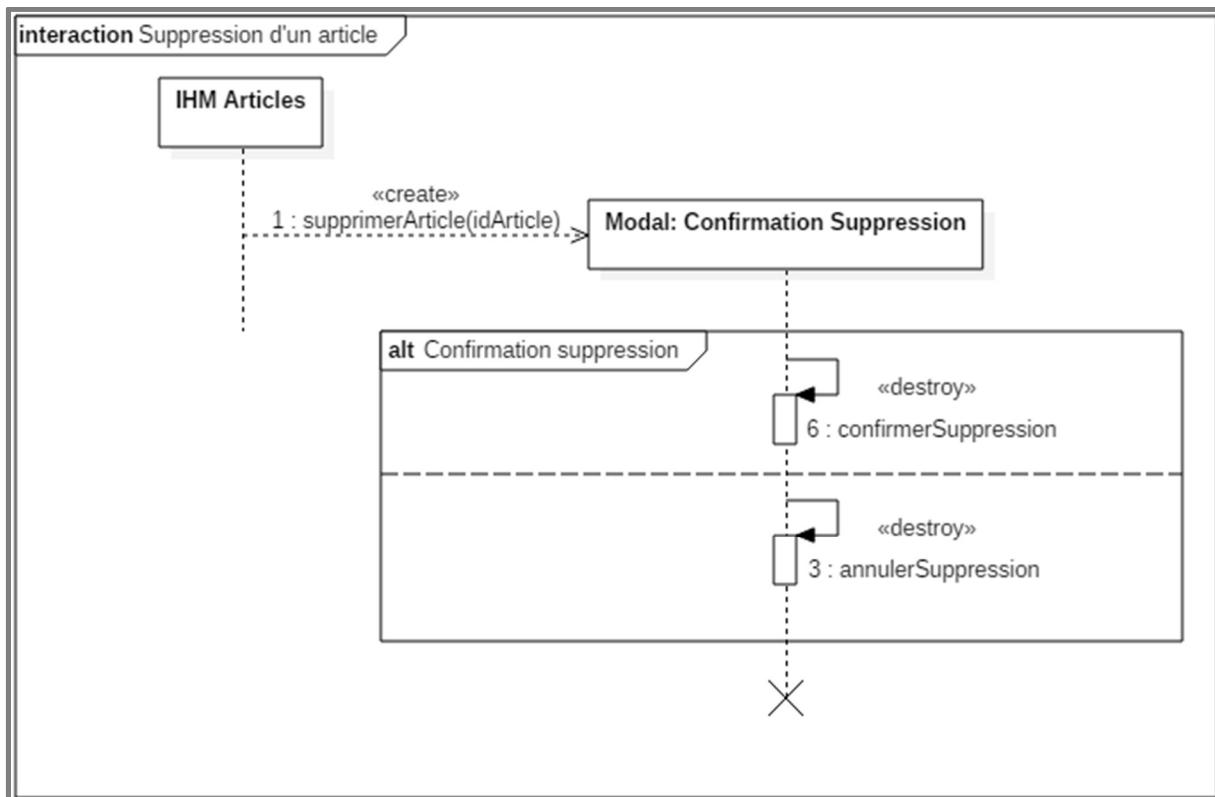
C. Les scénarios alternatifs

Si la nouvelle désignation de l'article est déjà existante dans la base de données, la modification est annulée.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

9. Diagramme de séquences « Suppression d'un article »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de suppression d'un article.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Carte » - Version cantinière, l'utilisateur clique sur l'icône de suppression d'une ligne du tableau. Après confirmation dans la fenêtre modale apparue, la ligne est supprimée.

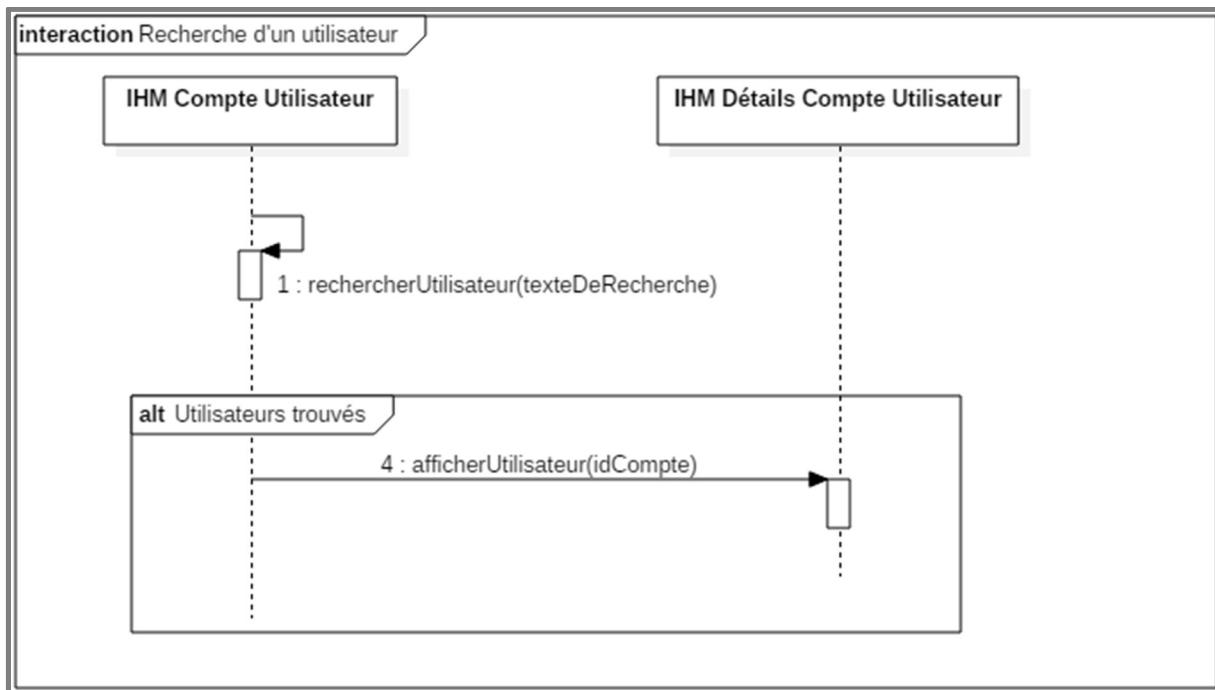
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

10. Diagramme de séquences « Recherche d'un utilisateur »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de recherche d'un utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Compte Utilisateur », l'utilisateur saisit un texte dans la zone de recherche puis valide par un clic sur l'icône « rechercher ».

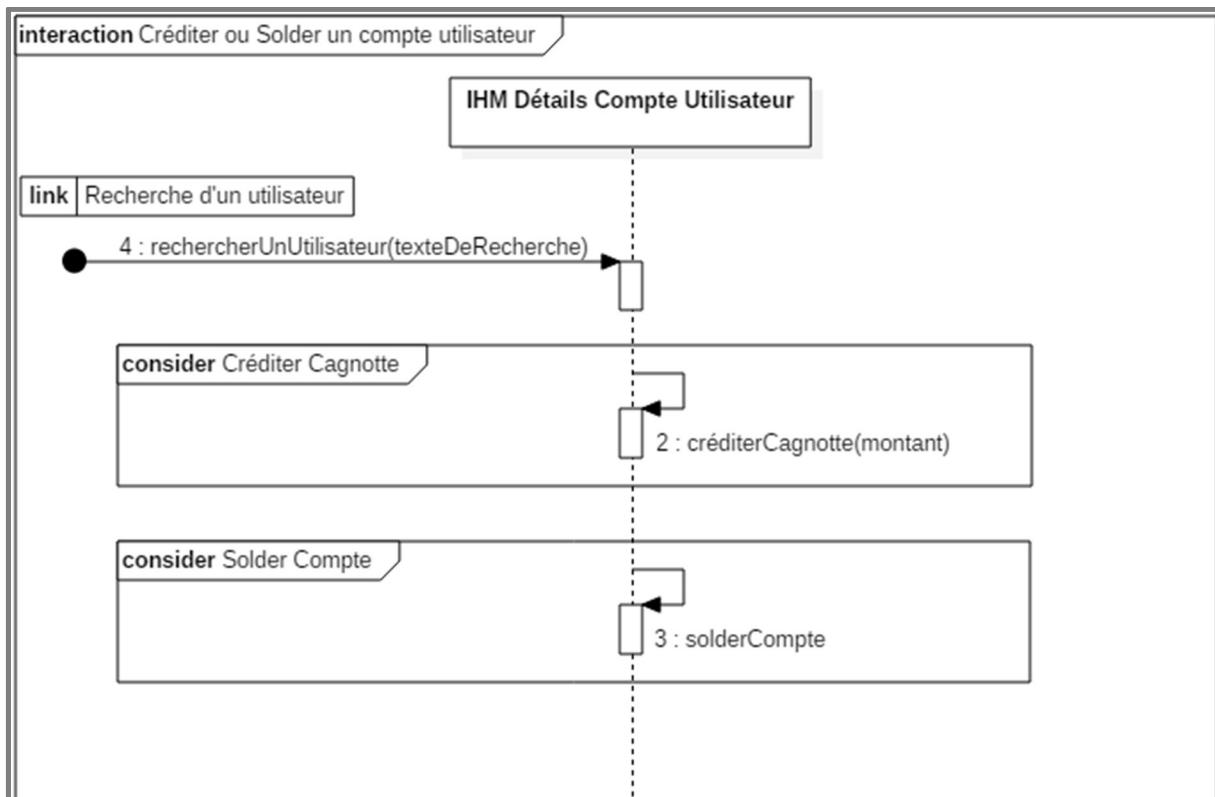
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

11. Diagramme de séquences « Créditer ou Solder un compte utilisateur »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de crédit et de solde d'un compte client.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Compte Utilisateur », l'utilisateur recherche et sélectionne un compte.

Pour le créditer, l'utilisateur clique sur le bouton « Créditer cagnotte », saisit le montant puis valide sa saisie.

Pour solder le compte, l'utilisateur clique sur le bouton « Solder compte ».

