Cahier de charge

1. **Contexte Générale du projet**

Les fans manifestent de plus en plus d’intérêt à leurs célébrités, ils sont toujours à la quête sur des nouveautés les concernant à savoir le nouvel album, le nouveau film, la nouvelle série etc.…

Ce pourquoi nous avons choisis ce contexte afin de facilité ce dilemme aux fans ;dans un premier temps nous allons nous intéresser aux domaines Cinéma, Music et le football

1. **Objectif du projet**

L’application s’intègre dans une approche de modernisation et l’amélioration Concernant l’intérêt des fans sur leurs célébrités. Le but principal est de développer un système qui va permettre aux internautes fans d’avoir les nouveautés concernant les réalisations de leurs célébrités. Ainsi un fan pourrait créer un catalogue de collection des articles de ses célébrités en fonction de la nature (music, cinéma …) et recommander ces derniers à d’autres internautes ; participer à une activité ; il peut également établir une relation avec sa célébrité en demandant une vidéo ou photo personnalisée.

1. **Les intervenants (Acteurs du projet)**

* **Administrateur**

C’est le superviseur technique chargé de l’administration du système, la gestion des droits d’accès pour chaque utilisateur du système, les comptes ainsi que les activités et les trafics sur le système.

* **Fans(utilisateur)**

Il s’agit d’un utilisateur à priori un fan.

* **Célébrité.**

1. **Les besoins et fonctionnalités par acteurs**

* **Administrateur**

1. Authentification

L’authentification sera basée sur un login et un mot de passe.

1. Gestion des comptes
2. Gestion des articles
3. Gestion des activités
4. Gestion des droits d’accès

* **Fans(utilisateur)**

1. Créer un compte

Basée su un compte google, Facebook ...

1. Collection un article
2. Recommander un article
3. Suivre une célébrité
4. Demander une vidéo(photo).

* **Célébrité.**

3. créer un compte

4. partager du contenu à un fan.

**Etude de l’existant.**

D’après les recherches que nous avons réalisées et nos connaissances sur le sujet, on dispose des ressources et les informations nécessaires pour réaliser ce projet.

Faire un appel aux APIs pourrait nous aider à rendre plus claire notre système.

**Diagramme de Cas d’utilisations.**

****

**Description textuelle du cas d’utilisation l’authentification**

**Titre :** Authentification

**Description :** ce cas d’utilisation permet à un internaute de s’authentifier afin d’accéder à son espace et faire certaines actions.

**Acteurs :** Fan, Célébrité et administrateur.

* **Les prés-conditions :**

- Le système est actif.

- L’internaute dispose d’un compte avec un login et un mot de passe dans la base de données.

* **Le scénario nominal :**

1. L’internaute se connecte au système
2. Le système affiche la page d’accueil.
3. L’internaute choisit l’option de connexion.
4. Le système affiche la page d’authentification.
5. L’internaute remplie ses informations.
6. Le système compare ses informations avec celles stockés avec son compte.
7. Le système affiche la page de son espace.

* **Les scénarios alternatifs :**

A1 : Les informations d’authentification sont incorrectes L’enchainement, A1 démarre au point 6 du scenario nominal.

7. le système indique à l’internaute que ses informations sont erronées et demande une nouvelle saisie des informations.

Le scénario reprend au scénario nominal 4.

* **Les scénarios d’échecs :**

E1 : le système tombe en panne

L’enchaînement démarre au scenario nominal 1.

L’internaute n’obtient aucune réponse et le cas d’utilisation termine

* **Les post-conditions :**

-L’internaute accède à son espace

**Description textuelle du cas d’utilisation Recommander**

**Titre :** Recommander

**Description :** ce cas d’utilisation permet à un Fan de recommander un article d’une célébrité aux internautes.

**Acteurs :** Fan.

* **Les prés-conditions :**

- Le système est actif.

- Authentification Réussi

* **Le scénario nominal :**

1 Le Fan consulte les articles

1. Le système affiche les articles.

3 Le Fan choisit l’article à recommander.

1. Le système affiche l’article.
2. Le Fan choisit l’option recommander.
3. Le système incrémenter le nombre de recommandation de l’article.
4. Le système ajoute l’article dans ceux recommander par le Fan.

* **Les scénarios alternatifs :**

A1 : Le Fan n’est pas authentifié L’enchainement A1 démarre au point 4 du scenario nominal.

1. Le système indique au fan de se connecter de s’authentifier.
2. Le Fan s’authentifier.

Le scénario reprend au scénario nominal 4.

* **Les scénarios d’échecs :**

E1 : L’article est déjà recommandé.

L’enchaînement démarre au scenario nominal 4.

L’internaute n’obtient aucune réponse et le cas d’utilisation termine

* **Les postconditions :**

-Le nombre de recommandation de l’article augmente d’un.

**Description textuelle du cas d’utilisation Traiter la demande d’un Fan**

**Titre :** Traiter la demande d’un Fan

**Description :** ce cas d’utilisation permet à une célébrité de traiter la demande afin d’un Fan.

**Acteurs :**  Célébrité.

* **Les prés-conditions :**

- Le système est actif.

- Authentification Réussi

* **Le scénario nominal :**

1. La célébrité consulte les demandes.
2. Le système affiche les demandes.
3. La célébrité choisit la demande à traiter.
4. Le système affiche les informations de la demande.
5. La Célébrité satisfait la demande en ajout le contenu demandé.
6. Le système enregistre la réponse de la célébrité.
7. Le système indique au fan concerner que sa demande est traitée.

* **Les scénarios alternatifs :**

A1 : La célébrité a décliné la demande L’enchainement A1 démarre au point 5 du scenario nominal.

7. le système indique à l’internaute que ses informations sont erronées et demande une nouvelle saisie des informations.

Le scénario reprend au scénario nominal 4.

* **Les scénarios d’échecs :**

E1 : La célébrité a décliné la demande

L’enchaînement démarre au scenario nominal 5.

7. Le système indique au fan concerner que sa demande a été décliné.

Le cas d’utilisation termine

* **Les postconditions :**

-La fan reçoit un contenu personnalisé

**Diagrammes des séquences.**

****

**Diagrammes de classes. **