

STELLASTONE
**DOCUMENTS DE SPECIFICATION DES
EXIGENCES LOGICIEL**

2021-2022

HISTORIQUE DE VERSION

Version	Auteur(s)	Date	Commentaire
1.0			

Table des matières

1	INTRODUCTION.....	5
1.1	Objet du document.....	5
1.2	Portée	5
1.3	Définitions, acronymes et abréviation	5
1.3.1	Réseau social	5
1.3.2	Carte du monde.....	5
1.4	Références	5
1.5	Vue d'ensemble	5
2	DESCRIPTION GÉNÉRALES	6
2.1	Environnement	6
2.2	Fonctions.....	7
2.2.1	Accueil.....	7
2.2.2	Profile	7
2.2.3	Entreprise.....	8
2.2.4	Réseau spatial	9
2.2.5	Carte du monde.....	9
2.2.6	Construction de la fusée	9
2.2.7	Réalisation de la mission	9
2.3	Caractéristiques des utilisateurs	10
2.4	Contraintes	10
2.4.1	Budgétaires	10
2.4.2	Matérielles	10
2.4.2.1	Configuration système	10
2.4.2.2	Connexion au réseau	10
2.4.3	Sécurité.....	10
2.4.4	Interface graphique	11
2.5	Hypothèse de dépendances	11
3	EXIGENCES SPECIFIQUES	11
3.1	Exigences des interfaces externes.....	11
3.1.1	Interface avec le matériel.....	11
3.1.2	Cinématique.....	11
3.1.3	Authentification	12
3.1.3.1	Inscription	12
3.1.3.2	Connexion	13
3.1.3.3	Récupération du mot de passe.....	14
3.1.3.4	Réinitialisation du mot de passe.....	15
3.1.4	Accueil.....	19
3.1.4.1	Utilisateur aguerrie.....	19
3.1.4.1.1	Le dock.....	19

3.1.4.1.2	Infos utilisateur.....	20
3.1.4.1.3	Collaborateurs	20
3.1.4.1.3.1	Chat entreprise	22
3.1.4.1.4	La mission	Erreur ! Signet non défini.
3.1.4.1.4.1	Information de la mission.....	25
3.1.4.1.4.1.1	Choix de la destination	25
3.1.4.1.4.1.2	Propriétés fusée	26
3.1.4.1.4.2	Nouvelle mission.....	29
3.1.4.2	Nouvel utilisateur.....	31
3.1.4.2.1	Une première mission.....	31
3.1.4.2.2	33
3.1.5	Profil.....	36
3.1.5.1	Visiteur cosmique	36
3.1.5.1.1	Relations utilisateur.....	37
3.1.5.1.1.1	Abonnements	37
3.1.5.1.1.2	Abonnés	38
3.1.5.1.2	Stellas	41
3.1.5.1.3	Statistiques	43
3.1.5.1.3.1	Toute les missions	43
3.1.5.1.3.2	Mode aventure.....	44
3.1.5.1.3.3	Mode réaliste.....	44
3.1.5.2	Propriétaire du profile	46
3.1.5.2.1	Invitation	46
3.1.5.2.1.1	Inviter des amis	47
3.1.5.2.2	Sauvegarde	50

1 INTRODUCTION

1.1 OBJET DU DOCUMENT

L'objet de ce document est de présenter une description détaillée de l'application StellaStone. Ce document explique le but et les fonctionnalités de notre application, ses interfaces, ce qu'il fait et les contraintes liées à son fonctionnement. Ce document est destiné aux utilisateurs de StellaStone mais aussi aux développeurs.

1.2 PORTÉE

StellaStone a pour but de vulgariser le domaine spatial, sous forme de jeu, et d'offrir à ses utilisateurs leur première expérience spatiale complète, de la construction jusqu'au lancement. La simulation est un outil pédagogique facilitant l'apprentissage, c'est pour cela que le simulateur StellaStone permet l'acquisition des connaissances, ou le renforcement des acquis, dans le domaine spatial.

1.3 DÉFINITIONS, ACRONYMES ET ABRÉVIATION

1.3.1 Réseau social

« Réseau spatial » réseau social intégré au logiciel.
« stellas » semblable à une publication sur un réseau social.
« restellas » est l'action de reposter une publication.
« CEO de l'entreprise » Créateur de l'entreprise.
« Suivre » le compte d'un utilisateur, est identique à l'action d'abonnement sur un réseau social.
« Visiteur cosmique » est un utilisateur visitant la profile d'un joueur autre que lui-même.

1.3.2 Carte du monde

« map » sera le terme utilisé pour désigner la carte du monde.

1.3.3 Barre de recherche

« Recherche cosmique » sera le terme utilisé pour décrire l'action de recherche dans la barre de recherche.

« Texte fantôme » est le terme français pour désigner le « placeholder » d'un input.

1.4 RÉFÉRENCES

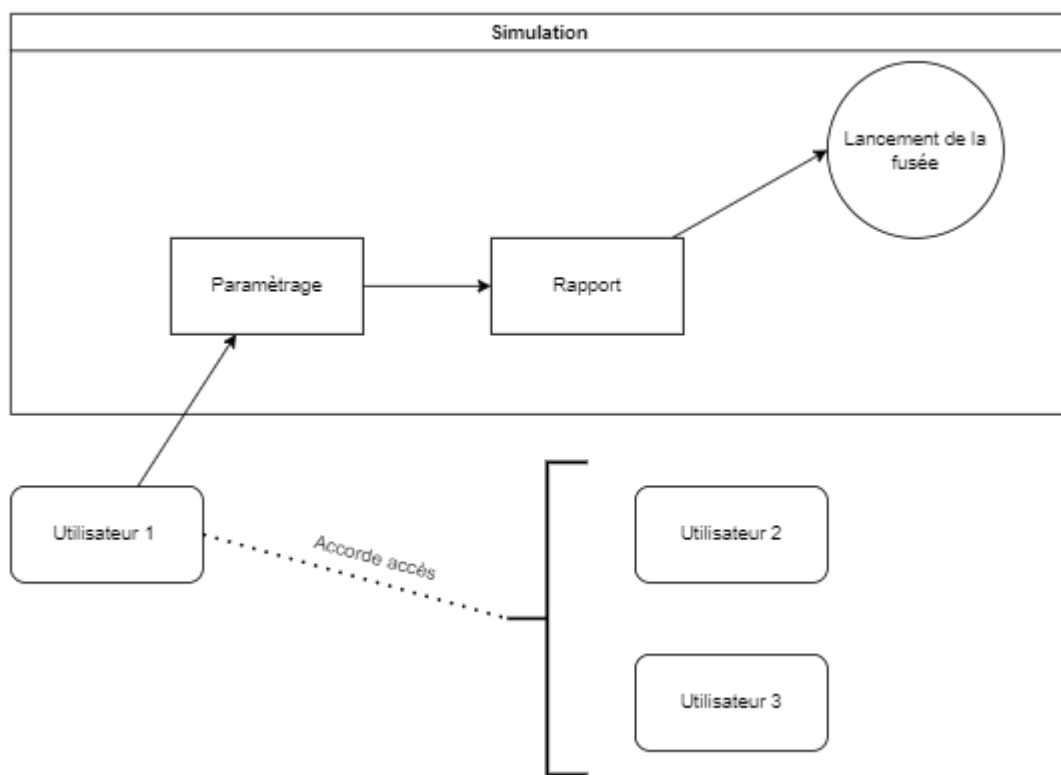
1.5 VUE D'ENSEMBLE

2 DESCRIPTION GÉNÉRALES

2.1 ENVIRONNEMENT

StellaStone sera développé sur des ordinateurs sous Linux et Windows, à l'aide d'Unreal Engine, un moteur de jeux vidéo développé par Epic Games.

Le logiciel sera ainsi disponible et compatible sur les supports suivants : PC (Windows, Linux) et console (Playstation, Xbox).



2.2 FONCTIONS

Les fonctions que nous listons ci-dessous sont organisées par blocs d'interface pour faciliter leur compréhension, et permettre d'avoir une meilleure idée des actions réalisables par l'utilisateur.

2.2.1 Accueil

Par souci de clarté, la partie "Accueil" regroupe la page d'authentification ainsi que l'interface principale du logiciel.

1. Cinématique d'introduction
2. L'utilisateur créer un compte.
3. L'utilisateur se connecte.
4. L'utilisateur suit ou non le tutoriel proposé.
5. L'utilisateur recherche d'autres entreprises spatiales.
6. L'utilisateur recherche d'autre joueur.
7. L'utilisateur peut accéder à la carte du monde.
8. L'utilisateur est en mesure de choisir le point d'arriver de la mission.
9. L'utilisateur créer une simulation.
10. L'utilisateur est en mesure d'appeler les membres de son entreprise.
11. L'utilisateur peut échanger avec les membres de l'entreprise sur le chat de la mission.
12. L'utilisateur peut accéder au paramétrage de la fusée.
13. L'utilisateur est en mesure de lancer la simulation.
14. L'utilisateur peut recommencer la simulation qu'il réalise.
15. L'utilisateur peut créer une nouvelle simulation sans perdre les données de celle qu'il réalise.
16. L'utilisateur est en mesure de voir le profil des membres de son entreprise.
17. L'utilisateur est en mesure d'accéder au profile des comptes publics.

2.2.2 Profile

1. L'utilisateur peut voir les « stellas » du profile.
2. L'utilisateur a accès aux statistiques des mission du compte.
3. L'utilisateur possède une messagerie privée.

4. L'utilisateur est en mesure de voir la liste de ses précédentes missions.
5. L'utilisateur est en mesure de supprimer une sauvegarde.
6. L'utilisateur peut lire le rapport d'une mission sauvegarder.
7. L'utilisateur peut charger une mission sauvegarder.
8. L'utilisateur est en mesure de bloquer un autre utilisateur.
9. L'utilisateur peut supprimer les messages de sa messagerie.
10. L'utilisateur peut « suivre », le compte d'un autre joueur.
11. L'utilisateur peut accéder à la liste des utilisateurs abonné à son compte.
12. L'utilisateur peut voir la liste des joueurs auxquelles il s'est abonné.
13. L'utilisateur peut éditer les informations générales de son profile.
14. L'utilisateur peut mettre à jour son mot de passe.
15. L'utilisateur peut supprimer les données de son compte.
16. L'utilisateur peut supprimer son compte.

2.2.3 Entreprise

Une entreprise possède deux types d'utilisateur, le créateur de l'entreprise (le CEO) et les membres de l'entreprise.

1. L'utilisateur peut créer sa propre entreprise.
2. L'utilisateur a accès aux statistiques de son entreprise.
3. L'utilisateur peut voir les membres de son entreprise.
4. L'utilisateur CEO de l'entreprise est en mesure de retirer des membres de l'entreprise.
5. L'utilisateur CEO de l'entreprise a accès à un onglet administration de l'entreprise.
6. L'utilisateur CEO de l'entreprise peut rendre l'entreprise privée.
7. L'utilisateur CEO de l'entreprise peut changer le nom de l'entreprise.
8. L'utilisateur CEO de l'entreprise peut dissoudre l'entreprise.
9. L'utilisateur peut rejoindre l'entreprise d'un autre joueur.

2.2.4 Réseau spatial

1. L'utilisateur est en mesure d'ajouter une mention « j'aime » à un stellas.
2. L'utilisateur est en mesure de restellas.
3. L'utilisateur peut commenter un stellas.
4. L'utilisateur peut ajouter des mentions « j'aime » au commentaire d'autre utilisateur.
5. L'utilisateur est en mesure de répondre au commentaire d'autre utilisateur.
6. L'utilisateur peut filtrer les commentaires.
7. L'utilisateurs peut voir la liste des utilisateurs ayant ajouté une mention « j'aime » au stellas.
8. L'utilisateurs peut voir la liste des utilisateurs ayant ajouté une mention « j'aime » à un commentaire.
9. L'utilisateur peut publier un stellas.
10. L'utilisateur peut masquer un stellas.
11. L'utilisateur peut signaler un stellas.

2.2.5 Carte du monde

1. L'utilisateur peut se déplacer sur la map.
2. L'utilisateur peut zoomer et dézoomer.
3. L'utilisateur peut sélectionner un pays.
4. L'utilisateur peut définir le pays comme lieu de lancement de la mission.
5. L'utilisateur peut voir les entreprises effectuant une mission dans ce pays.
6. L'utilisateur peut lire l'histoire spatial des pays qu'il sélectionne.

2.2.6 Construction de la fusée

2.2.7 Réalisation de la mission

2.3 CARACTERISTIQUES DES UTILISATEURS

L'utilisateur peut être un fêru d'espace et de missions spatiales, comme un 'joueur' lambda qui n'y connaît pas forcément grand-chose au domaine spatial.

L'utilisateur de StellaStone doit être doté d'une curiosité débordante afin qu'il puisse prendre le temps de découvrir tous les détails et toutes les petites fonctionnalités du simulateur.

L'application s'adresse aux petits via son aspect ludique, comme aux grands via toute la partie technique (trajectoires, calculs, rapport...).

L'utilisateur standard de StellaStone possède des compétences basiques en informatique.

2.4 CONTRAINTES

2.4.1 Budgétaires

La société Novus, a décidé d'attribuer un budget de zéro euro pour réaliser StellaStone. C'est pourquoi, la réalisation de ce projet ne doit rien coûter à la société.

2.4.2 Matérielles

2.4.2.1 Configuration système

StellaStone devra imposer une configuration minimale des machines pour que celui-ci puisse fonctionner sans problème.

Cependant l'objectif étant de viser une large audience, nous devons nous efforcer de garder l'application accessible même sur des machines dont la configuration est basique.