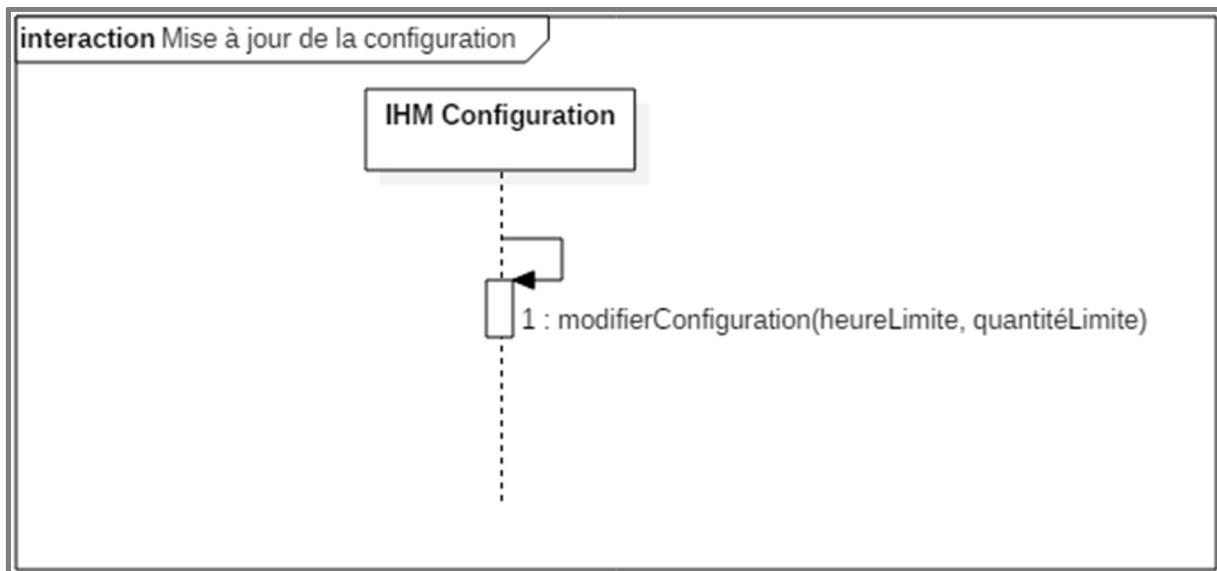
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

12. Diagramme de séquences « Mise à jour de la configuration »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de mise à jour de la configuration liée à la quantité et l'heure limite des commandes.

B. Description du cas d'utilisation nominal

L'utilisateur accède à la page « Configuration », saisie les informations à modifier puis valide le formulaire.

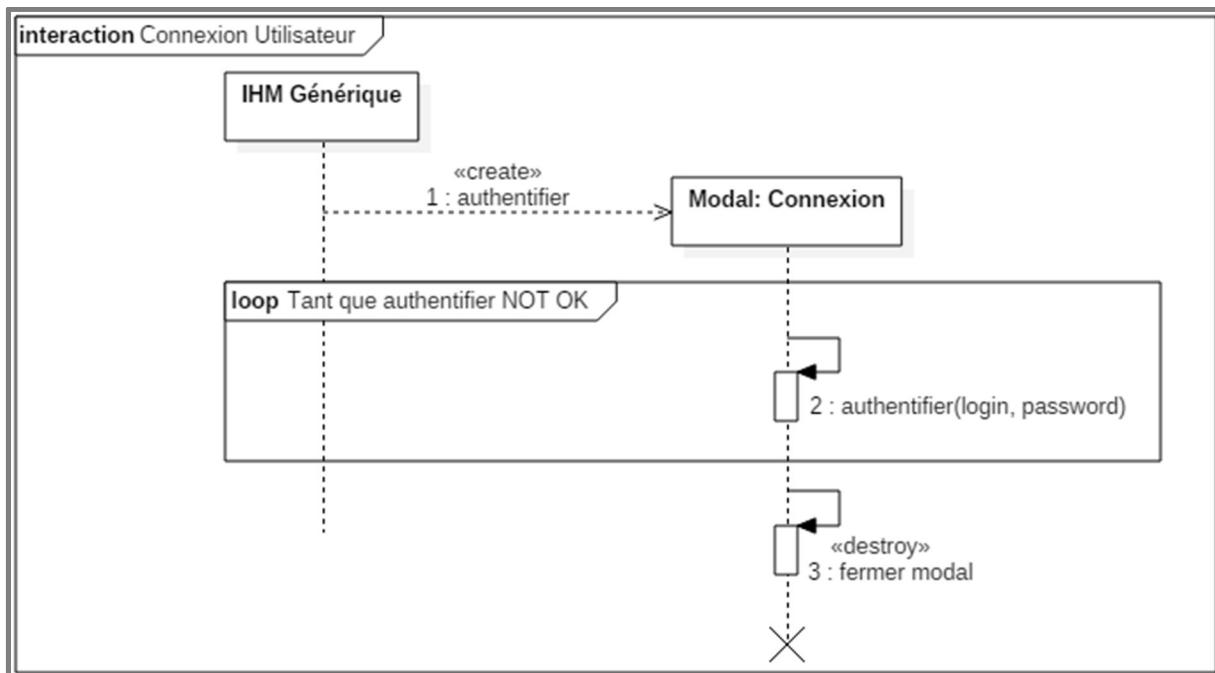
C. Les scénarios alternatifs

Aucun.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Le compte de l'utilisateur doit avoir le statut « cantinière ».

13. Diagramme de séquences « Connexion Utilisateur »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de connexion d'un utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

A partir de n'importe quel IHM, accessible sans authentification, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton de connexion et renseigner ses login et mot de passe afin de s'authentifier.

Une fois l'authentification validée, la fenêtre modale se ferme.

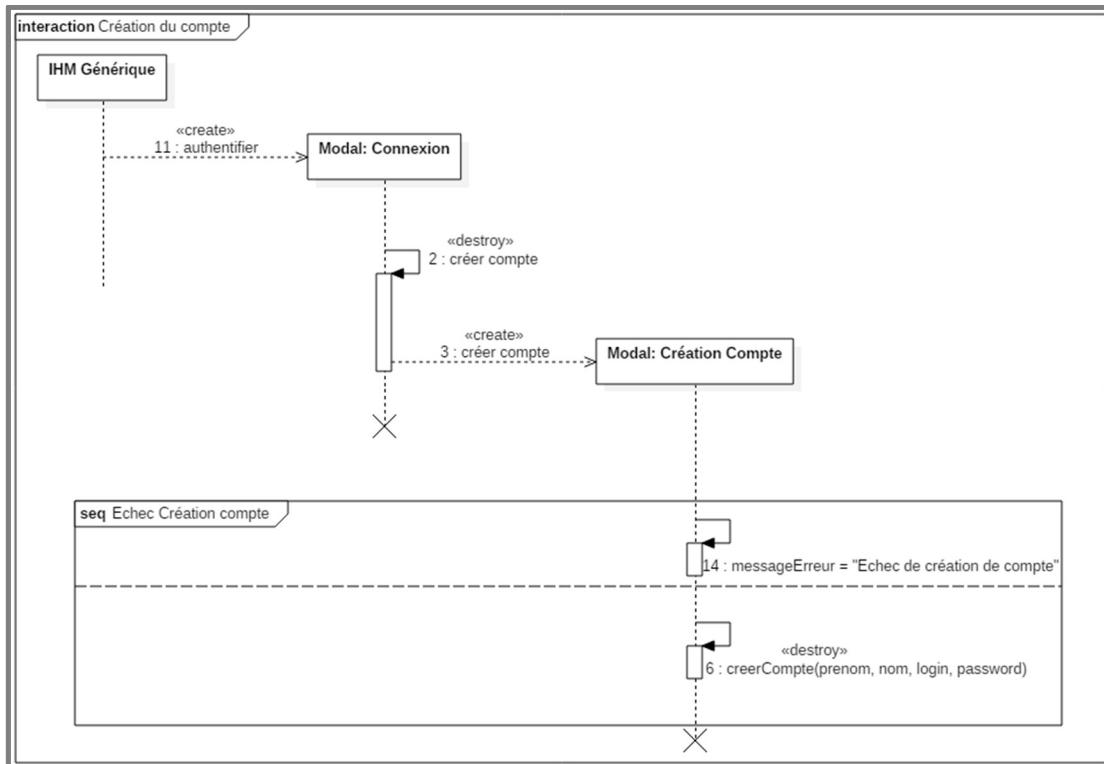
C. Les scénarios alternatifs

Dans le cas d'un échec de l'authentification, la fenêtre modale reste affichée et l'utilisateur peut recommencer la saisie de ses identifiants.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Afin de pouvoir s'authentifier convenablement, les identifiants renseignés doivent être valides et répertoriés dans la base de données.

14. Diagramme de séquences « Crédit du compte »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de création d'un compte utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis n'importe quelle page accessible hors connexion, l'utilisateur clique sur le bouton lié à l'authentification. Cette action affiche une fenêtre modale de connexion.

Il clique ensuite sur le bouton « Crédit compte ». Cette action ferme la fenêtre modale courante puis en ouvre une nouvelle. Cette nouvelle fenêtre permet de renseigner les informations de l'utilisateur.

Enfin, l'utilisateur clique sur le bouton “Crédit mon compte”. La fenêtre modale se ferme.

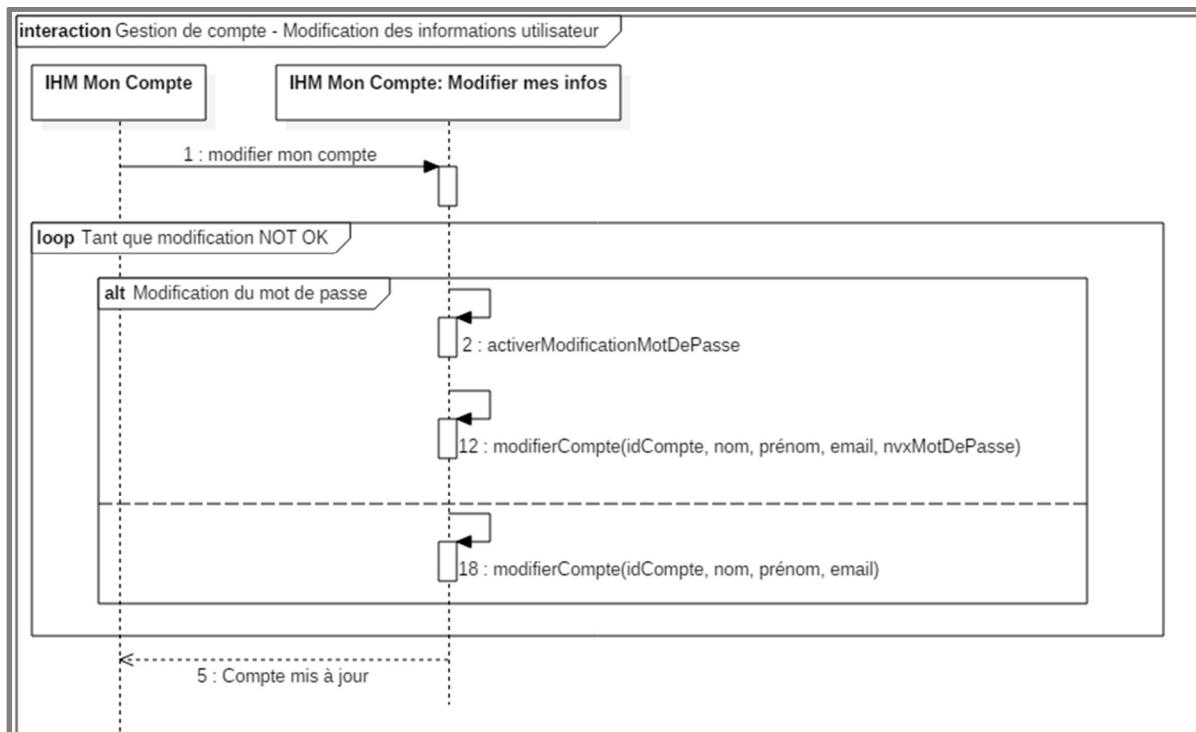
C. Les scénarios alternatifs

Dans le cas où l'utilisateur entre une adresse email déjà répertoriée, un message d'erreur s'affiche dans la fenêtre modale. Celle-ci reste active.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Afin de réussir la création d'un compte, l'adresse email renseignée doit impérativement être absente du catalogue de la base de données.

15. Diagramme de séquences « Modification des informations utilisateur »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de modification des informations d'un utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Mon Compte », si un utilisateur clique sur le bouton « Modifier mes infos », les champs de texte modifiables deviennent éditables.

Pour modifier son mot de passe, l'utilisateur devra activer les champs concernés par clic sur l'icône situé à proximité du champ « Mot de passe ». Une fois les champs édités, il valide ses modifications en cliquant sur le bouton « Valider mes modifications ».

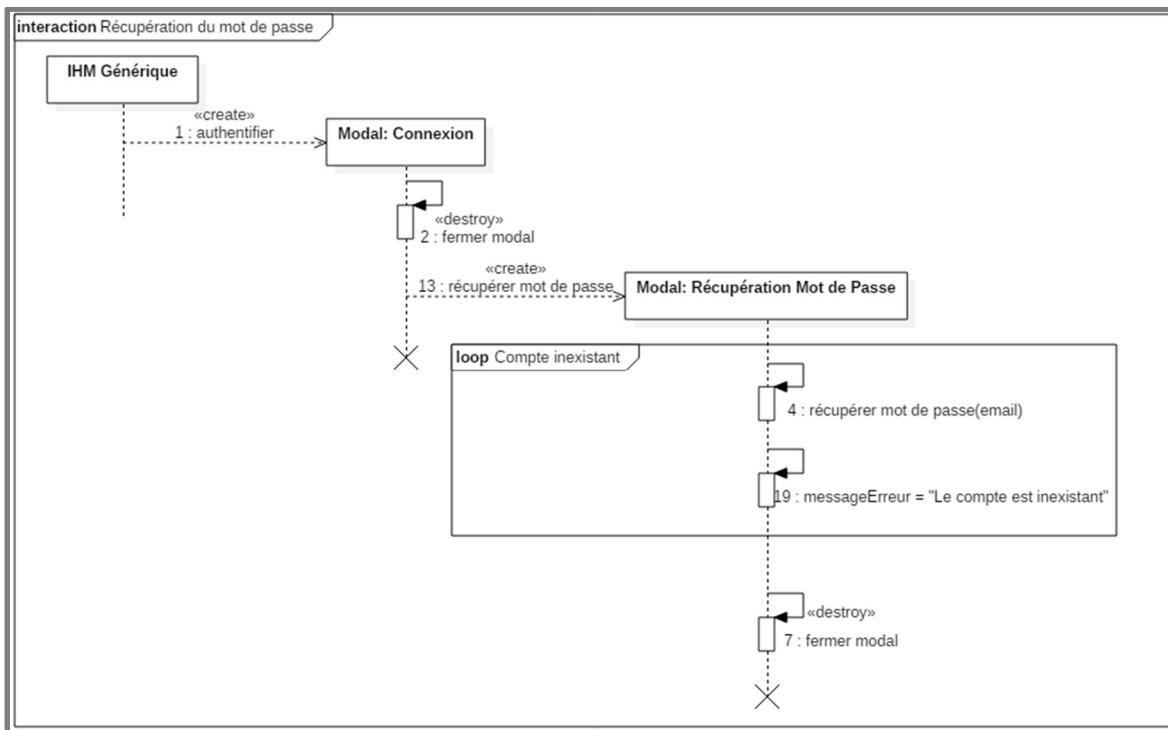
C. Les scénarios alternatifs

Comme pour la création d'un compte, si l'utilisateur tente de remplacer son adresse email par une autre adresse email déjà enregistrée dans notre base de données, un message d'erreur s'affiche dans la fenêtre modale qui reste active.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

En cas de modification de l'adresse email, la nouvelle valeur renseignée doit impérativement être absente du catalogue de la base de données.

16. Diagramme de séquences « Récupération du mot de passe »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de récupération d'un mot de passe d'un utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis n'importe quelle page accessible hors connexion, l'utilisateur accède à l'authentification.

Au clic sur le bouton « Récupérer mot de passe », la fenêtre modale courante se ferme tandis qu'une nouvelle, contenant un champ pour l'adresse email, s'ouvre.

Après renseignement de l'adresse email et validation, un email contenant un mot de passe nouvellement généré est envoyé à l'utilisateur. La fenêtre modale se ferme.

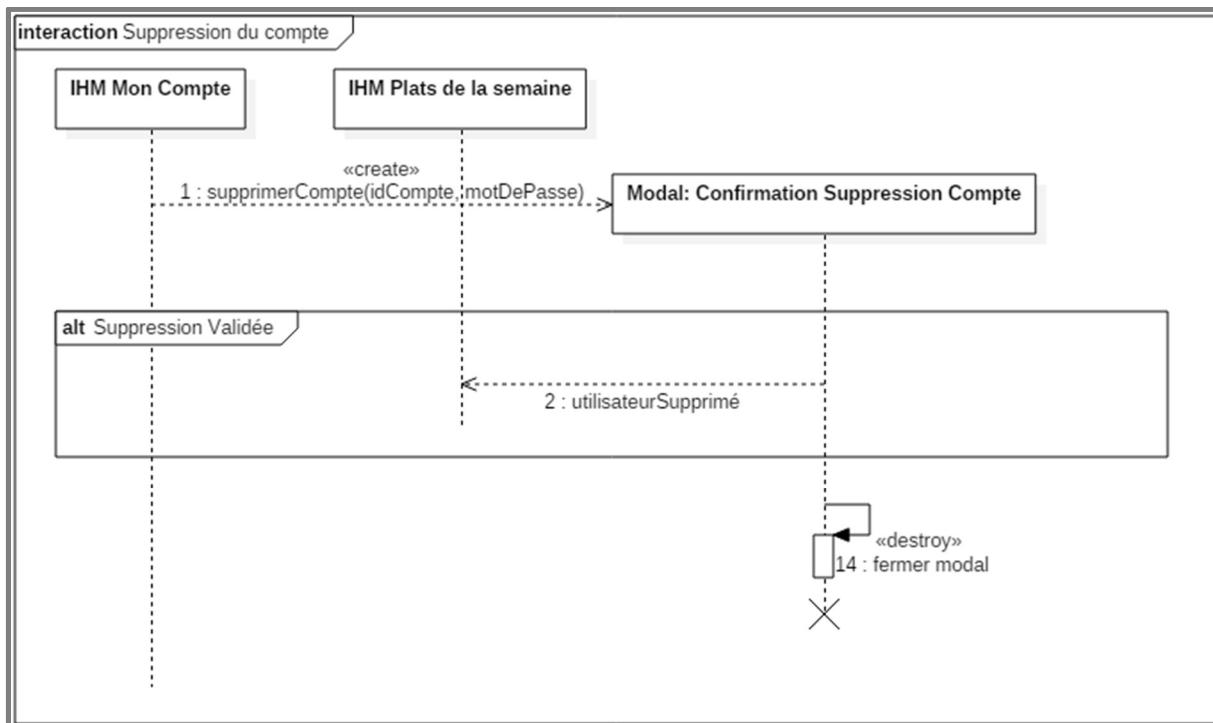
C. Les scénarios alternatifs

Si l'adresse email renseignée ne figure pas dans la base de données, un message d'erreur est affiché dans la fenêtre modale qui reste active.

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

L'adresse email renseignée doit impérativement être présente dans la base de données.

17. Diagramme de séquences « Suppression du compte »



A. Objectif

Ce diagramme représente le processus de suppression d'un compte utilisateur.

B. Description du cas d'utilisation nominal

Depuis la page « Mon Compte », l'utilisateur clique sur le bouton « Supprimer mon compte ». Une fenêtre modale de confirmation s'affiche. L'utilisateur devra valider la confirmation pour supprimer son compte. L'utilisateur sera automatiquement déconnecté.

C. Les scénarios alternatifs

Aucun

D. Les exigences associées au scénario principal et à ces versions alternatives

Afin de pouvoir supprimer son compte, l'utilisateur doit avoir une cagnotte d'un montant égal à zéro et n'avoir aucune commande en cours.