Pour cela la qualité des graphismes, la fréquence d'images à l'écran, et les algorithmes utilisés doivent être adaptés pour toucher un large public.

2.4.2.2 Connexion au réseau

Une connexion au réseau Internet est préférable bien que pas indispensable. StellaStone devra donc pouvoir être utilisé même hors-ligne.

2.4.3 Sécurité

L'utilisateur sera amené à entrer certaines informations personnelles notamment lors de l'authentification, c'est pourquoi Novus s'engage à sécuriser les informations sensibles et à les garder privées.

2.4.4 Interface graphique

StellaStone doit garantir une interface intuitive simple et facile d'utilisation. Elle doit pouvoir présenter à l'utilisateur les fonctionnalités du simulateur ergonomiquement tout en étant attrayante.

2.5 HYPOTHESE DE DEPENDANCES

StellaStone sera construit à l'aide du moteur de jeu Unreal Engine 5. Tout changement quant à la gratuité, la disponibilité ainsi que la version de ce moteur de jeux engendrerait des changements de conception du logiciel.

L'accès aux simulations nécessite l'authentification des utilisateurs c'est pourquoi l'accès à la base de données doit être permanent.

3 EXIGENCES SPECIFIQUES

3.1 EXIGENCES DES INTERFACES EXTERNES

3.1.1 Interface avec le matériel

- **EI-IMA-1**
Le système doit être constitué d'un écran.
- **EI-IMA-2**
Le système doit être équipé d'un clavier respectant la norme ISO/CEI 9995.
- **EI-IMA-3**
Le système doit être équipé d'une souris comportant un bouton droit et gauche ainsi qu'une molette.
- **EI-IMA-4**
Le système peut être équipé d'une manette de console (PS4 ou Xbox360) au lieu d'un clavier et d'une souris.

3.1.2 Cinématique

- **EI-CIN-1**
L'interface d'introduction doit afficher un message de bienvenue.
- **EI-CIN-2**
L'interface d'introduction présente une animation de décollage d'une fusée en 3D.

- **EI-CIN-3**
L'interface d'introduction doit présenter des astres en mouvements dans l'espace.
- **EI-CIN-4**
L'interface d'introduction doit afficher un bouton "passer la cinématique".
- **EI-CIN-5**
Le bouton "passer la cinématique" doit s'afficher uniquement lorsque l'utilisateur réalise un mouvement avec la souris.
- **EI-CIN-6**
L'interface d'introduction doit afficher une barre de navigation permettant d'accéder à l'authentification de l'utilisateur.

3.1.3 Authentification

L'interface d'authentification doit permettre aux utilisateurs de se connecter et de créer un compte, leur permettant ainsi d'accéder aux fonctionnalités du logiciel.

- **EI-AUT-1**
L'interface doit contenir un texte ayant pour dénomination "Stella Stone" au-dessus de toute les zones d'entrée de texte.
- **EI-AUT-2**
L'interface doit contenir en-dessous de **EI-AUT-1** une phrase d'accroche « Plus qu'une simulation... Une expérience ».
- **EI-AUT-3**
L'interface doit contenir en pied de page un bouton « Décollage... », permettant d'accéder aux fonctionnalités du logiciel.

3.1.3.1 Inscription

- **EI-AIN-1**
L'interface d'inscription doit contenir les exigences d'interface [EI-AUT](#).
- **EI-AIN-2**
L'interface d'inscription doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Pseudonyme ».
- **EI-AIN-3**
L'interface d'inscription doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « E-mail ».

- **EI-AIN-4**
L'interface d'inscription doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Mot de passe ».
- **EI-AIN-5**
L'interface d'inscription doit afficher en dessous du mot de passe une légende « Déjà astronaute ? » ainsi qu'un bouton « Se connecter ».
- **EI-AIN-6**
L'interface d'inscription doit afficher à droite du formulaire un bouton, avec pour label « S'inscrire avec Twitter », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.
- **EI-AIN-7**
L'interface d'inscription doit afficher à droite du formulaire et en dessous de **EI-AIN-6** un bouton, avec pour label « S'inscrire avec Google », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.
- **EI-AIN-8**
L'interface d'inscription doit afficher à droite du formulaire et en dessous de **EI-AIN-7** un bouton, avec pour label « S'inscrire avec Facebook », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.

3.1.3.2 Connexion

- **EI-ACO-1**
L'interface de connexion doit contenir les exigences d'interface [EI-AUT](#).
- **EI-ACO-2**
L'interface de connexion doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Pseudonyme / E-mail ».
- **EI-ACO-3**
L'interface de connexion doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Mot de passe ».
- **EI-ACO-4**
L'interface de connexion doit afficher en dessous du mot de passe une légende « Première mission ? » ainsi qu'un bouton « S'inscrire ».
- **EI-ACO-5**
L'interface de connexion doit afficher en dessous de **EI-ACO-4** une légende « Trou noir ? » ainsi qu'un bouton ayant pour label « Mot de passe oublié... ».

- **EI-ACO-6**
L'interface de connexion doit afficher à droite du formulaire un bouton, avec pour label « Se connecter avec Twitter », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.
- **EI-ACO -7**
L'interface de connexion doit afficher à droite du formulaire et en dessous de **EI-ACO-6** un bouton, avec pour label « Se connecter avec Google », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.
- **EI-ACO-8**
L'interface de connexion doit afficher à droite du formulaire et en dessous de **EI-ACO-7** un bouton, avec pour label « Se connecter avec Facebook », ainsi que le logo du réseau social à gauche de ce label.

3.1.3.3 Récupération du mot de passe

- **EI-ARM-1**
L'interface de connexion doit contenir les exigences d'interface [EI-AUT-1](#) et [EI-AUT-2](#).
- **EI-ARM-2**
L'interface de récupération du mot de passe doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « E-mail ».
- **EI-ARM-3**
L'interface de récupération du mot de passe doit contenir en dessous de **EI-ARM-2**, une légende « Saisissez votre adresse email pour réinitialiser votre mot de passe. »
- **EI-ARM-4**
L'interface de récupération du mot de passe doit afficher en bas de page un label « Déjà astronaute ? » ainsi qu'un bouton « Se connecter ».
- **EI-ARM-5**
L'interface de récupération du mot de passe doit contenir un bouton « Nouveau mot de passe » en bas de page.

3.1.3.4 Réinitialisation du mot de passe

Cette interface est visible par l'utilisateur uniquement lorsque celui-ci à demander à récupérer son mot de passe.

- **EI-ANM-1**
L'interface de réinitialisation du mot de passe doit contenir les exigences d'interface [EI-AUT-1](#) et [EI-AUT-2](#).
- **EI-ANM-2**
L'interface de réinitialisation du mot de passe doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Nouveau mot de passe ».
- **EI-ANM-3**
L'interface de réinitialisation du mot de passe doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Confirmer nouveau mot de passe ».
- **EI-ANM-4**
L'interface de réinitialisation du mot de passe doit afficher en bas de page un label « Déjà astronaute ? » ainsi qu'un bouton « Se connecter ».
- **EI-ANM-5**
L'interface de réinitialisation du mot de passe doit contenir un bouton « Réinitialiser » en bas de page.