VIII. Maquette

1. Ecran « Plats de la semaine » - Version utilisateurs



Il s'agit de la page d'arrivée lorsqu'on se connecte au site.

Pour passer commande, il faut cliquer sur le jour voulu.

A. Contraintes

Aucune.

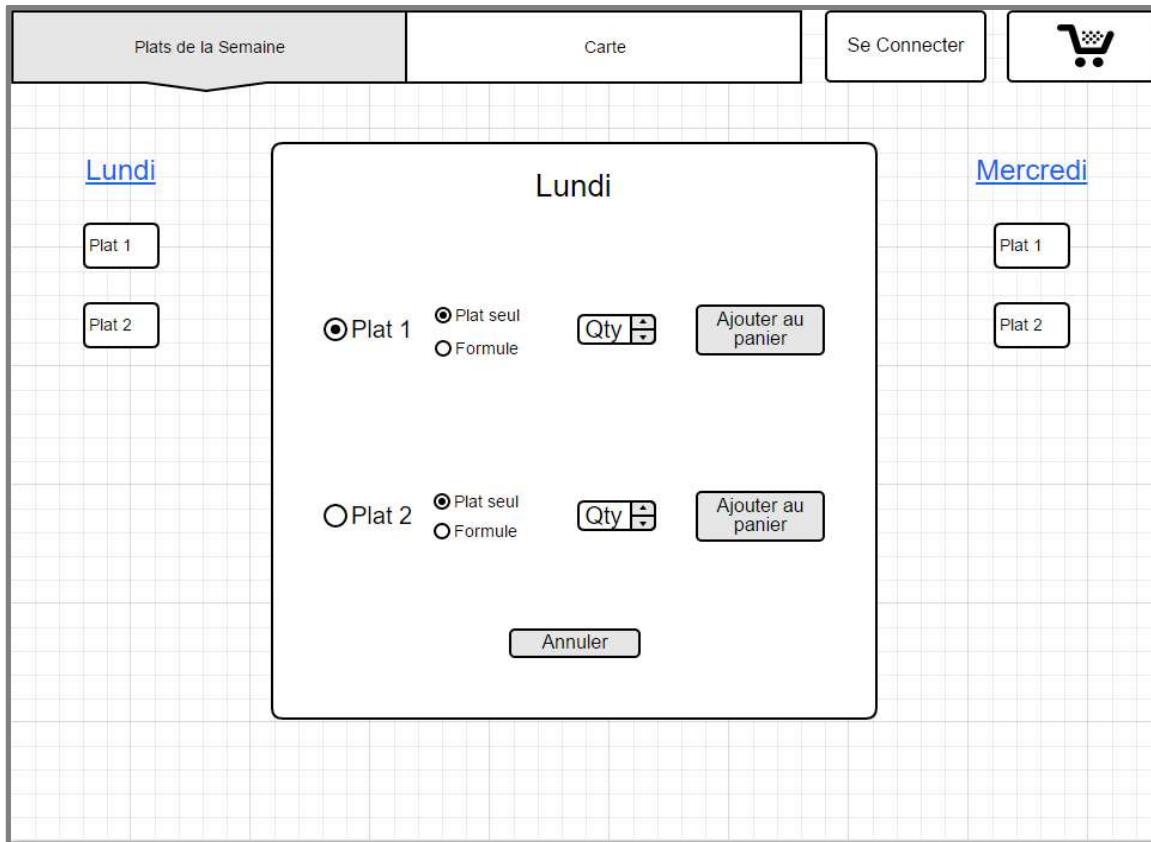
B. Informations envoyées

En cliquant sur le jour de la semaine souhaité, un modal apparaît.

C. Informations reçues

A l'arrivée sur la page des plats de la semaine, l'ensemble des plats prévus pour la semaine s'affiche automatiquement. Chaque plat est classé par jour de la semaine où il est prévu.

2. Ecran « Plats de la semaine » - Modal de sélection



L'icône du panier apparaît après avoir ajouté un article au panier.

A. Contraintes

Aucune.

B. Informations envoyées

Après avoir sélectionné le plat, la formule, la quantité et après avoir cliqué sur le bouton « Ajouter au panier », les informations sont ajoutées au panier.

C. Informations reçues

Les plats, du jour sélectionné, sont affichés dans le pop-up.

3. Ecran « Panier » - Version utilisateur non identifié

Plats de la Semaine	Carte	Se Connecter	Carte
Pour Lundi			
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	Supprimer
Pour Mercredi			
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	Supprimer
Pour Vendredi			
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	Supprimer
Total : 15 €			

A. Contraintes

Aucune.

B. Informations envoyées

En cliquant sur le bouton supprimer, l'article concerné est supprimé du panier.

La page se rafraîchi pour ne laisser apparaître que les articles encore présents dans le panier.

C. Informations reçues

La page « Panier » récapitule l'ensemble des articles ajoutés au panier, ainsi que leur prix et le montant total du panier.

4. Ecran « Panier » - Version utilisateur authentifié

Plats de la Semaine	Carte	Mon Compte	Bonjour X !	
Cagnotte : X €				
Pour Lundi				
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	<input type="button" value="Supprimer"/>	
Pour Mercredi				
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	<input type="button" value="Supprimer"/>	
Pour Vendredi				
Plat 1	Qty : 1	Sous total : 5€	<input type="button" value="Supprimer"/>	
Total : 15 €			<input type="button" value="Valider la commande"/>	

Le bouton « Valider la commande » sera inactif à partir du moment où le montant de la commande sera supérieur au montant de la cagnotte.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être authentifié.

B. Informations envoyées

En cliquant sur le bouton « supprimer », l'article concerné est supprimé du panier.

En cliquant sur le bouton « Valider la commande », l'ensemble des articles du panier sont considérés comme commandés. La cagnotte de l'utilisateur est débitée du montant total de la commande passée.

C. Informations reçues

La page « Panier » récapitule l'ensemble des articles ajoutés au panier, ainsi que leur prix et le montant total du panier.

Le montant de la cagnotte de l'utilisateur s'affiche.

5. Ecran « Carte » - Version utilisateurs



A. Contraintes

Aucune.

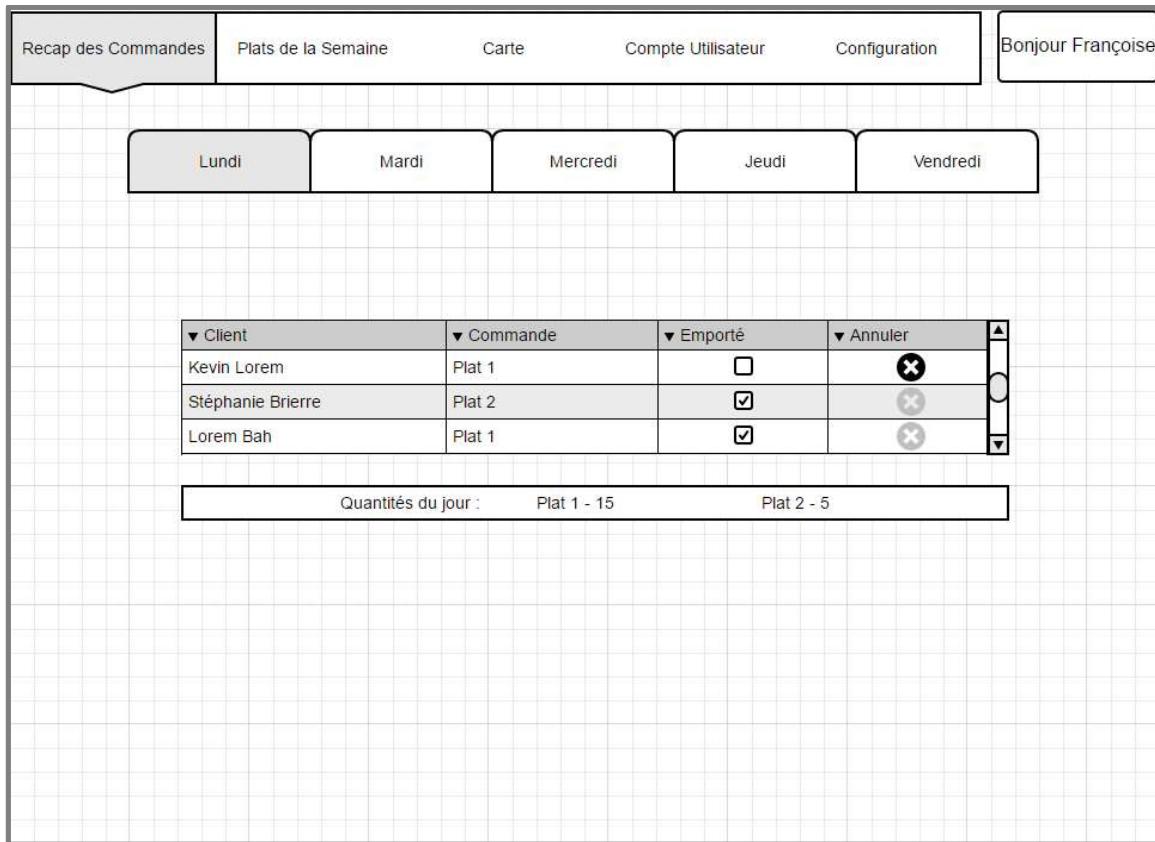
B. Informations envoyées

Aucune.

C. Informations reçues

En arrivant sur la page « Carte », l'ensemble des catégories et des articles proposés, ainsi que leurs prix, s'affiche automatiquement.

6. Ecran « Récap des Commandes »



▼ Client	▼ Commande	▼ Emporté	▼ Annuler
Kevin Lorem	Plat 1	<input type="checkbox"/>	
Stéphanie Brierre	Plat 2	<input checked="" type="checkbox"/>	
Lorem Bah	Plat 1	<input checked="" type="checkbox"/>	

Les commandes livrées apparaissent en bas du tableau.

Il est possible de passer d'une journée à l'autre en cliquant sur l'onglet approprié.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

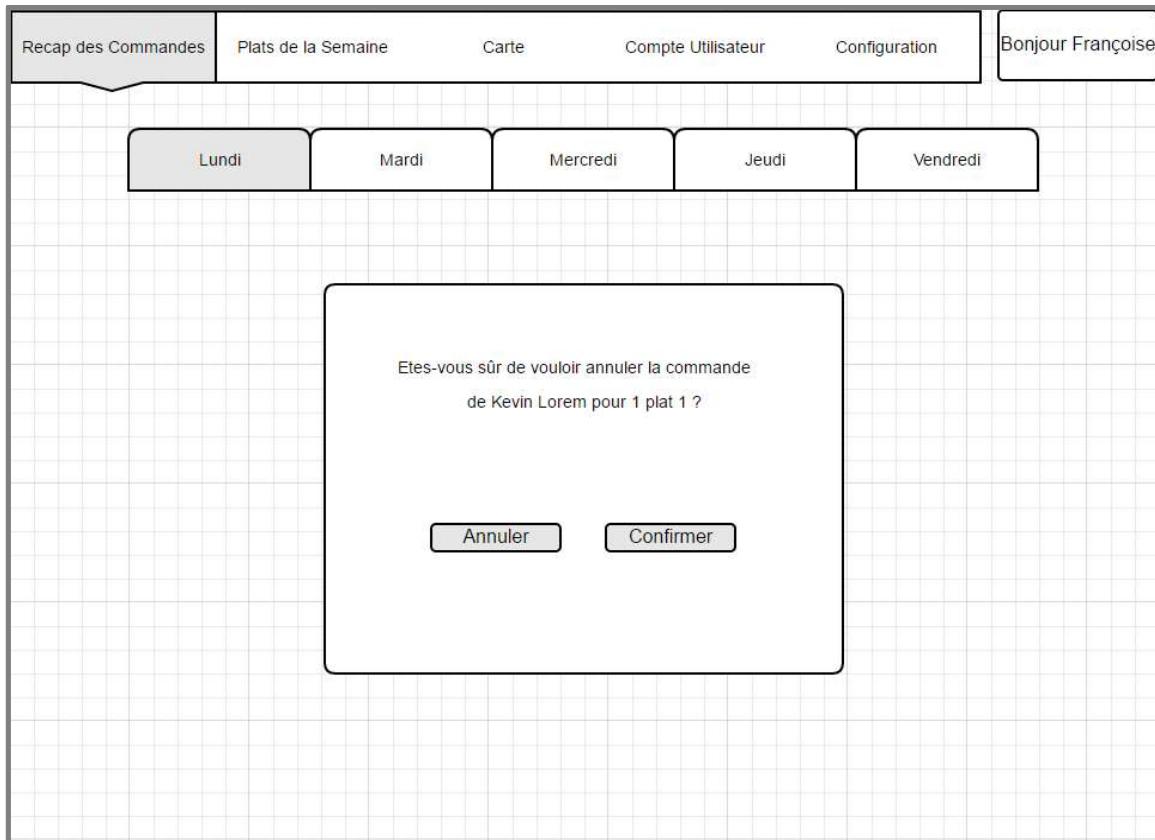
Lorsque la cantinière clique sur l'une des check box « emporté », la commande est considérée comme livrée.

Si la cantinière clique sur l'icône « Annuler », un modal apparaît.

C. Informations reçues

Au chargement de la page, les informations concernant les plats commandés et leurs quantités s'affichent automatiquement.

7. Ecran « Récap des Commandes »



A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

En cliquant sur « Confirmer », la commande est annulée et la cagnotte de l'utilisateur est créditéée.

En cliquant sur « Annuler », la requête d'annulation est annulée,

C. Informations reçues

Le modal demande à la cantinière si elle souhaite vraiment annuler la commande de l'utilisateur.

8. Ecran « Plats de la semaine » - Version cantinière

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise
---------------------	---------------------	-------	--------------------	---------------	-------------------

Désignation	Ajouter un plat
-------------	-----------------

<u>Lundi</u>	<u>Mardi</u>	<u>Mercredi</u>
--------------	--------------	-----------------

<input style="width: 150px;" type="button" value="Pizza reine"/> <input style="width: 150px;" type="button" value="Lasagnes"/>	<input style="width: 150px;" type="button" value="Pizza reine"/> <input style="width: 150px;" type="button" value="Lasagnes"/>	<input style="width: 150px;" type="button" value="Pizza reine"/> <input style="width: 150px;" type="button" value="Lasagnes"/>
---	---	---

<u>Jeudi</u>	<u>Vendredi</u>
--------------	-----------------

<input style="width: 150px;" type="button" value="Pizza reine"/> <input style="width: 150px;" type="button" value="Lasagnes"/>	<input style="width: 150px;" type="button" value="Pizza reine"/> <input style="width: 150px;" type="button" value="Lasagnes"/>
---	---

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

Pour ajouter un plat au menu déroulant, elle saisit la désignation du plat dans le champ prévu à cet effet, puis elle clique sur le bouton « Ajouter un plat ».

Après avoir sélectionné les différents « plat », la cantinière clique sur le bouton « Valider ».

C. Informations reçues

Aucune.

9. Ecran « Carte » - Version cantinière

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise																																				
Boissons Chaudes	Boissons Fraiches	Deserts	Formules Midi	Petites faims	Sandwichs	Viennoiseries																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Désignation</th> <th>Prix</th> <th colspan="3">Ajouter article</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>▼ Désignation</td> <td>▼ Prix</td> <td>▼</td> <td>▼</td> <td>▲</td> </tr> <tr> <td>Eau</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Coca</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jus de fruit</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Carabos</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Soda</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							Désignation	Prix	Ajouter article			▼ Désignation	▼ Prix	▼	▼	▲	Eau	0.5				Coca	0.5				Jus de fruit	0.5				Carabos	0.5				Soda	0.5			
Désignation	Prix	Ajouter article																																							
▼ Désignation	▼ Prix	▼	▼	▲																																					
Eau	0.5																																								
Coca	0.5																																								
Jus de fruit	0.5																																								
Carabos	0.5																																								
Soda	0.5																																								

Il est possible de passer d'une catégorie à l'autre en cliquant sur l'onglet approprié.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

Pour ajouter un article, la cantinière saisit la désignation et le prix dans les champs prévus à cet effet, puis clique sur le bouton « Ajouter article ».

Pour modifier un article, la cantinière clique sur l'icône « crayon ». L'affichage se modifie.

Pour supprimer un article, la cantinière clique sur l'icône « poubelle ». Un modal apparaît.

C. Informations reçues

En cliquant sur un onglet, l'ensemble des articles de la catégorie s'affiche, ainsi que leur prix.

10. Ecran « Carte » - Modification d'un article

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise																																			
<table border="1"> <tr> <td>Boissons Chaudes</td> <td>Boissons Fraîches</td> <td>Deserts</td> <td>Formules Midi</td> <td>Petites faims</td> <td>Sandwichs</td> <td>Viennoiseries</td> </tr> </table>						Boissons Chaudes	Boissons Fraîches	Deserts	Formules Midi	Petites faims	Sandwichs	Viennoiseries																												
Boissons Chaudes	Boissons Fraîches	Deserts	Formules Midi	Petites faims	Sandwichs	Viennoiseries																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Désignation</th> <th>Prix</th> <th colspan="3">Ajouter article</th> </tr> <tr> <th>▼ Désignation</th> <th>▼ Prix</th> <th>▼</th> <th>▼</th> <th>▲</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Eau I</td> <td>0.5 I</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Coca</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jus de fruit</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Caraïbos</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Soda</td> <td>0.5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						Désignation	Prix	Ajouter article			▼ Désignation	▼ Prix	▼	▼	▲	Eau I	0.5 I		✓		Coca	0.5				Jus de fruit	0.5				Caraïbos	0.5				Soda	0.5			
Désignation	Prix	Ajouter article																																						
▼ Désignation	▼ Prix	▼	▼	▲																																				
Eau I	0.5 I		✓																																					
Coca	0.5																																							
Jus de fruit	0.5																																							
Caraïbos	0.5																																							
Soda	0.5																																							

L'affichage se modifie et les champs modifiables sont débloqués. Les icônes « crayon » et « poubelle » laisse place à un icône « coche verte ».

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

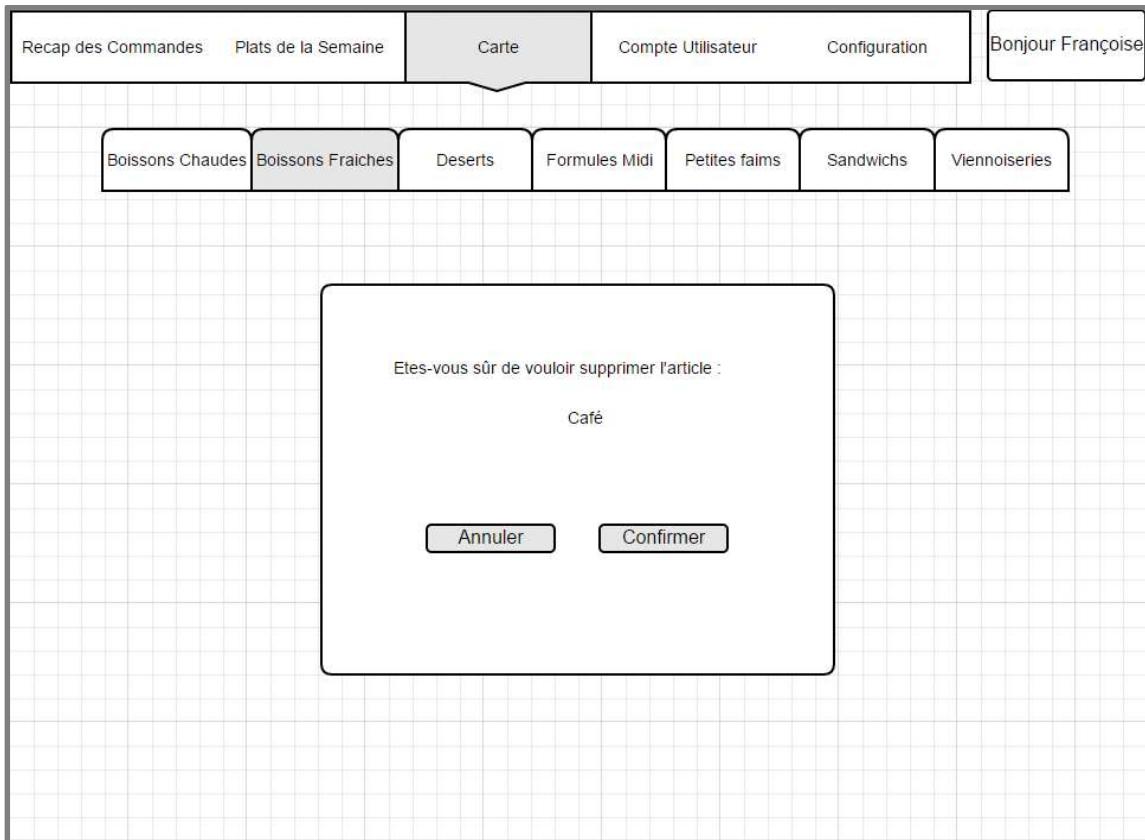
B. Informations envoyées

La cantinière modifie la désignation et/ ou le prix de l'article puis clique sur l'icône « coche verte ».