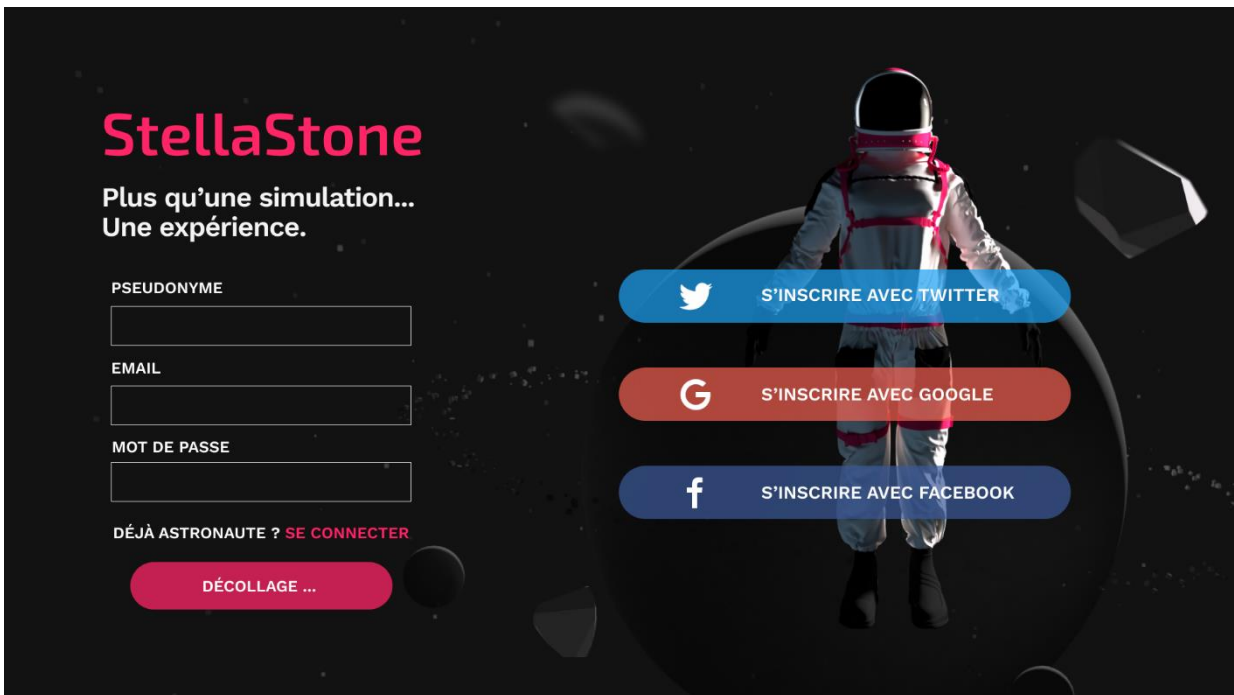


Figure 1: A000-0

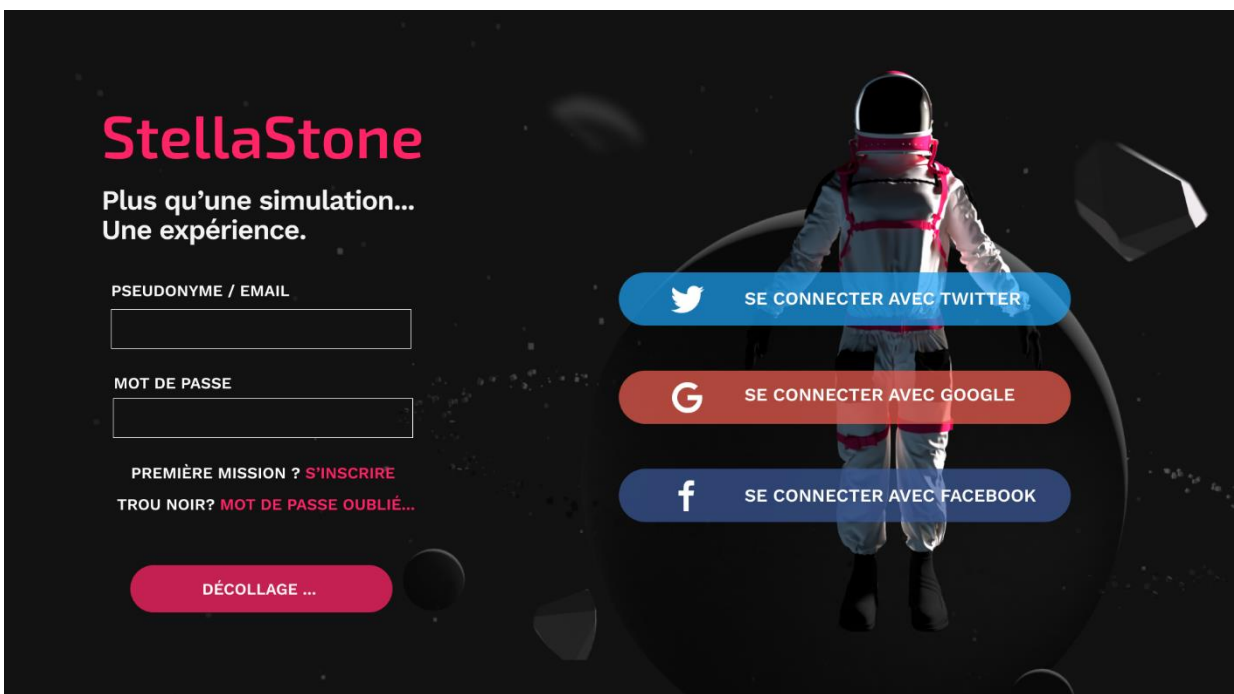


Figure 2 : A000-1

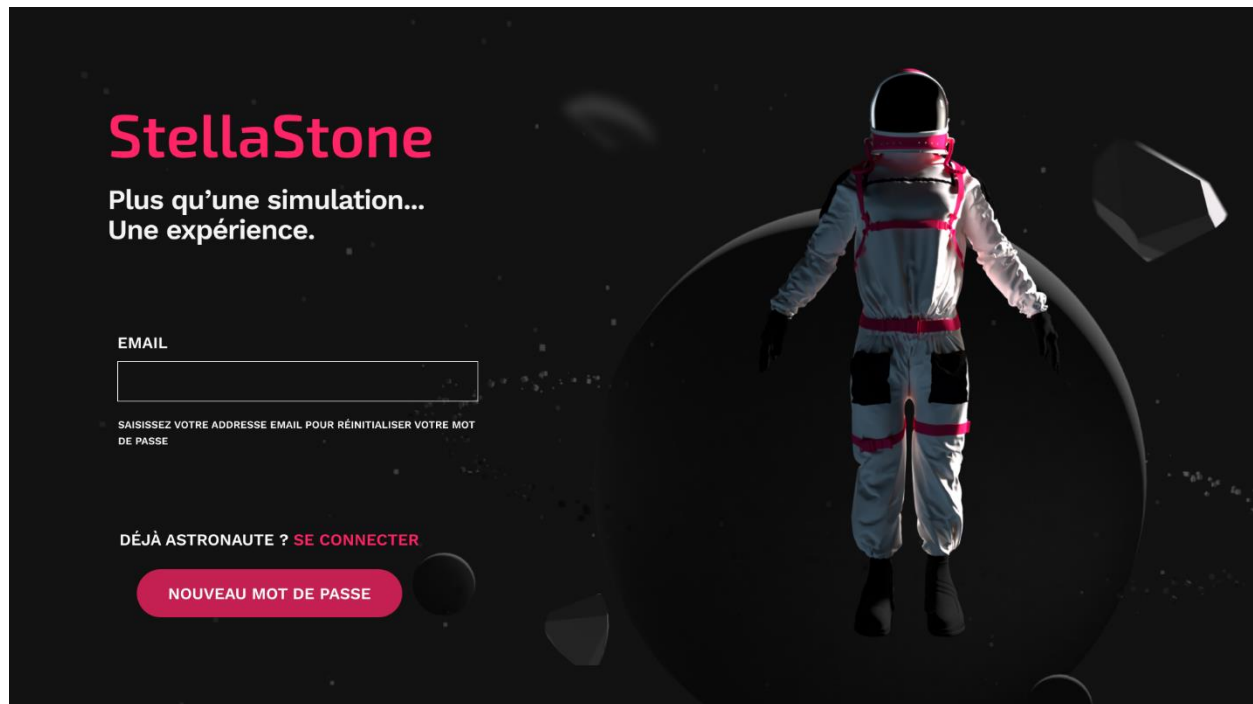


Figure 4 : A000-2

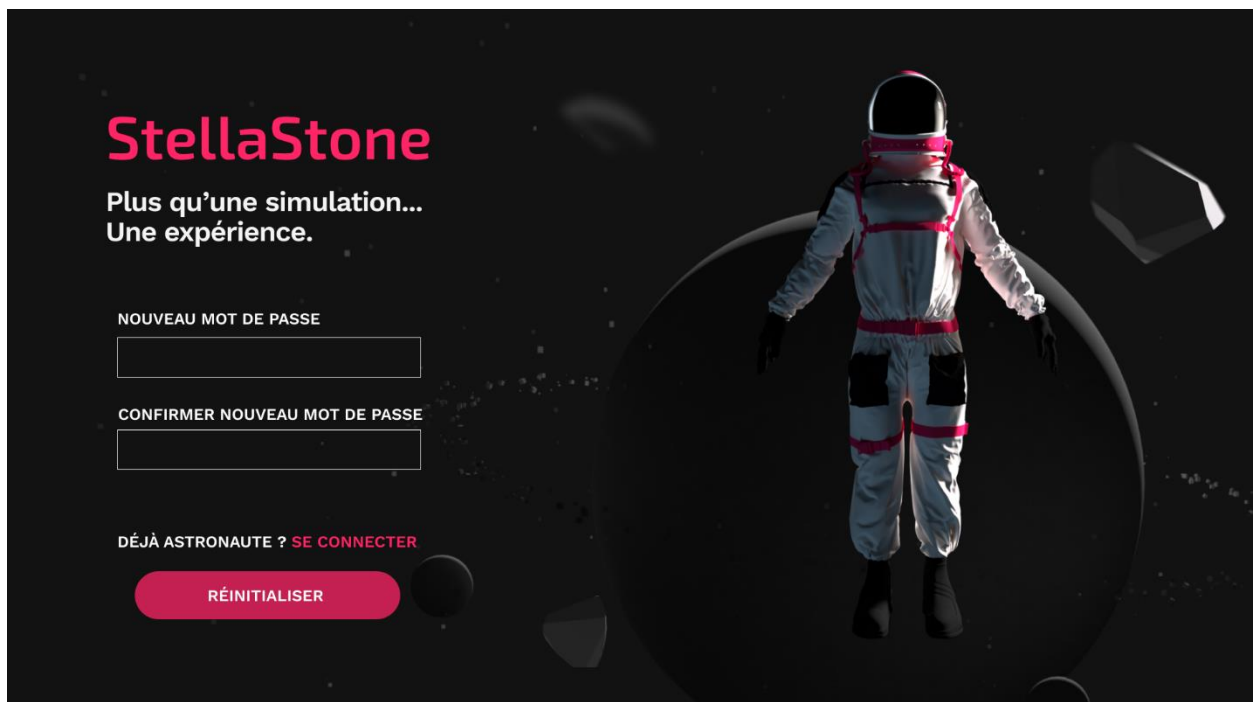


Figure 3 : A000-3

Identifiant	A000
Nom	Authentification
Objectif(s)	Permettre d'accéder aux fonctionnalités du logiciel.
Type	Indispensable
Précondition	Donnée d'authentification valide.
Effet	Connexion de l'utilisateur

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
A000-0	Remplie les champs.	Vérifie les informations saisies.
A000-0 A000-2 A000-3	Touche le bouton « Se connecter ».	Redirige l'utilisateur sur la page de connexion.
A000-0 A000-1	Touche le bouton « Décollage ».	Crée un compte et le connecte. Connecte l'utilisateur à son compte.
A000-0 A000-1	Touche un des boutons pour s'inscrire ou se connecter à l'aide d'un réseau social.	Crée un compte et le connecte. Connecte l'utilisateur à son compte.
A000-1	Touche le bouton « S'inscrire ».	Redirige l'utilisateur sur la page d'inscription.
A000-1	Touche le bouton « Mot de passe oublié ».	Redirige sur l'utilisateur sur la page de récupération du mot de passe.
A000-2	Remplie le champ.	Vérifie le champ.
A000-2	Touche le bouton « Nouveau mot de passe ».	Génère un mot de passe et l'envoie sur la boîte mail de l'utilisateur.
A000-3	Remplie les champs.	Vérifie les champs.
A000-3	Touche le bouton « Réinitialiser ».	Connecte l'utilisateur à son compte.

3.1.4 Accueil

L'écran d'accueil après l'authentification doit permettre à l'utilisateur d'accéder à toutes les fonctionnalités du logiciel. Nous différencierons deux types d'utilisateurs, l'utilisateur aguerri ayant déjà réaliser des missions, du nouvel utilisateur venant de créer son compte.

3.1.4.1 Utilisateur aguerri

- **EI-ACC-AG-1**
L'interface d'accueil doit présenter une fusée modélisée en 3D au milieu de l'écran.
- **EI-ACC-AG-2**
L'interface d'accueil doit afficher en haut au milieu de l'écran une barre de recherche.
- **EI-ACC-AG-3**
L'interface d'accueil doit afficher en haut à droite de l'écran une « map ».

3.1.4.1.1 Le dock

- **EI-ACC-DCK-1**
L'interface d'accueil doit afficher tout en bas au milieu de l'écran une barre des tâches appelé le « dock » reprenant les principales fonctionnalités du logiciel.
- **EI-ACC-DCK-2**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Général ».
- **EI-ACC-DCK-3**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Nouvelle mission ».
- **EI-ACC-DCK-4**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Atelier ».
- **EI-ACC-DCK-5**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Profil ».
- **EI-ACC-DCK-6**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Entreprise ».
- **EI-ACC-DCK-7**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Réseau spatial ».
- **EI-ACC-DCK-8**
Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Map ».

- **EI-ACC-DCK-9**

Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label 'Chat'.

- **EI-ACC-DCK-10**

Le dock de l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Logout ».

3.1.4.1.2 Infos utilisateur

- **EI-ACC-IU-1**

L'interface d'accueil doit afficher en haut à gauche le pseudo de l'utilisateur.

- **EI-ACC-IU-2**

L'interface d'accueil doit afficher en haut à gauche le grade de l'utilisateur.

- **EI-ACC-IU-3**

L'interface d'accueil doit afficher en haut à gauche un bouton éditer le profil.

3.1.4.1.3 Recherche cosmique

L'interface accueil possède une barre de recherche qui doit permettre aux utilisateurs de rechercher des joueurs ou des entreprises.

- **EI-ACC-RC-1**

La barre de recherche doit posséder le texte fantôme « Rechercher... ».

- **EI-ACC-RC-2**

La barre de recherche doit posséder une icône en forme de loupe à gauche du texte fantôme.

- **EI-ACC-RC-3**

Les résultats sont affichés sous la barre de recherche sous forme de liste déroulante.

- **EI-ACC-RC-4**

Les comptes utilisateur trouvés doivent afficher l'icône du compte, ainsi que le nom, le prénom et le pseudonyme.

- **EI-ACC-RC-5**

Les comptes utilisateur trouvés doivent afficher à droite de EI-ACC-RC-4 un bouton invité.

- **EI-ACC-RC-6**

Les comptes utilisateur trouvés doivent afficher à droite de EI-ACC-RC-5 un bouton suivre ou abonné si l'utilisateur suit déjà le compte.

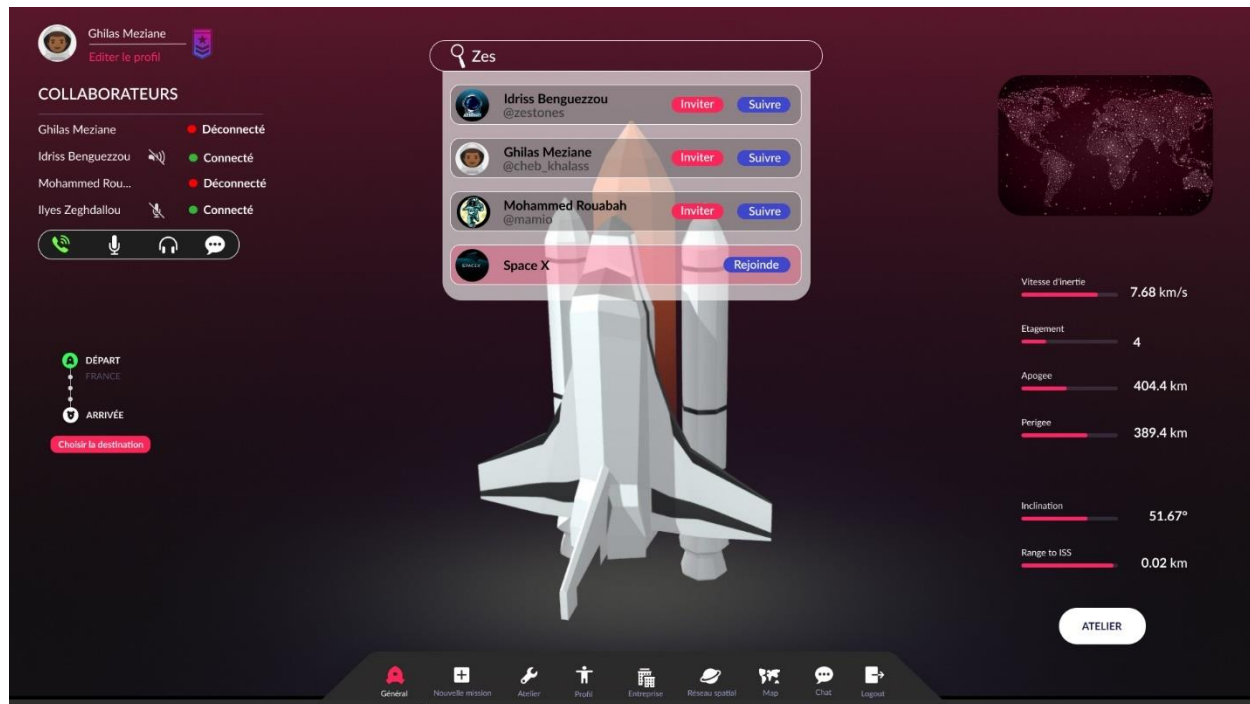


Figure 5: H000-0

Identifiant	H000
Nom	Recherche cosmique
Objectif(s)	Permettre aux utilisateurs de rechercher d'autres joueurs ou entreprises.
Type	Indispensable
Précondition	Connexion au compte utilisateur
Effet	Afficher les résultats de la recherche.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H000-0	Entre des informations dans la barre de recherche.	Recherche des utilisateurs et entreprise correspondant.
H000-0	Clique sur le bouton suivre.	Ajoute le compte aux abonnements de l'utilisateur.
H000-0	Clique sur le bouton rejoindre.	Ajoute l'utilisateur au membre de l'entreprise.

3.1.4.1.4 Les collaborateurs

- **EI-ACC-COL-1**
En dessous des infos utilisateur, l'interface d'accueil doit afficher l'onglet ayant pour titre « Collaborateurs ».
- **EI-ACC-COL-2**
L'onglet collaborateurs de l'interface d'accueil doit afficher le pseudo de chaque collaborateur avec à ses côtés son statut (connecté / hors ligne).
- **EI-ACC-COL-3**
L'onglet collaborateurs de l'interface d'accueil doit afficher une barre horizontale contenant 4 boutons : appel, microphone, périphérique de sortie, chat.