C. Informations reçues

Aucune.

11. Ecran « Carte » - Version cantinière



A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

Si la cantinière clique sur le bouton « Annuler », le modal se referme et la cantinière revient à l'écran standard de la carte.

Si la cantinière clique sur « Confirmer », une requête est envoyée à la base de données et l'article est supprimé.

C. Informations reçues

Le modal demande à la cantinière si elle souhaite vraiment supprimer l'article sélectionné.

12. Ecran « Compte Utilisateur »

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise
---------------------	---------------------	-------	--------------------	---------------	-------------------

Rechercher un compte Utilisateur :

Votre recherche :

▼ Prénom	▼ Nom	▼ Email	▼
Kevin	Lorem	kevin.lorem@test.com	
Lorem	Bah	lorem.bah@test.com	

Pour visualiser le compte d'un utilisateur, la cantinière doit cliquer sur l'icône « œil ».

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

La cantinière peut réaliser une recherche sur tous les champs. Elle indique un élément de sa recherche puis clique sur l'icône « loupe ».

C. Informations reçues

Le tableau se remplit des résultats de la recherche.

13. Ecran « Compte Utilisateur »

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise
Prénom : Kevin Nom : Lorem Adresse mail : kevin.lorem@test.com					
Cagnotte : X € Créditer Solder le compte					
Commande en cours : <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Récapitulatif de la commande</div>					

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

Après avoir cliqué sur le bouton « Solder le compte », un modal apparaît.

Après avoir cliqué sur le bouton « Créditer », l'affichage se modifie pour permettre la saisie d'un montant.

C. Informations reçues

À la validation précédente, l'affichage se modifie et laisse apparaître les informations de l'utilisateur.

14. Ecran « Compte Utilisateur »

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise
Prénom : Kevin Nom : Lorem Adresse mail : kevin.lorem@test.com					
Cagnotte : X € Créditer Solder le compte					
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> Etes-vous sûr de vouloir solder le compte de : Kevin Lorem ? Annuler Confirmer </div>					

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

B. Informations envoyées

Si la cantinière clique sur le bouton « Annuler », le modal se referme et la cantinière revient à l'écran standard du compte utilisateur.

Si la cantinière clique sur « Confirmer », une requête est envoyée à la base de données et le solde de la cagnotte de l'utilisateur est passé à zéro.

C. Informations reçues

Le modal demande à la cantinière si elle souhaite vraiment solder le compte de l'utilisateur

15. Ecran « Compte Utilisateur »

Recap des Commandes	Plats de la Semaine	Carte	Compte Utilisateur	Configuration	Bonjour Françoise
Prénom : Kevin			Cagnotte : X €		
Nom : Lorem			Créditer		
Adresse mail : kevin.lorem@test.com			Montant : €		
Commande en cours :			Valider		
Récapitulatif de la commande					

Le bouton de l'option choisie se transforme en simple case. Un input permettant de saisir le montant ainsi qu'un bouton « Valider » apparaissent.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

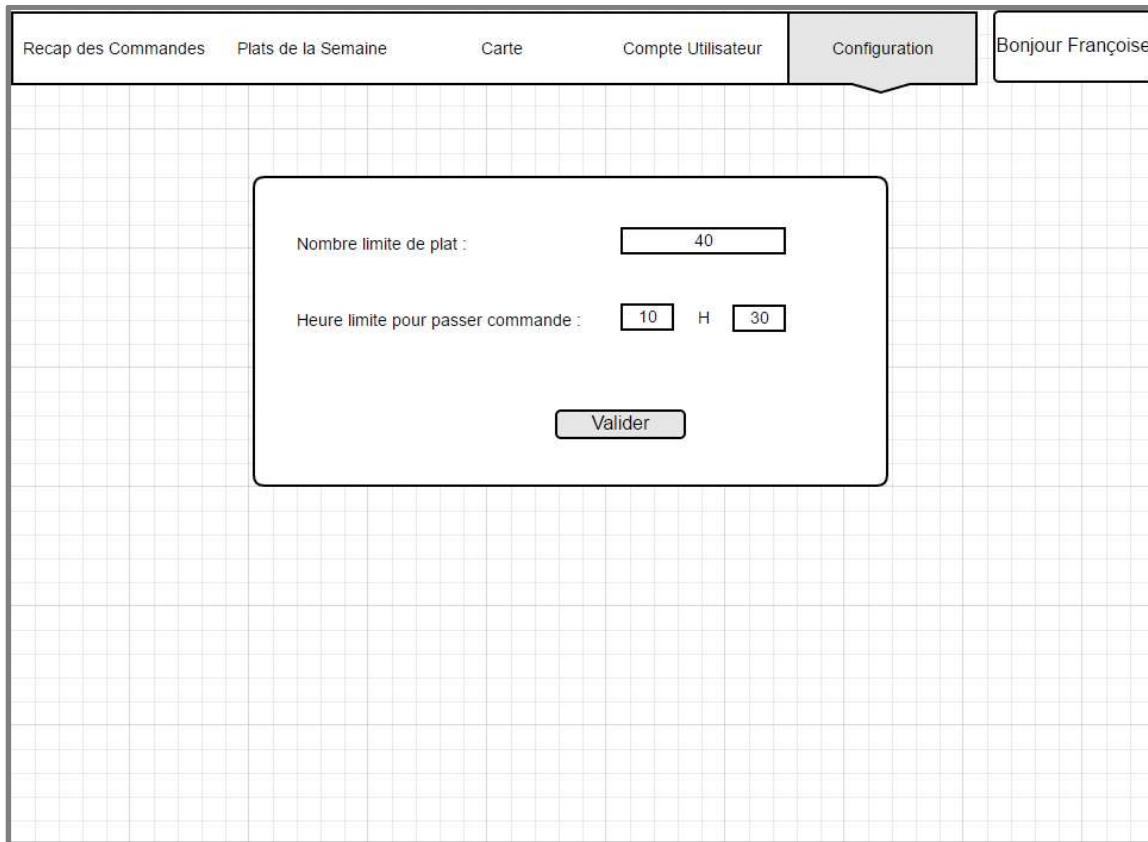
B. Informations envoyées

Une requête est envoyée à la base de données et le montant de la cagnotte de l'utilisateur est mis à jour.

C. Informations reçues

Aucune.

16. Ecran « Configuration »



A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être connecté avec le compte « flagué » cantinière.

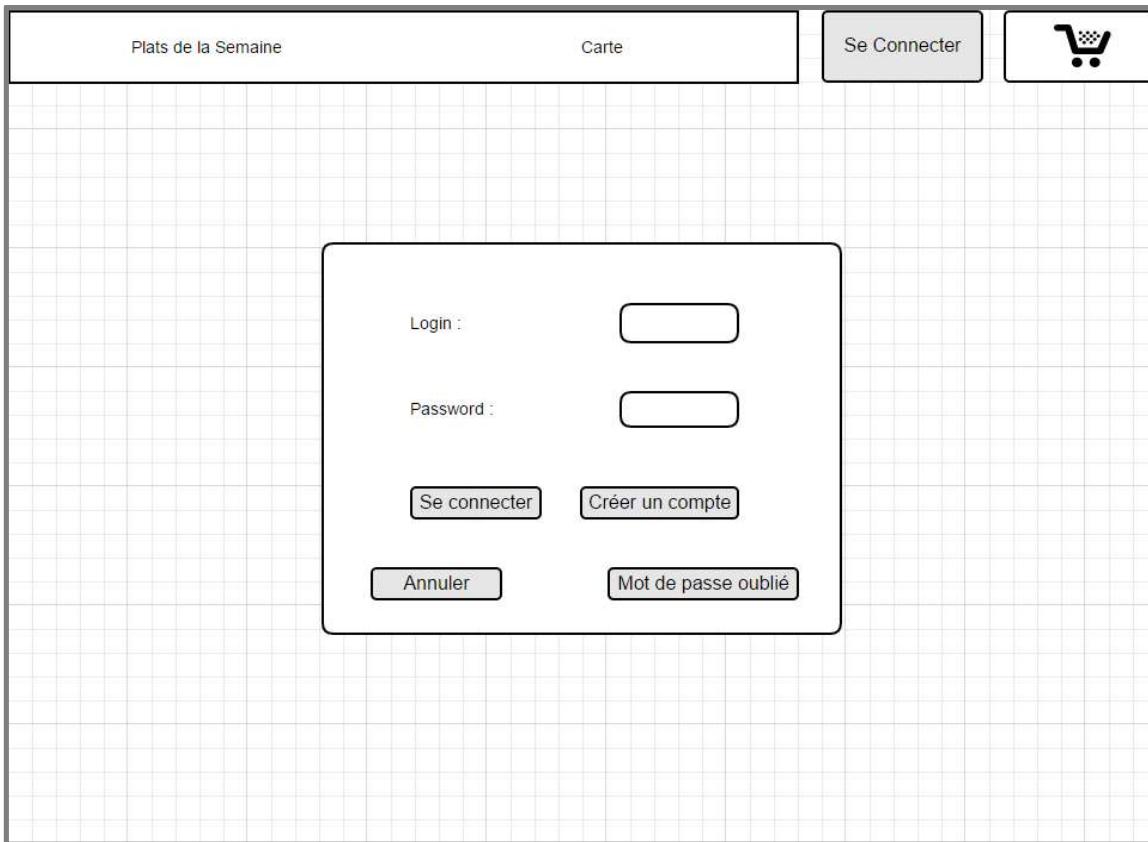
B. Informations envoyées

Une requête est envoyée à la base de données pour mettre à jour le nombre limite de plat et/ou l'heure limite pour passer les commandes.

C. Informations reçues

Au chargement de la page, le nombre limite de plat qu'il est possible de commander, ainsi que l'heure limite de commande, s'affichent automatiquement.

17. Ecran « Se Connecter »



Il s'agit d'un modal. Une fois l'utilisateur connecté, le menu s'adapte et change s'il est utilisateur ou cantinière. Le bouton « Se Connecter » s'est mis à jour et affiche désormais le prénom de l'utilisateur.

A. Contraintes

Aucune.

B. Informations envoyées

L'utilisateur/ la cantinière doit renseigner son login, son mot de passe et cliquer sur le bouton « Se connecter ». Une requête est envoyée au serveur pour créer une session.

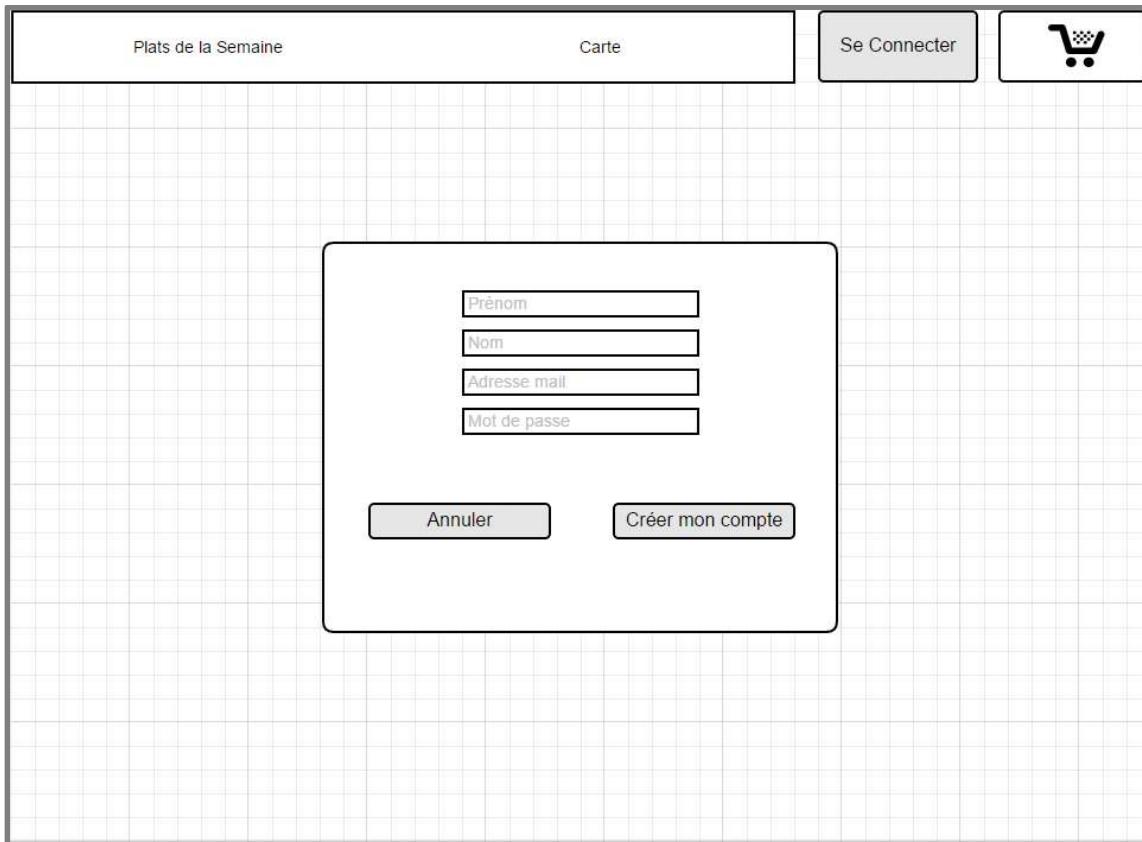
Après avoir cliqué sur le bouton « Créer un compte » ou « Mot de passe oublié », un modal apparaît.

Si l'utilisateur clique sur le bouton « Annuler », le modal se referme.

C. Informations reçues

Aucune.

18. Ecran « Crédation de Compte »



The screenshot shows a modal dialog box centered on a grid background. The modal has a white background and a thin black border. Inside, there are four input fields labeled 'Prénom', 'Nom', 'Adresse mail', and 'Mot de passe'. Below the fields are two buttons: 'Annuler' on the left and 'Créer mon compte' on the right.

A. Contraintes

Aucune.

B. Informations envoyées

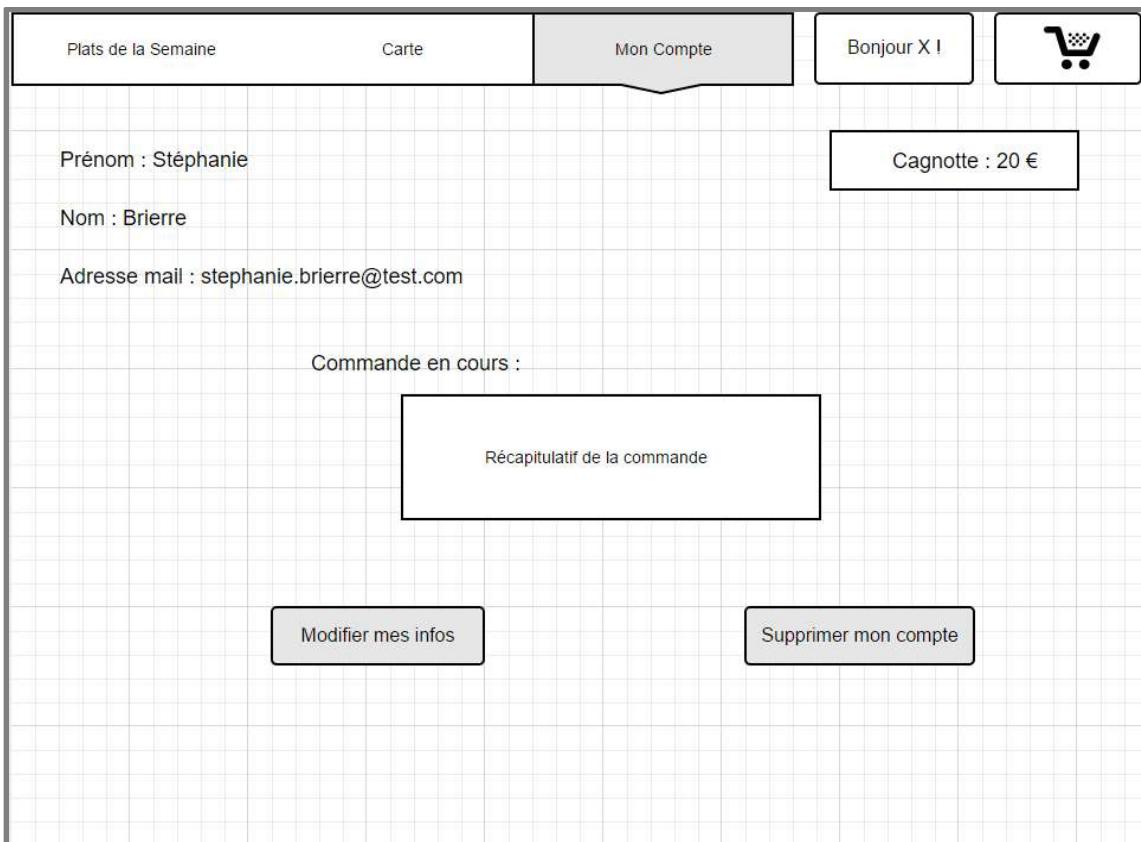
En cliquant sur le bouton « Annuler », le modal se referme.

En cliquant sur le bouton « Créer mon compte », les informations saisies dans les champs prévus sont envoyées à la base de données.

C. Informations reçues

Aucune.

19. Ecran « Mon Compte »



Plats de la Semaine Carte **Mon Compte** Bonjour X ! 

Prénom : Stéphanie Cagnotte : 20 €

Nom : Brierre

Adresse mail : stephanie.brierre@test.com

Commande en cours :

Récapitulatif de la commande

Modifier mes infos Supprimer mon compte

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être authentifié.