3.1.4.1.4.1 Chat entreprise

- **EI-ACC-COL-CHA-1**
Le chat doit afficher les messages échangés entre l'utilisateur et ses collaborateurs.
- **EI-ACC-COL-CHA-2**
Le chat doit afficher l'avatar de l'expéditeur du message à côté du corps du message.
- **EI-ACC-COL-CHA-3**
Le chat doit afficher le pseudonyme de l'expéditeur du message au-dessus du corps du message.
- **EI-ACC-COL-CHA-4**
Le chat doit afficher l'heure et la date d'envoi du message en dessous du corps du message.
- **EI-ACC-COL-CHA-4**
Le chat doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Rédigez votre message ».
- **EI-ACC-COL-CHA-5**
Le chat doit contenir à droite de la zone d'entrée de texte un bouton ayant une icône signifiant envoyer.
- **EI-ACC-COL-CHA-6**
Le chat doit contenir un bouton permettant de masquer le chat en le rabattant vers la droite.

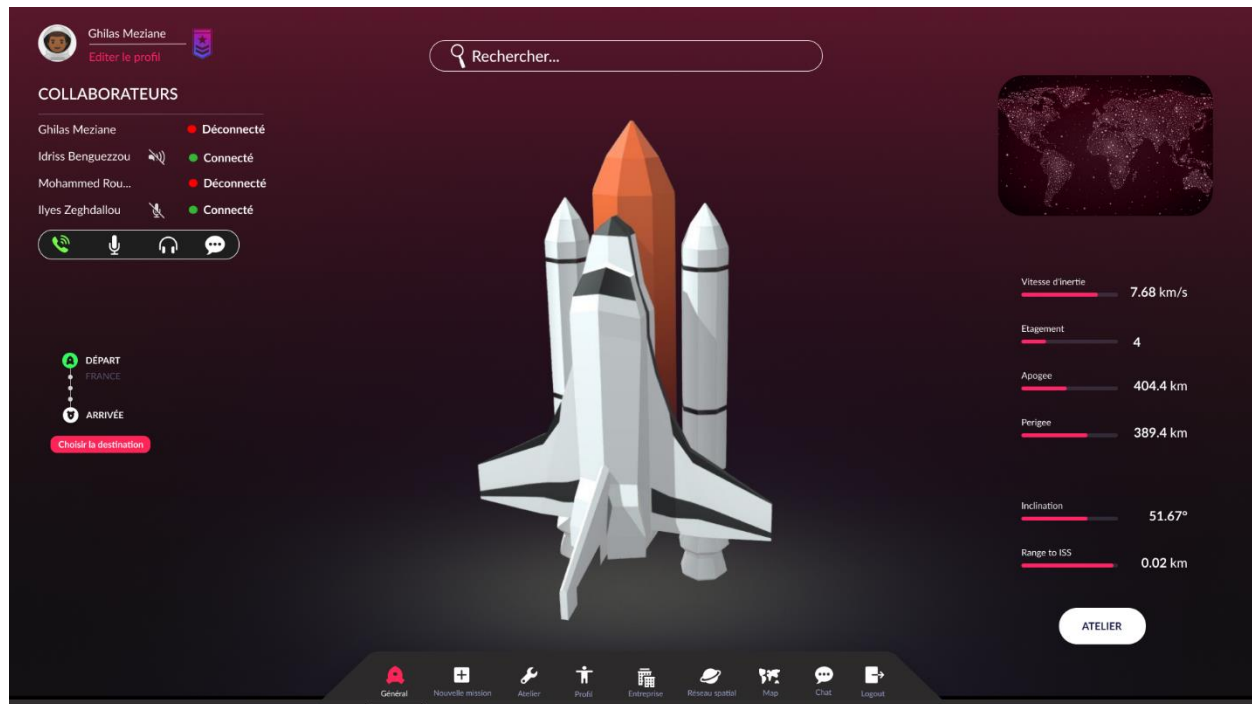


Figure 6: H001-0

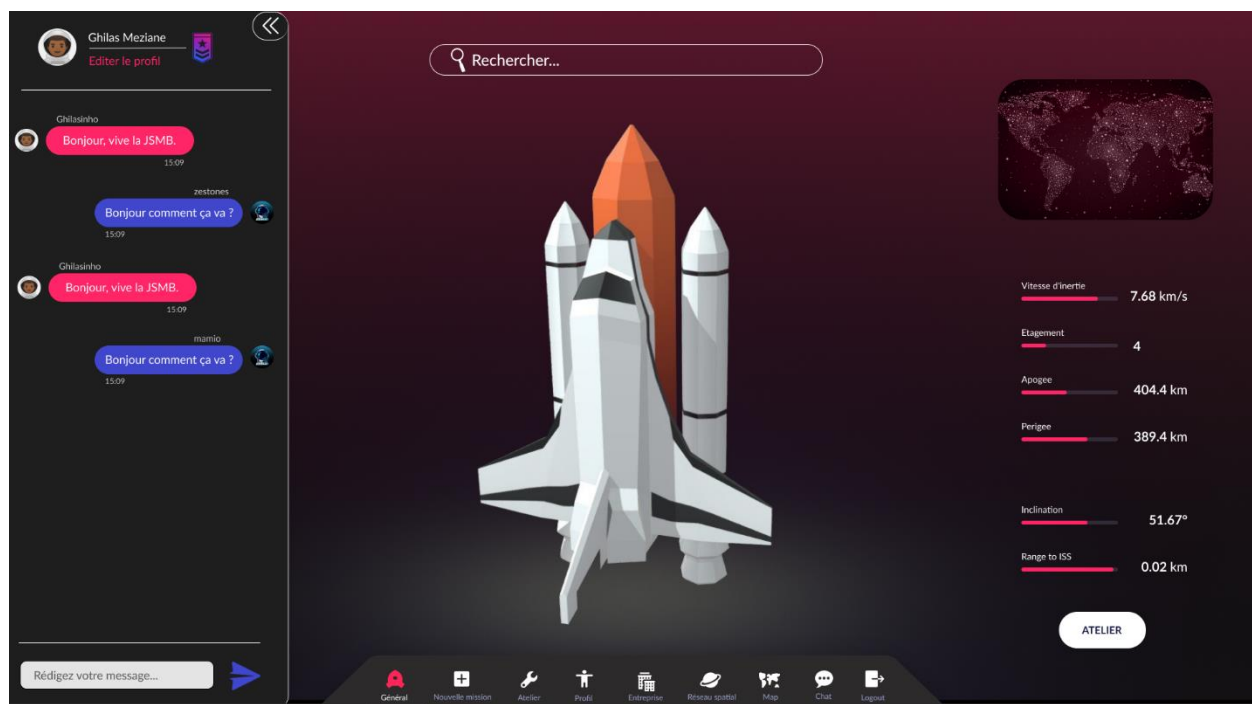


Figure 7: H001-1

Identifiant	H001
Nom	Collaborateur
Objectif(s)	Permettre de réaliser des missions avec les membres de son entreprise.
Type	Secondaire
Précondition	L'utilisateur doit appartenir à une entreprise.
Effet	Réalisation de missions spatial en collaboration avec d'autre utilisateur.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H001-0	Clique sur le bouton « Appeler ».	Lance un appel au membre de l'entreprise.
H001-0	Clique sur le bouton « Chat ».	Ouvre l'interface de chat.
H001-1	Remplie le champ « Rédiger votre message... », et clique sur le bouton « Envoyer ».	Envoie le message sur le chat.

3.1.4.1.5 La mission spatiale

3.1.4.1.5.1 Information de la mission

Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de voir les informations générales de la mission.

- **EI-ACC-MS-IM-1**
L'interface d'accueil doit afficher l'icône d'une fusée sous les informations concernant les [collaborateurs](#), ainsi qu'un label « Départ ».
- **EI-ACC-MS-IM -2**
L'interface d'accueil doit afficher le lieu de départ de la mission, sous le label « Départ ».
- **EI-ACC-MS-IM-3**
L'interface d'accueil doit afficher en dessous des informations du lieu de départ une icône de fusée, ainsi qu'un label « Arrivée ».
- **EI-ACC-MS-IM -4**
L'interface d'accueil doit afficher la destination de la mission sous le label « Arrivée ».
- **EI-ACC-MS-IM-5**
L'interface d'accueil doit afficher un bouton « Choisir la destination » sous les informations de départ et d'arrivée de la mission.
- **EI-ACC-MS-IM-6**
Lorsque l'utilisateur choisi une destination, l'interface d'accueil doit afficher une icône temps, ainsi qu'un label « Temps estimé » à sa droite.
- **EI-ACC-MS-IM-7**
L'interface doit également afficher sous EI-ACC-MS-IM-6 une estimation du temps du trajet.
- **EI-ACC-MS-IM-8**
Lorsque les informations nécessaires à la réalisation d'une mission son remplie, l'interface d'accueil doit afficher un bouton ayant pour label « Lancer la mission XXX ».

3.1.4.1.5.1.1 Choix de la destination

- **EI-ACC-IM-DES-1**
L'interface d'accueil doit afficher un « modal » ayant pour titre « Choix de la destination ».
- **EI-ACC-IM-DES-2**
Le modal choix de la destination doit contenir une liste déroulante de destinations.
- **EI-ACC-IM-DES-3**
Le modal doit contenir un bouton valider, au centre en bas de page.

- **EI-ACC-IM-DES-4**

Le modal doit contenir à droite du titre une icône en forme de croix.

3.1.4.1.5.1.2 Propriétés de la fusée

Cette fonctionnalité doit permettre à l'utilisateur de connaître les propriétés globales de la fusée avec laquelle la mission va être réalisé.

- **EI-ACC-MS-PFU-1**

L'interface d'accueil doit afficher sous [EI-ACC-AG-3](#), les propriétés de la fusée.

- **EI-ACC-MS-PFU-2**

L'onglet propriétés de l'interface d'accueil doit afficher une à une les propriétés de la fusée, avec pour chaque propriété son titre et une valeur y correspondant.

LISTER LES PROPRIETES

- **EI-ACC-MS-PFU-3**

L'interface d'accueil doit contenir un bouton nommé « Atelier », sous les propriétés de la fusée.

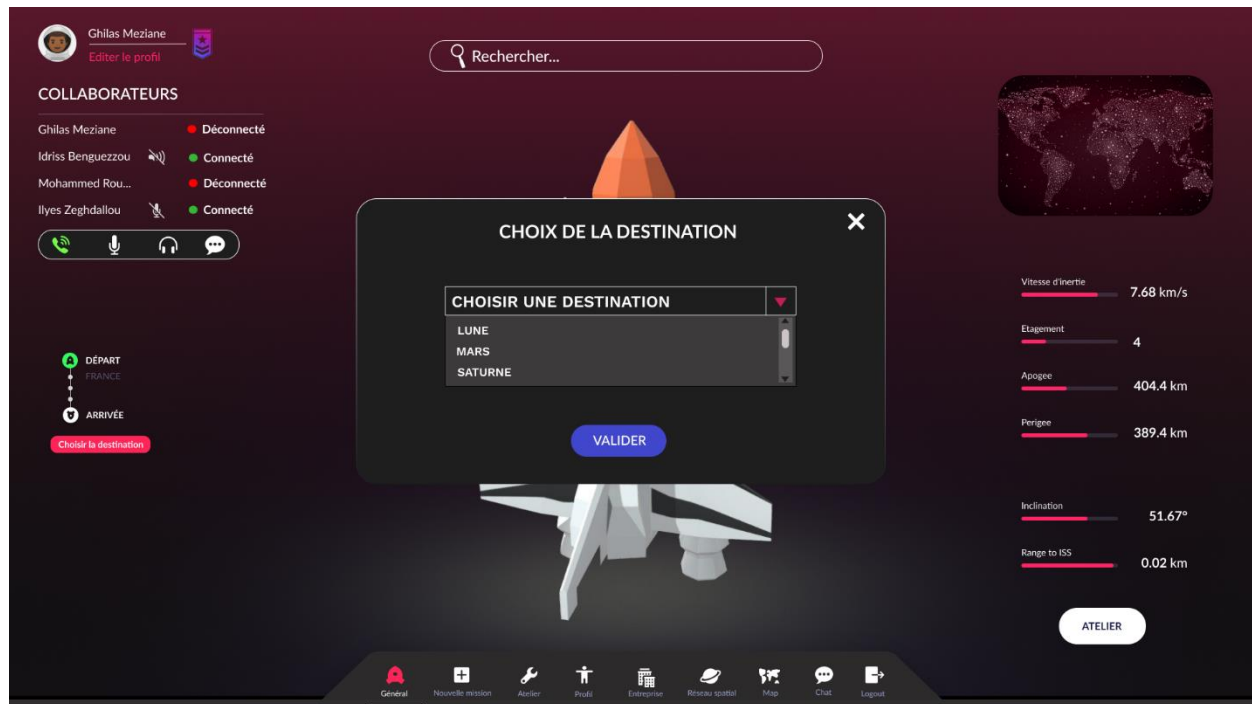


Figure 9: H002-0

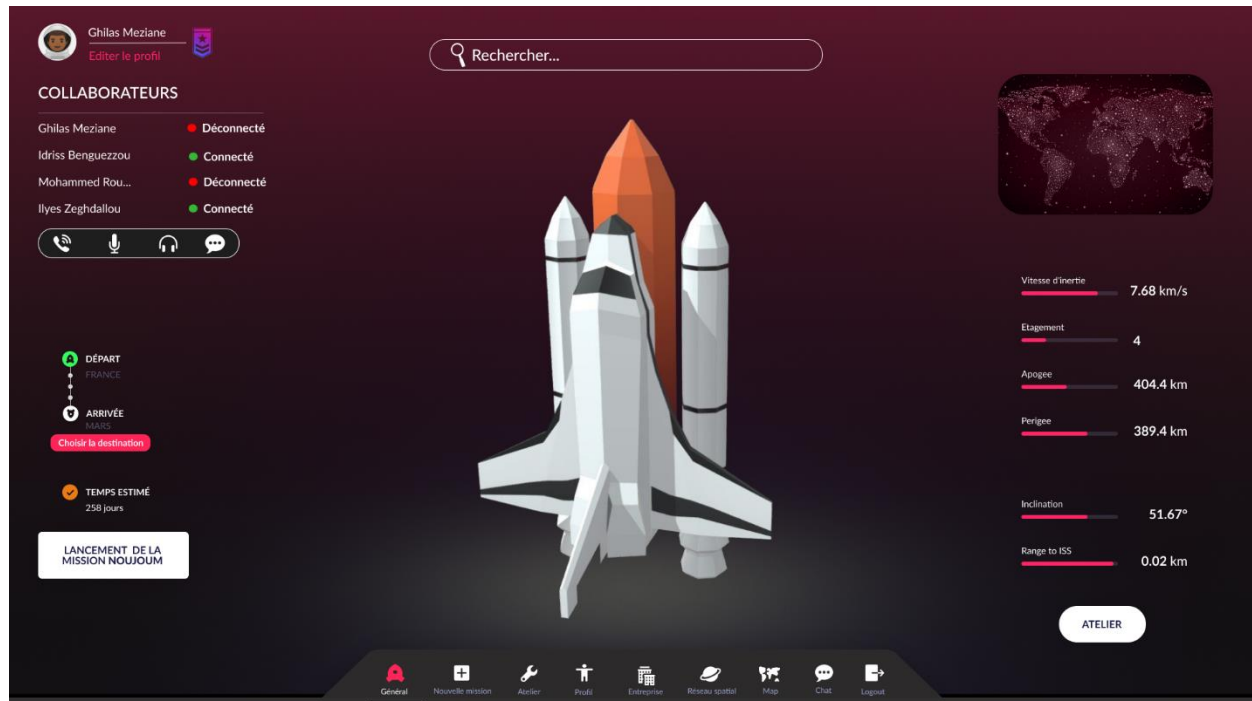


Figure 8: H002-1

Identifiant	H002
Nom	Mission spatiale
Objectif(s)	Permet une visualisation globale des paramètres de la mission en cours.
Type	Secondaire
Précondition	L'utilisateur doit avoir créé une mission.
Effet	Affichage des informations générale de la mission.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H002-0	Choix d'une destination.	Lance un appel au membre de l'entreprise.
H002-0	Clique sur le bouton « Valider ».	Change la destination de la mission.

3.1.4.1.5.2 Nouvelle mission

Cette fonctionnalité doit permettre à l'utilisateur de créer une nouvelle mission.

- **EI-ACC-NM-1**
L'interface d'accueil doit afficher un modal avec comme titre « Nouvelle mission ».
- **EI-ACC-NM-2**
L'interface doit afficher à droite du titre une icône en forme de croix.
- **EI-ACC-NM-3**
L'interface doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Nom de la mission ».
- **EI-ACC-NM-4**
L'interface doit contenir une case à cocher avec comme légende à sa droite « Inviter les membres de votre entreprise ».
- **EI-ACC-NM-5**
L'interface doit afficher en bas de page un bouton ayant comme texte « Mode aventure ».
- **EI-ACC-NM-6**
L'interface doit afficher en bas de page un bouton ayant comme texte « Mode réaliste ».
- **EI-ACC-NM-7**
L'interface doit afficher en bas de page sous les boutons la note informative suivante, « La mission en cours est sauvegardé automatiquement ».

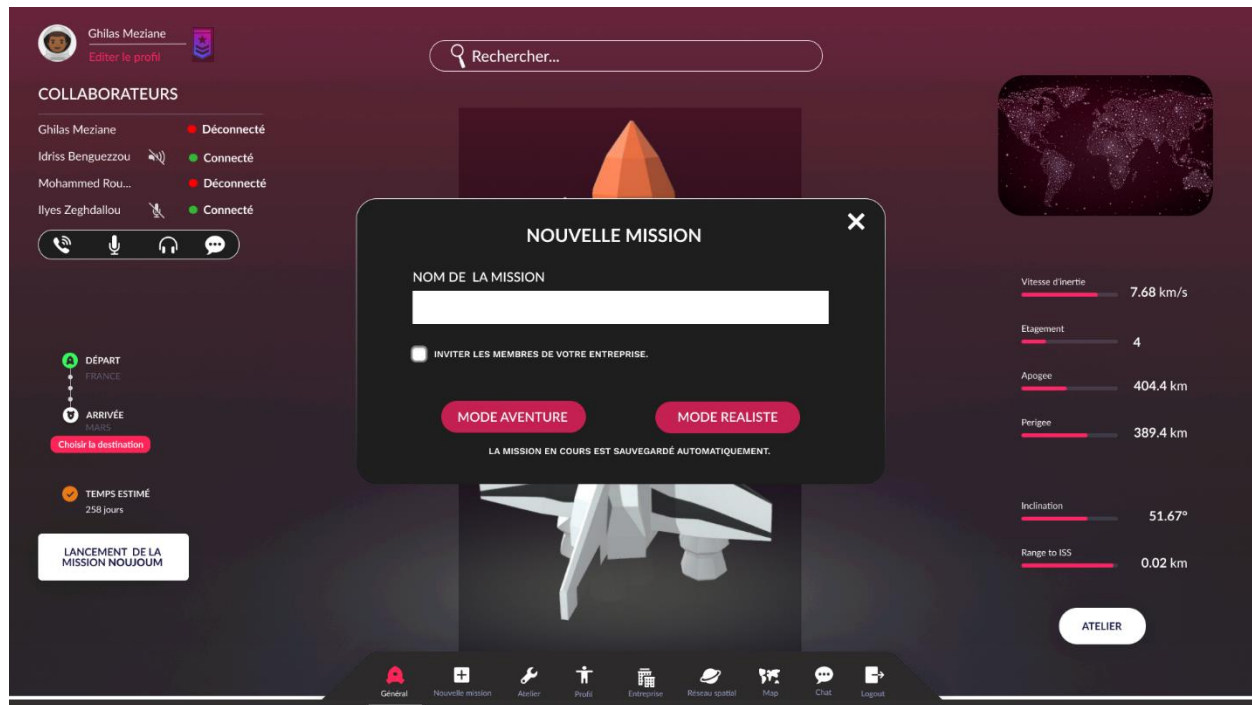


Figure 10: H003-0

Identifiant	H003
Nom	Nouvelle mission
Objectif(s)	Créer une nouvelle mission.
Type	Indispensable
Précondition	
Effet	Création d'une nouvelle mission.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H003-0	Clique un des deux bouton « Mode aventure » ou « Mode réaliste ».	Crée une nouvelle mission selon les entrées de l'utilisateur.

3.1.4.2 Nouvel utilisateur

Un nouvel utilisateur aura accès à l'interface d'accueil tout comme l'utilisateur aguerri cependant, l'interface visible par le nouvel utilisateur comportera quelque différence.

3.1.4.2.1 Une première mission

Cette interface permet au nouvel utilisateur de créer une mission, cette interface sera la première chose que l'utilisateur pourra accéder sur l'écran.

- **EI-ACC-NU-PM-1**
L'interface d'accueil doit afficher au centre de l'écran un bouton ayant comme texte « Nouvelle mission ».
- **EI-ACC-PM-2**
L'interface d'accueil doit afficher un filtre sombre derrière le bouton permettant la création d'une nouvelle mission.

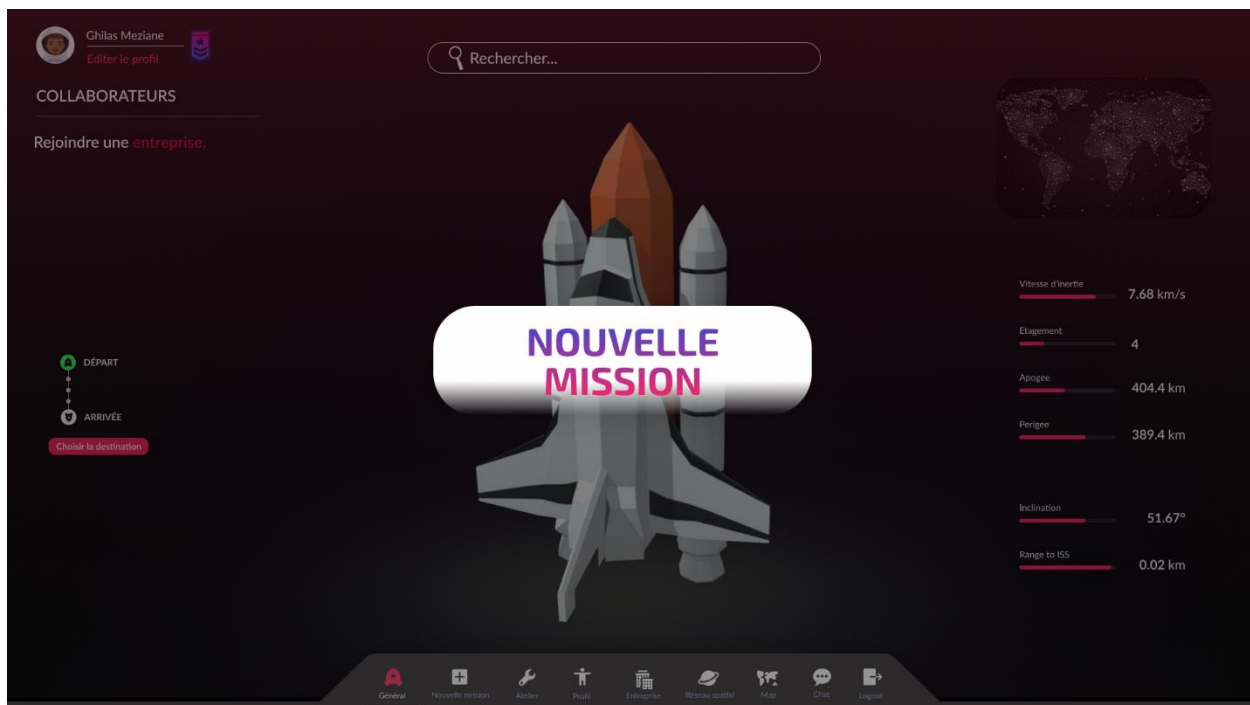


Figure 11: H004-0

Identifiant	H004
Nom	Première mission
Objectif(s)	Créer une première mission pour le nouvel utilisateur.
Type	Indispensable
Précondition	
Effet	Création d'une première mission.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H004-0	Clique le bouton « Nouvelle mission ».	Création d'une nouvelle mission.

3.1.4.2.2 Nouvelle mission

- **EI-ACC-NU-NM-1**

L'interface nouvelle mission pour un nouvel utilisateur doit contenir les exigences d'interface [EI-ACC-NM](#).

3.1.4.2.3 Principal

Une fois la première mission de l'utilisateur créée, celui-ci pourra alors avoir accès aux mêmes fonctionnalités que l'[utilisateur aguerri](#).

- **EI-ACC-NU-PR-1**

L'interface doit respecter les exigences d'interface [EI-ACC-DCK](#).

- **EI-ACC-NU-PR-2**

L'interface d'accueil doit respecter les exigences d'interface [EI-ACC-IU](#).

- **EI-ACC-NU-PR-3**

L'interface doit respecter les exigences d'interface [EI-ACC-AG](#).

- **EI-ACC-NU-PR-4**

L'interface doit respecter les exigences d'interface [EI-ACC-MS-IM](#).

- **EI-ACC-NU-PR-5**

L'interface doit respecter les exigences d'interface [EI-ACC-IM-DES](#) et [EI-ACC-MS-PFU](#).

- **EI-ACC-NU-PR-6**

En dessous des infos utilisateur, l'interface doit afficher l'onglet ayant pour titre « Collaborateurs ».

- **EI-ACC-NU-PR-7**

L'onglet collaborateurs de l'interface doit afficher sous le titre un lien avec comme texte, « Rejoindre une entreprise ».