B. Informations envoyées

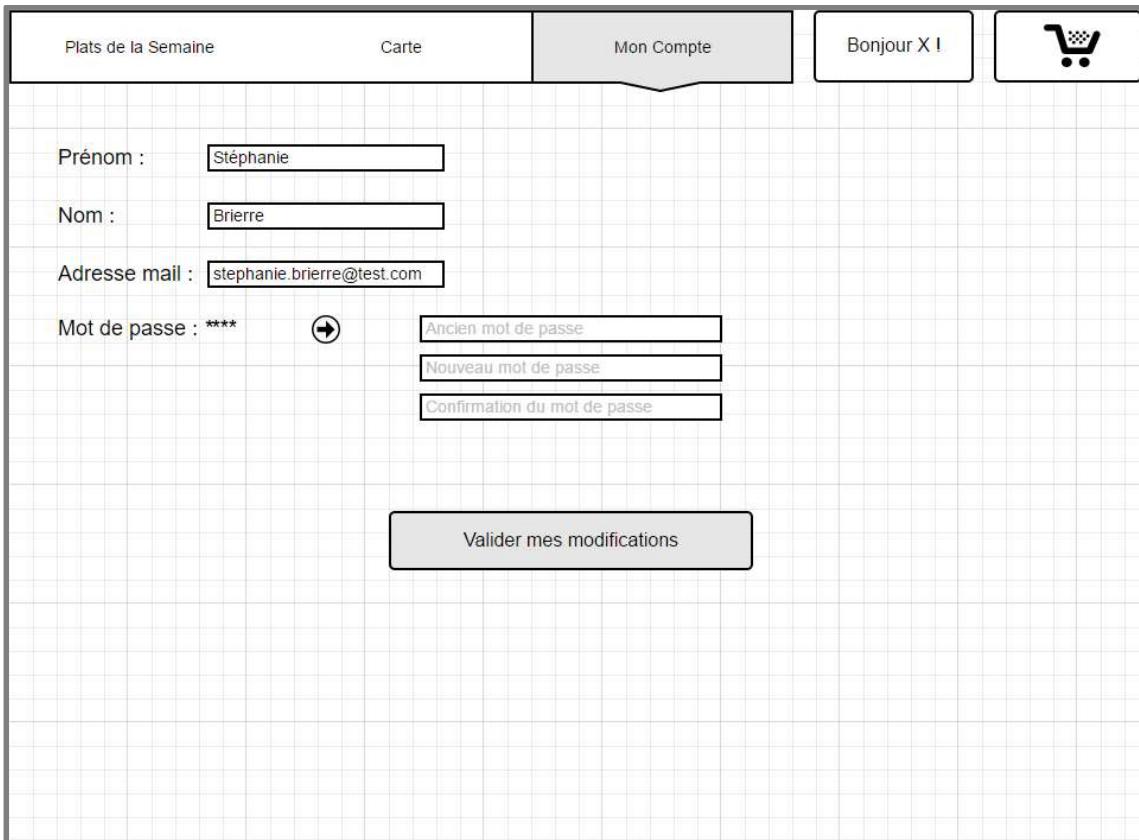
En cliquant sur le bouton « Modifier mes infos », le formulaire se modifie.

En cliquant sur le bouton « Supprimer mon compte », une requête est envoyée en base de données pour supprimer le compte de l'utilisateur.

C. Informations reçues

Au chargement de la page, l'ensemble des informations concernant l'utilisateur s'affiche automatiquement.

20. Ecran « Mon Compte » - Modification des informations utilisateurs



Le mot de passe n'est jamais affiché, même crypté, sur la page. Pour le modifier il faut cliquer sur l'icône « flèche ». Des champs de saisie apparaissent.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être authentifié.

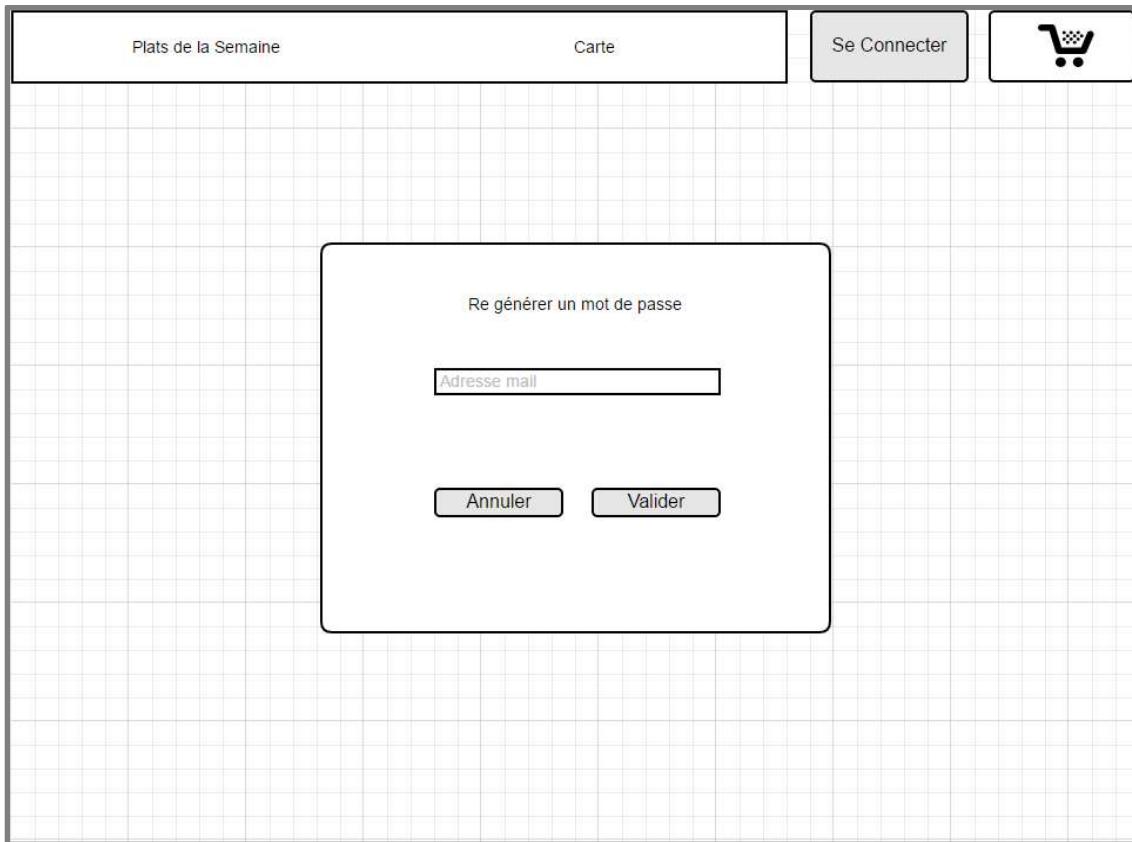
B. Informations envoyées

Après avoir cliqué sur le bouton « Valider mes modifications », une requête est envoyée en base de données pour mettre à jour les informations de l'utilisateur.

C. Informations reçues

A l'affichage de la page, les informations de l'utilisateur s'affichent automatiquement.

21. Ecran « Re générer un mot de passe »



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with four items: "Plats de la Semaine", "Carte", "Se Connecter", and a shopping cart icon. Below the navigation bar is a large, empty rectangular area representing a table or list. In the center of this area is a modal dialog box with a black border. The dialog has a title "Re générer un mot de passe" at the top. Inside the dialog, there is a text input field labeled "Adresse mail". At the bottom of the dialog are two buttons: "Annuler" on the left and "Valider" on the right.

A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être authentifié.

B. Informations envoyées

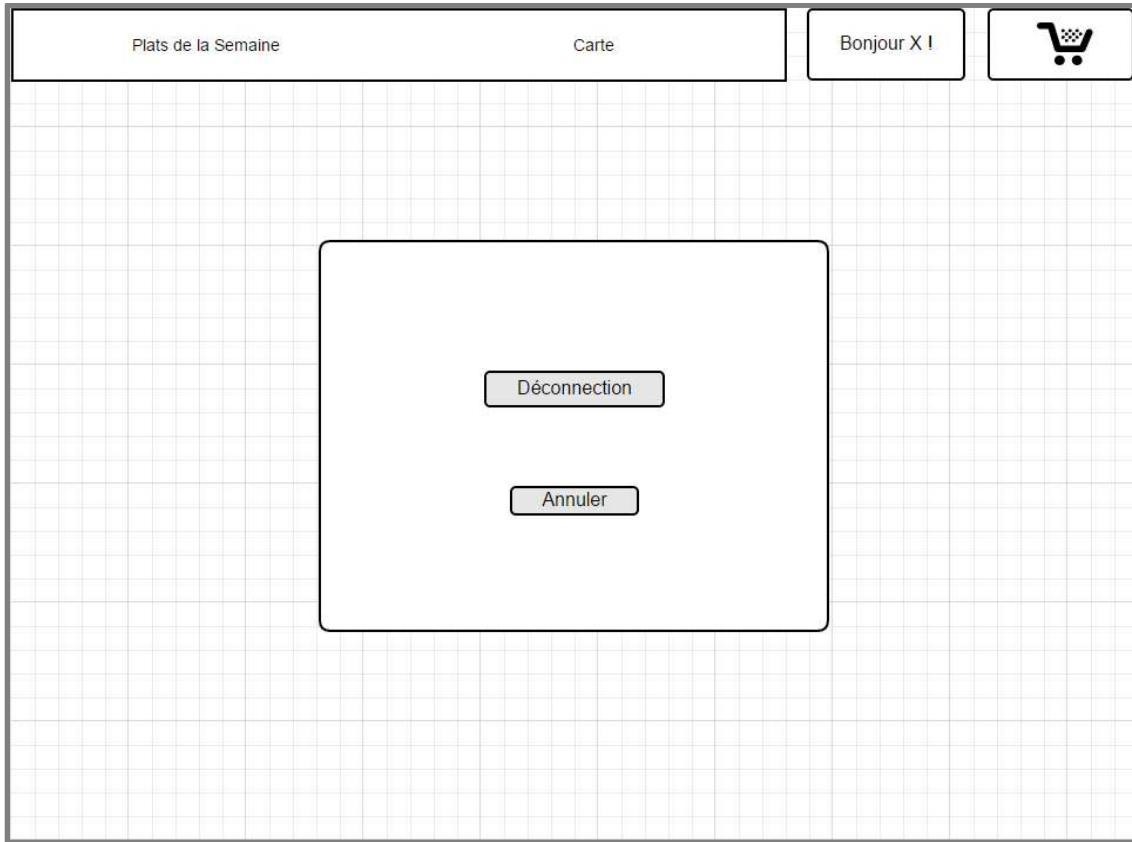
L'utilisateur renseigne son adresse mail dans le champ prévu à cet effet puis clique sur le bouton « Valider ». Une requête est envoyée au serveur qui enverra un mail avec un nouveau mot de passe à l'utilisateur.

Si l'utilisateur clique sur le bouton « Annuler », le modal se referme

C. Informations reçues

Aucune.

22. Ecran « Mon Compte »



A. Contraintes

L'utilisateur doit s'être authentifié.

B. Informations envoyées

Si l'utilisateur clique sur le bouton « Annuler », le modal se referme.

Si l'utilisateur clique sur le bouton « Déconnection », le modal se referme et une requête est envoyée au serveur pour mettre fin à sa session.

C. Informations reçues

Aucune.