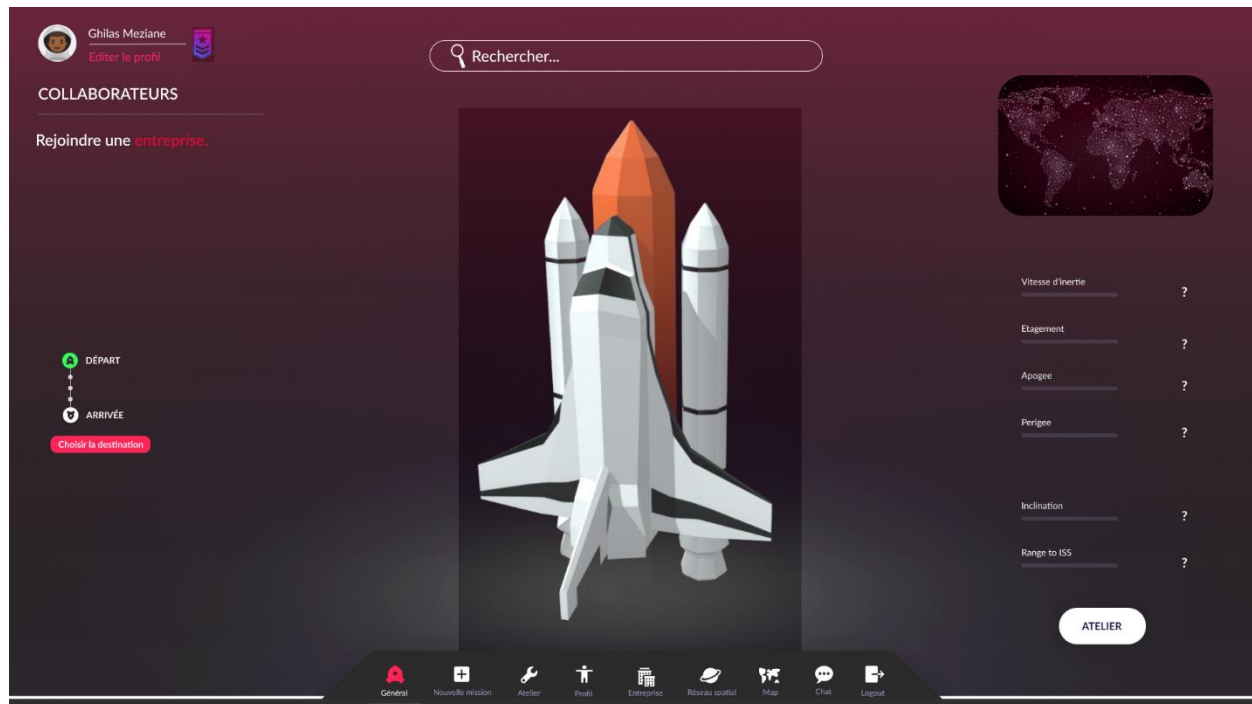


Figure 13: H005-0

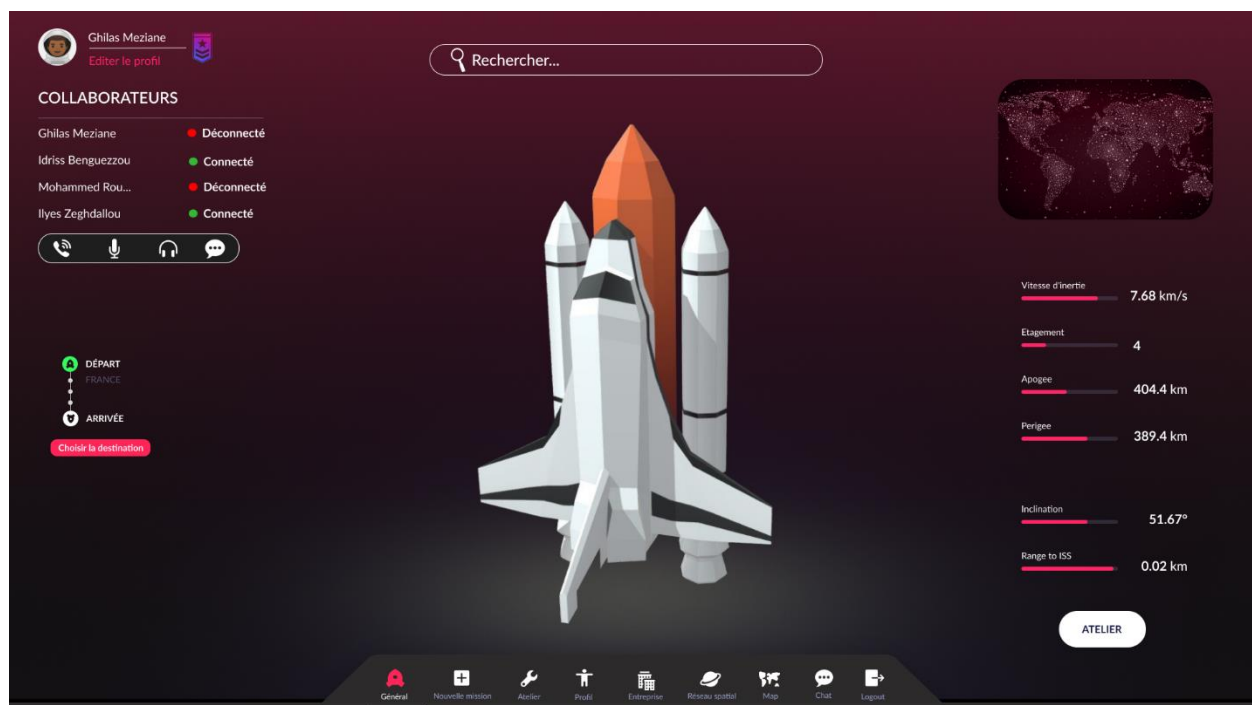


Figure 12: H005-1

Identifiant	H005
Nom	Accueil
Objectif(s)	Créer une première mission pour le nouvel utilisateur.
Type	Indispensable
Précondition	
Effet	Création d'une première mission.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
H005-0 H005-1	L'utilisateur réalise des actions sur l'interface.	Répond aux actions réalisées.
H005-0	L'utilisateur clique sur le bouton « Rejoindre une entreprise ».	Redirige l'utilisateur sur l'interface d'entreprise.

3.1.5 Profil

L'utilisateur aura accès aux informations de son profile sur cette interface, de plus celle-ci pourra être visible par d'autre joueur, c'est pourquoi nous différencieront les interfaces entre celle vu par un « visiteur cosmique » et celle vu par le propriétaire du compte.

3.1.5.1 Visiteur cosmique

- **EI-PRO-VC-1**
L'interface de profile doit contenir les exigences d'interface [EI-ACC-RC](#).
- **EI-PRO-VC-2**
L'interface de profile doit contenir les exigences d'interface [EI-ACC-IU](#).
- **EI-PRO-VC-3**
L'interface de profile doit présenter sur la gauche de l'écran le nom de l'interface : « Profil ».
- **EI-PRO-VC-4**
L'interface doit afficher en dessous de **EI-PRO-VC-3** un onglet nommé profil.
- **EI-PRO-VC-5**
L'interface doit afficher en dessous de **EI-PRO-VC-4** un onglet nommé entreprise.
- **EI-PRO-VC-6**
L'interface doit afficher en dessous de **EI-PRO-VC-5** un onglet nommé réseau spatial.
- **EI-PRO-VC-7**
L'interface doit afficher sous la barre de recherche (**EI-PRO-VC-2**), l'avatar de profil.
- **EI-PRO-VC-8**
L'interface doit afficher à droite de l'avatar (**EI-PRO-VC-7**), le nom et prénom de l'utilisateur.
- **EI-PRO-VC-9**
L'interface doit afficher en dessous du nom et prénom de l'utilisateur (**EI-PRO-VC-8**), dans une taille de police plus petite, son pseudonyme.
- **EI-PRO-VC-10**
L'interface doit afficher à droite du pseudonyme un bouton « Suivre », permettant au visiteur cosmique de s'abonner.

- **EI-PRO-VC-11**
L'interface doit afficher dans le cas où le visiteur cosmique est déjà abonné au profile un bouton « Abonné » plutôt que **EI-PRO-VC-10**.
- **EI-PRO-VC-12**
L'interface doit afficher le nombre d'abonnements en chiffre ainsi qu'un label « abonnements » à droite de ce chiffre.
- **EI-PRO-VC-13**
L'interface doit afficher à droite des abonnements (**EI-PRO-VC-10**), le nombre d'abonnés du profil en chiffre ainsi qu'un label « Abonnés ».
- **EI-PRO-VC-14**
L'interface doit afficher un texte à propos de l'utilisateur, celui-ci sera encadré par des bordure blanche.
- **EI-PRO-VC-15**
L'interface doit contenir les exigences d'interface [EI-ACC-DCK](#).
- **EI-PRO-VC-16**
L'interface doit contenir les exigences d'interface **EI-RSP (post publication)**
- **EI-PRO-VC-17**
L'interface doit afficher sur la partie droite de l'écran le cosmonaute du profil.

3.1.5.1.1 Relations utilisateur

3.1.5.1.1.1 Abonnements

Cette fonctionnalité permet de savoir à quel compte est abonnés un utilisateur.

- **EI-PRO-ABO-1**
L'interface abonnement doit posséder un titre indiquant le nombre d'abonnement sous la forme « XXX Abonnements ».
- **EI-PRO-ABO-2**
L'interface abonnement doit contenir une barre de défilement.
- **EI-PRO-ABO-3**
L'interface abonnement doit posséder une ligne horizontale permettant de séparer le titre du contenu.
- **EI-PRO-ABO-4**
L'interface abonnement doit afficher la liste des utilisateurs auquel est abonnés le joueur.

- **EI-PRO-ABO-5**
L'interface doit afficher l'avatar de l'utilisateur suivi.
- **EI-PRO-ABO-6**
L'interface doit afficher à droite de l'avatar le prénom et le nom de l'utilisateur.
- **EI-PROBAO-7**
L'interface doit afficher en dessous de **EI-PRO-ABO-6** le pseudonyme de l'utilisateur.
- **EI-PRO-ABO-8**
L'interface doit afficher sous **EI-PRO-ABO-7**, le texte à propos de l'utilisateur.
- **EI-PRO-ABO-10**
L'interface doit afficher à droite un bouton ayant pour label « Abonné ».

3.1.5.1.1.2 Abonnés

Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de savoir par qui est suivi le profil.

- **EI-PRO-ABOE-1**
L'interface doit contenir les exigences d'interface [EI-PRO-ABO](#), hormis **EI-PRO-ABO-1**.
- **EI-PRO-ABOE-2**
L'interface abonnés doit posséder un titre indiquant le nombre d'abonné sous la forme « XXX Abonnés ».
- **EI-PRO-ABOE-3**
L'interface doit afficher à droite un bouton ayant pour label « Suivre », pour les comptes dont l'utilisateur n'est pas abonné.

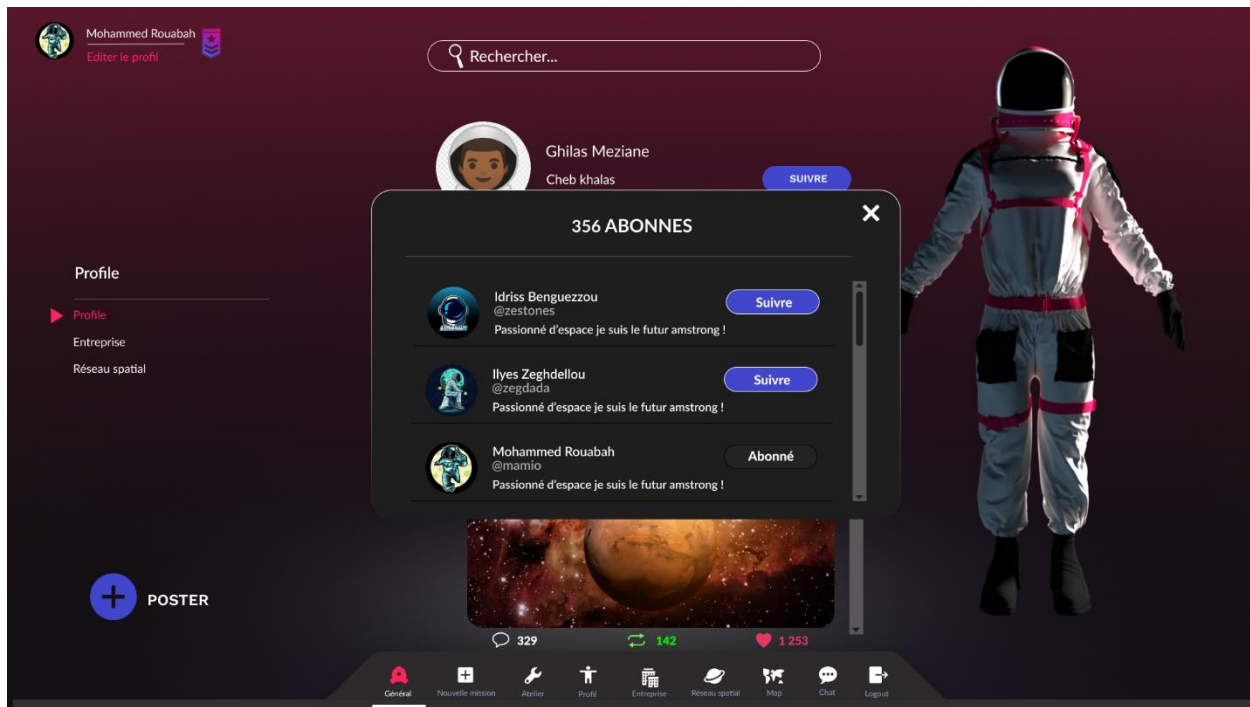


Figure 15 : P001-0

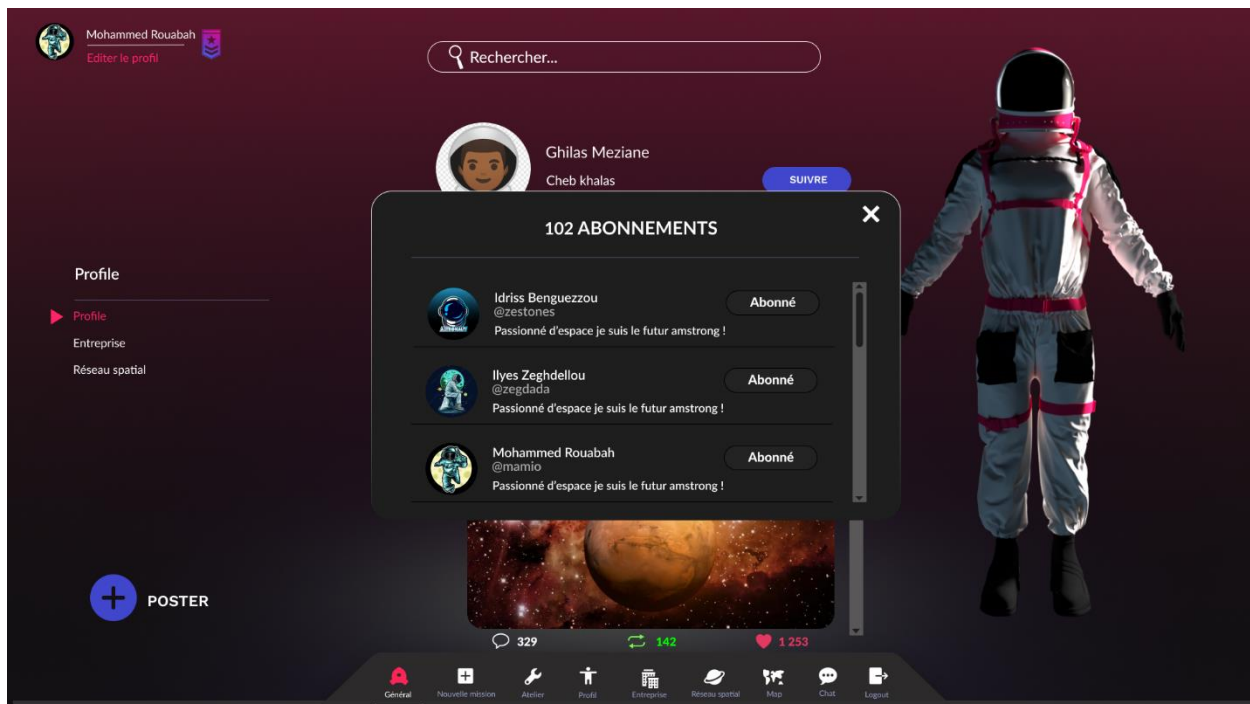


Figure 14: P001-1

Identifiant	P001
Nom	Relations utilisateur
Objectif(s)	Permettre de visualiser les relations des utilisateurs.
Type	Secondaire
Précondition	
Effet	Affichage de la liste des abonnés et abonnements de l'utilisateur.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
P001-0 P001-1	Clique sur l'avatar. Clique sur le nom et prénom. Clique sur le pseudonyme. Clique sur le texte à propos de l'utilisateur.	Affiche-le profile utilisateur.
P000-0	Clique sur le bouton « Suivre ».	Ajoute le compte aux abonnements de l'utilisateur.
P001-0 P001-1	Clique sur le bouton « Abonné ».	Retire le compte des abonnements de l'utilisateur.
P001-0 P001-1	Clique sur l'icône en forme de croix.	Ferme le modal des relations utilisateur.

3.1.5.1.2 Stellas

- **EI-PRO-STE-1**
L'interface doit afficher sous **EI-PRO-VC-14**, un onglet « Stellas ».
- **EI-PRO-STE-2**
L'interface doit afficher dans l'onglet « Stellas », les publications de l'utilisateur.
(Pas encore fait EI-RSP).
- **EI-PRO-STE-3**
L'interface doit afficher un onglet « Statistique », à droite de **EI-PRO-VC-15**.

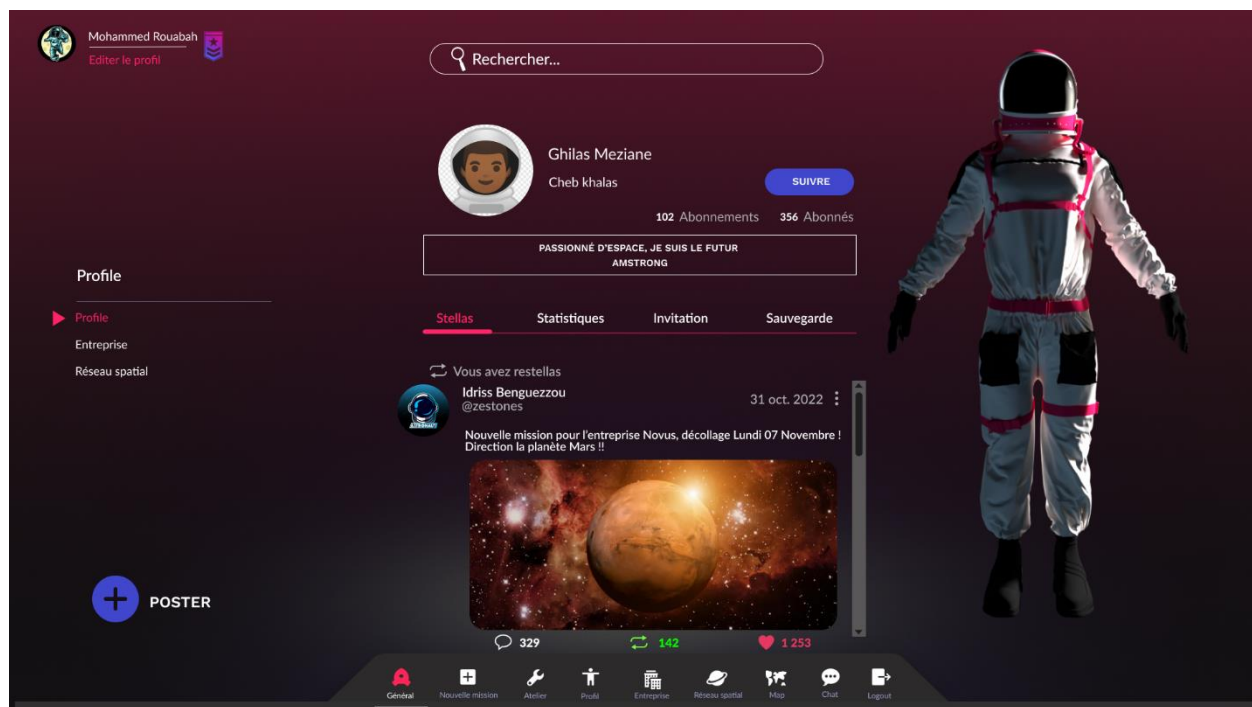


Figure 16: P002-0

Identifiant	P002
Nom	Stellas
Objectif(s)	Visualiser les publications de l'utilisateur.
Type	Secondaire
Précondition	
Effet	Affichage de la liste des stellas de l'utilisateurs.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
P002-0	Clique sur un onglet.	Affiche la page demandée.
P002-0	Clique sur le bouton « Suivre ».	Ajoute le compte aux abonnements de l'utilisateur.
P002-0	Clique sur le bouton « Abonné ».	Retire le compte des abonnements de l'utilisateur.

3.1.5.1.3 Statistiques

- **EI-PRO-STA-1**
L'interface doit afficher dans l'onglet « Statistiques », un onglet « Toute les missions ».
- **EI-PRO-STA-2**
L'interface doit afficher un onglet « Mode aventure », à droite de **EI-PROSTA-1**.
- **EI-PRO-STA-2**
L'interface doit afficher un onglet « Mode réaliste », à droite de **EI-PROSTA-2**.

3.1.5.1.3.1 Toute les missions

- **EI-PRO-STA-TM-1**
L'interface des statistiques du mode « toute les missions » doit contenir les exigences d'interface [EI-PRO-VC](#) et [EI-PRO-STA](#).
- **EI-PRO-STA-TM-2**
L'interface doit afficher dans l'onglet « Toute les missions », une fusée sous forme d'icone ayant pour label « mission ».
- **EI-PRO-STA-TM-3**
L'interface doit afficher à droite de l'icône de la fusée (**EI-PRO-STA-TM-2**), le nombre de mission réaliser par l'utilisateur au total.
- **EI-PRO-STA-TM-4**
L'interface doit afficher en dessous de **EI-PRO-STA-TM-3**, un schéma présentant les missions réussies et les missions échoué à l'aide de deux couleurs différentes.
- **EI-PRO-STA-TM-5**
L'interface doit afficher à gauche du schéma, le pourcentage de missions échoué ainsi qu'une icône du symbole mathématique moins.
- **EI-PRO-STA-TM-6**
L'interface doit afficher sous **EI-PRO-STA-TM-5**, le nombre de mission échoué en chiffre.
- **EI-PRO-STA-TM-7**
L'interface doit afficher à droite du schéma, le pourcentage de missions réussie ainsi qu'une icône du symbole mathématique plus.
- **EI-PRO-STA-TM-8**
L'interface doit afficher sous **EI-PRO-STA-TM-7**, le nombre de mission réussie en chiffre.

3.1.5.1.3.2 Mode aventure

- **EI-PRO-STA-MA-1**
L'interface des statistiques du mode aventure doit contenir les exigences d'interface [EI-PRO-VC](#).
- **EI-PRO-STA-MA-2**
L'interface des statistiques du mode aventure doit contenir les exigences d'interface de [EI-PRO-STA](#).
- **EI-PRO-STA-MA-3**
L'interface des statistiques du mode aventure doit contenir les exigences d'interface de [EI-PRO-STA-TM](#).

3.1.5.1.3.3 Mode réaliste

- **EI-PROSTAMR-1**
L'interface des statistiques du mode réaliste doit contenir les exigences d'interface [EI-PRO-VC](#).
- **EI-PROSTAMR-2**
L'interface des statistiques du mode réaliste doit contenir les exigences d'interface de [EI-PRO-STA](#).
- **EI-PROSTAMA-3**
L'interface des statistiques du mode réaliste doit contenir les exigences d'interface de [EI-PRO-STA-TM](#).

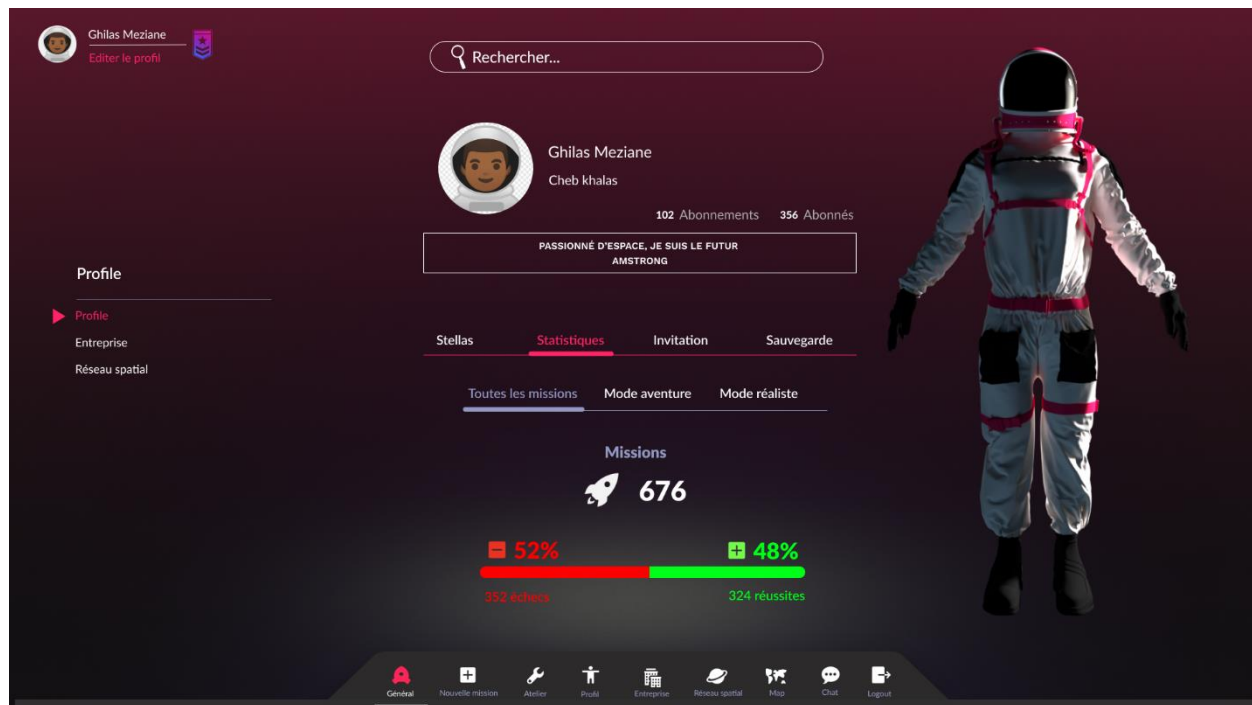


Figure 17: P003-0

Identifiant	P003
Nom	Statistiques utilisateur
Objectif(s)	Visualiser les statistiques de mission de l'utilisateur.
Type	Secondaire
Précondition	L'utilisateur a moins réalisé une mission.
Effet	Affichage d'un schéma représentant les statistiques de l'utilisateur.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
P003-0	Clique sur un onglet.	Affiche la page demandée.

3.1.5.2 Propriétaire du profile

- **EI-PRO-PP-1**

L'interface de propriétaire du profile doit contenir les exigences d'interface [EI-PRO-VC](#) à l'exception de **EI-PRO-VC-10** et **EI-PRO-VC-11**.

- **EI-PRO-PP-2**

L'interface de propriétaire du profile doit contenir en plus des onglets [Stellas](#) et [Statistiques](#) un onglet « Messagerie » à droite de l'onglet statistiques.

- **EI-PRO-PP-3**

L'interface de propriétaire du profile doit contenir un onglet Sauvegarde à droite de **EI-PROPP-2**.

3.1.5.2.1 Invitation

L'interface invitation permet aux utilisateurs d'inviter d'autre joueur à rejoindre une entreprise pour réaliser des missions spatiales en groupe.

- **EI-PRO-INV-1**

L'interface invitation doit contenir la liste des invitations reçu par l'utilisateur.

- **EI-PRO-INV-2**

L'interface invitation doit contenir une barre de défilement.

- **EI-PRO-INV-3**

L'interface invitation doit contenir en bas de page un bouton ayant pour label « Inviter des amis ».

- **EI-PRO-INV-4**

Un message d'invitation doit contenir l'avatar de l'utilisateur qui a envoyé le message.

- **EI-PRO-INV-5**

L'interface d'invitation doit afficher le prénom et le nom de l'utilisateur à droite de **EI-PROINV-4**.

- **EI-PRO-INV-6**

L'interface d'invitation doit afficher le pseudonyme de l'utilisateur en dessous de **EI-PROINV-5**.

- **EI-PRO-INV-7**

L'interface d'invitation doit contenir la date à laquelle le message a été envoyer à droite des informations sur l'utilisateur.

- **EI-PRO-INV-8**
Un message doit posséder une icône de croix en rouge, à droite de **EI-PRO-INV-7**.
- **EI-PRO-INV-9**
Un message d'invitation doit contenir un texte du type « XXXX fondateur de l'entreprise ZZZZ vous invite à le rejoindre ».
- **EI-PRO-INV-10**
Un message d'invitation doit contenir sous **EI-PRO-INV-9** un bouton ayant pour label « Rejoindre ».
- **EI-PRO-INV-11**
Un message d'invitation doit contenir sous **EI-PRO-INV-9** un bouton ayant pour label « Refuser ».

3.1.5.2.1.1 Inviter des amis

L'action de l'utilisateur sur **EI-PROINV-3**, ouvre une fenêtre permettant à l'utilisateur d'envoyer des invitations à des amis.

- **EI-PRO-INVA-1**
L'interface d'invitation d'amis doit posséder un titre « Inviter des amis ».
- **EI-PRO-INVA-2**
L'interface d'invitation d'amis doit contenir un bouton ayant pour icône une croix, permettant de fermer cette fenêtre.
- **EI-PRO-INVA-3**
L'interface d'invitation d'amis doit contenir une zone d'entrée de texte ayant pour label « Pseudonyme ».
- **EI-PRO-INVA-4**
L'interface d'invitation d'amis doit contenir un bouton en bas de page ayant pour label « Inviter ».

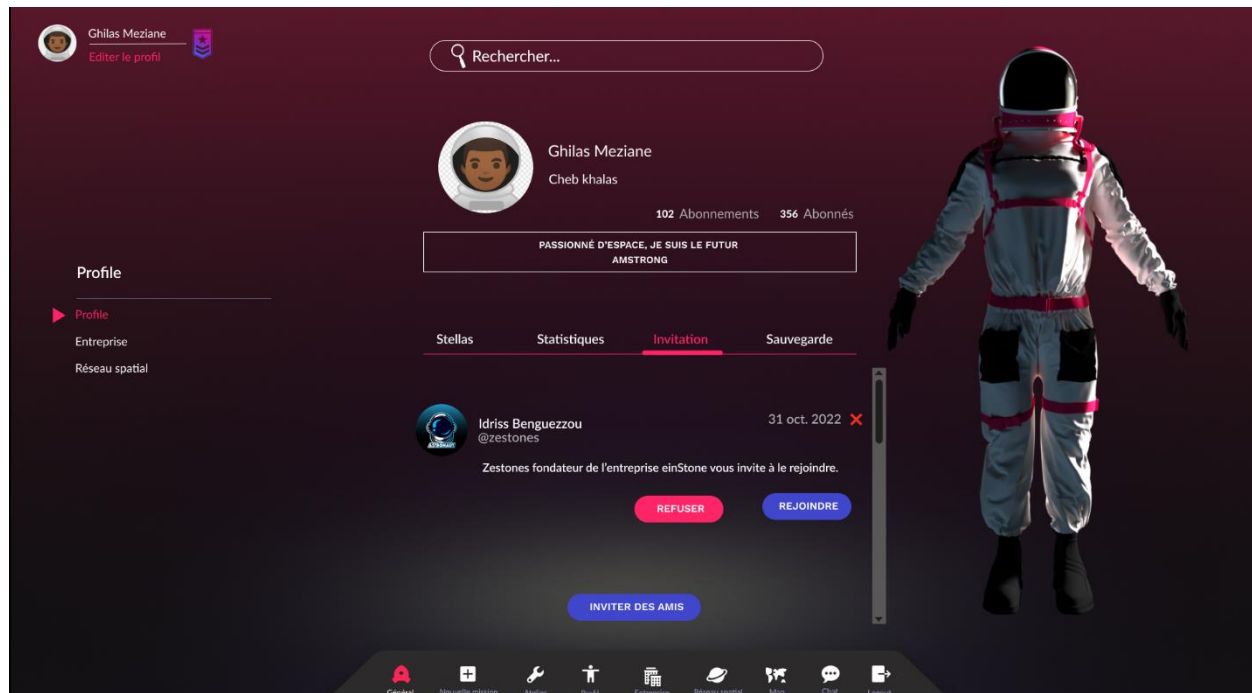


Figure 19: P004-0

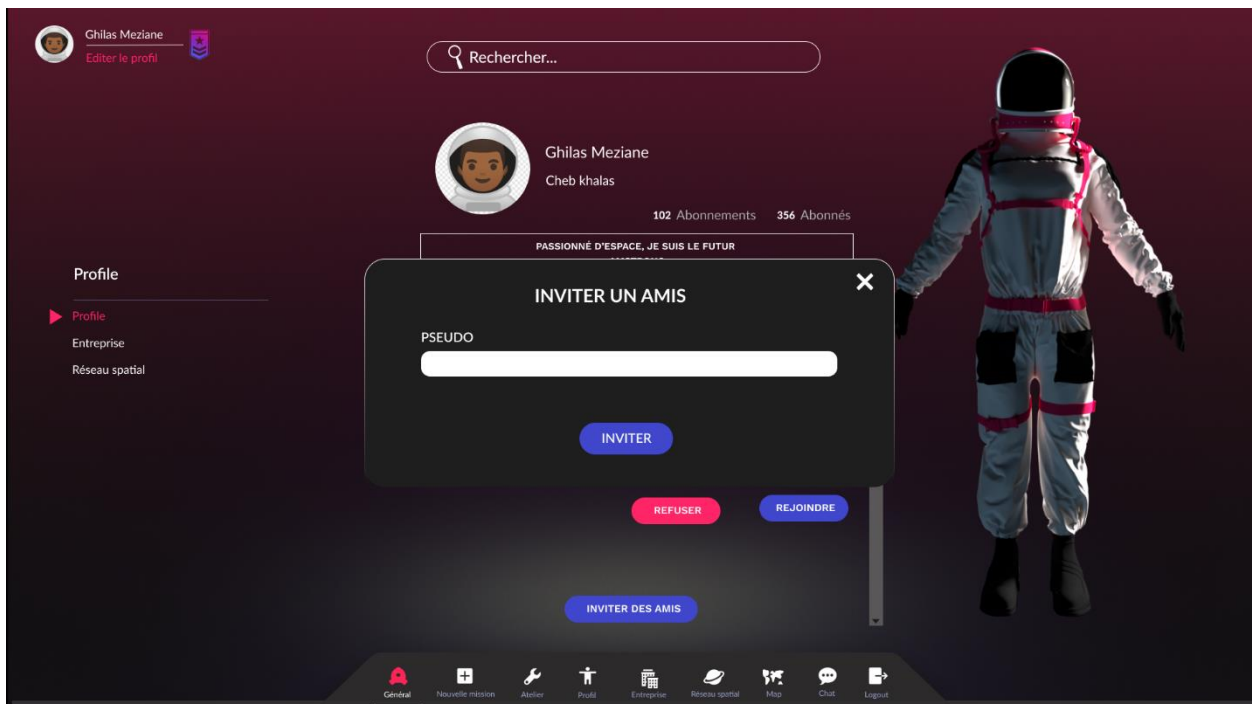


Figure 18: P004-1

Identifiant	P004
Nom	Invitations
Objectif(s)	Permettre à l'utilisateur de visualiser ses messages d'invitation et d'inviter des utilisateurs.
Type	Secondaire
Précondition	
Effet	Affichage des messages de l'utilisateur.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
P004-0	Clique sur l'icône utilisateur du message.	Affiche le profil utilisateur.
P004-0 P004-1	Clique sur l'icône en forme de croix.	Supprime le message de la liste des invitations.
P004-0	Clique sur bouton rejoindre.	Ajoute l'utilisateur à l'entreprise.
P004-0	Clique sur le bouton refuser.	Supprime le message de la liste des invitations.
P004-1	Saisie un pseudonyme.	Vérifie la validité de l'entrée.
P004-1	Clique sur le bouton valider.	Envoie une invitation au pseudo entrée.

3.1.5.2.2 Sauvegarde

L'interface sauvegarde permet à l'utilisateur d'avoir accès à toutes les missions qu'il à réaliser, il pourra ainsi lire le rapport ou charger une simulation précédente.

- **EI-PRO-SAV-1**
L'interface sauvegarde doit contenir la liste des missions sauvegardes de l'utilisateur.
- **EI-PRO-SAV-2**
L'interface sauvegarde doit contenir une barre de défilement.
- **EI-PRO-SAV-3**
Une sauvegarde doit posséder en titre le nom de la mission associé.
- **EI-PRO-SAV-4**
Une sauvegarde doit afficher à droite de **EI-PRO-SAV-3**, l'information du mode de la mission, « mode solo réaliste », « mode entreprise réaliste », « mode solo aventure » ou « mode entreprise aventure ».
- **EI-PRO-SAV-5**
L'interface de sauvegarde doit afficher à droite de **EI-PRO-SAV-4**, la date de sauvegarde
- **EI-PRO-SAV-6**
Une sauvegarde doit posséder un bouton ayant pour icône une croix rouge à droite de **EI-PRO-SAV-5**.
- **EI-PRO-SAV-7**
Une sauvegarde doit posséder un bouton ayant pour label « Charger la sauvegarde » en dessous de **EI-PRO-SAV-3**, **EI-PRO-SAV-4** et **EI-PRO-SAV-5**.
- **EI-PRO-SAV-8**
Une sauvegarde doit posséder un bouton ayant pour label « Lire le rapport » à droite de **EI-PROSAV-7**.
- **EI-PRO-SAV-9**
L'interface user doit séparer les informations sur la sauvegarde et les boutons par une ligne horizontal
- **EI-PRO-SAV-10**
Une sauvegarde doit posséder dans son coin inférieur droit un bouton avec pour icône une flèche de téléchargement.

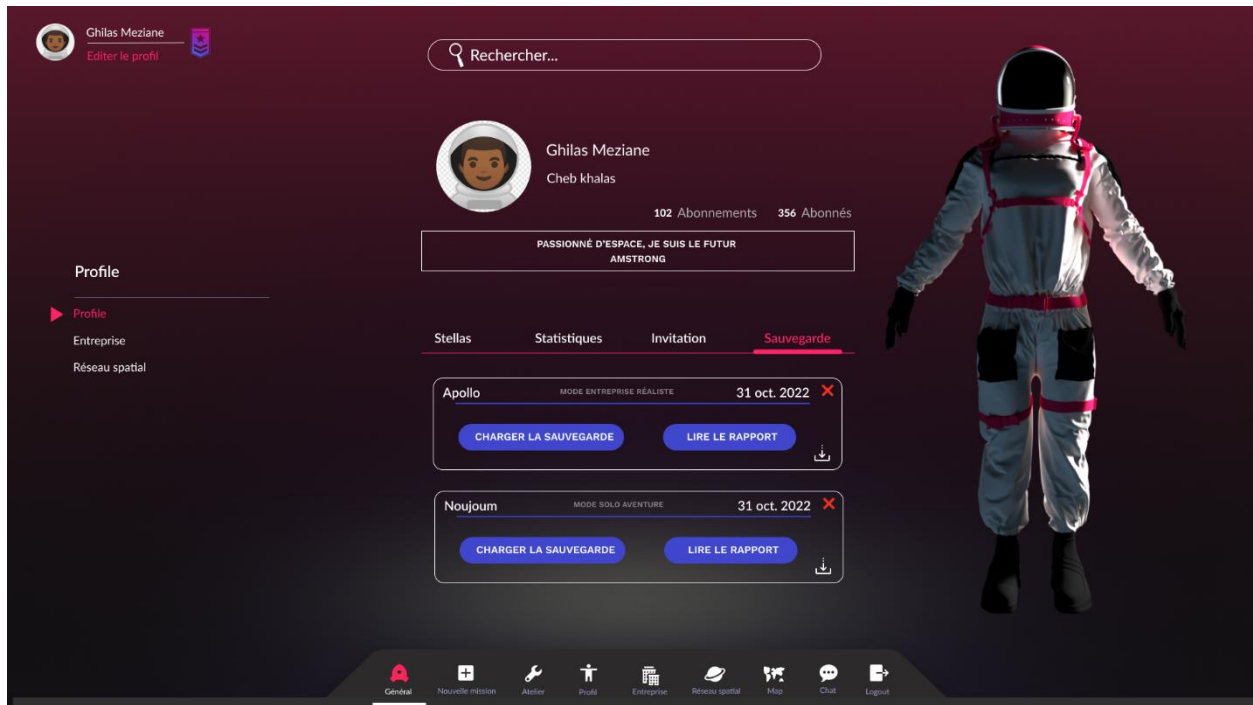


Figure 20: P005-0

Identifiant	P005
Nom	Sauvegarde
Objectif(s)	Permettre à l'utilisateur de visualiser ses sauvegardes, de charger une sauvegarde ou encore de lire un rapport.
Type	Secondaire
Précondition	Avoir réalisé au moins une mission.
Effet	Affichage de la liste des sauvegardes de l'utilisateur.

Interface	Action de l'utilisateur	Systèmes
P005-0	Clique sur l'icône utilisateur du message.	Affiche le profil utilisateur.
P005-0 P005-0	Clique sur l'icône en forme de croix rouge.	Supprime la sauvegarde de la liste des sauvegardes.
P005-0	Clique sur le bouton « charger la sauvegarde ».	Charge la sauvegarde et redirige l'utilisateur sur la page d'accueil.
P005-0	Clique sur le bouton lire le rapport.	Affiche une interface permettant la lecture du rapport de la mission.
P005-0	Clique sur l'icône de téléchargement.	Télécharge le rapport sur la machine de l'utilisateur sous format PDF.