

Documents d'analyse

Gestion des collaborateurs

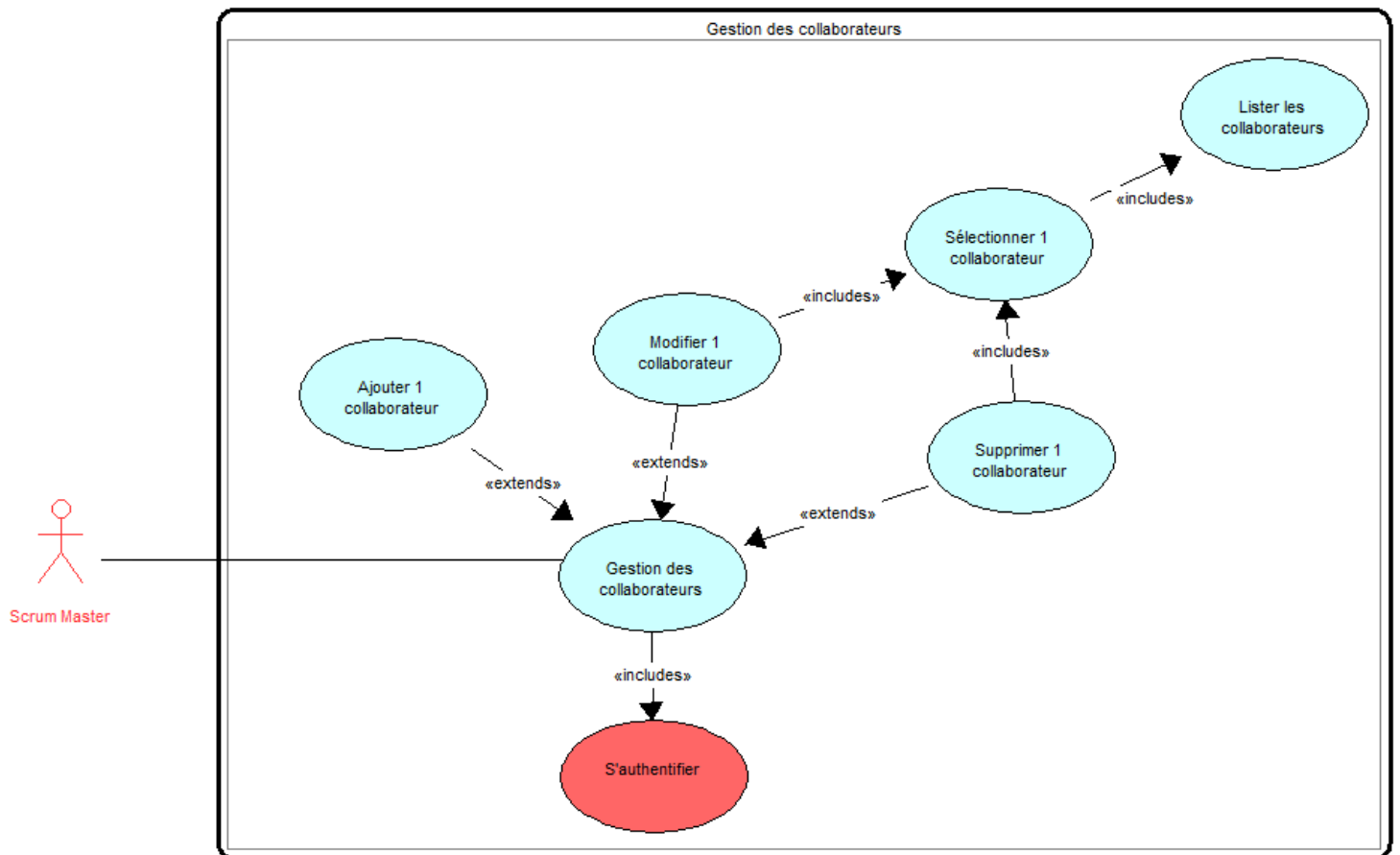
Contenu

[Diagramme de cas d'utilisation](#)

[Diagramme de classes](#)

[Descriptif textuel de cas d'utilisation](#)

Diagramme de cas d'utilisation



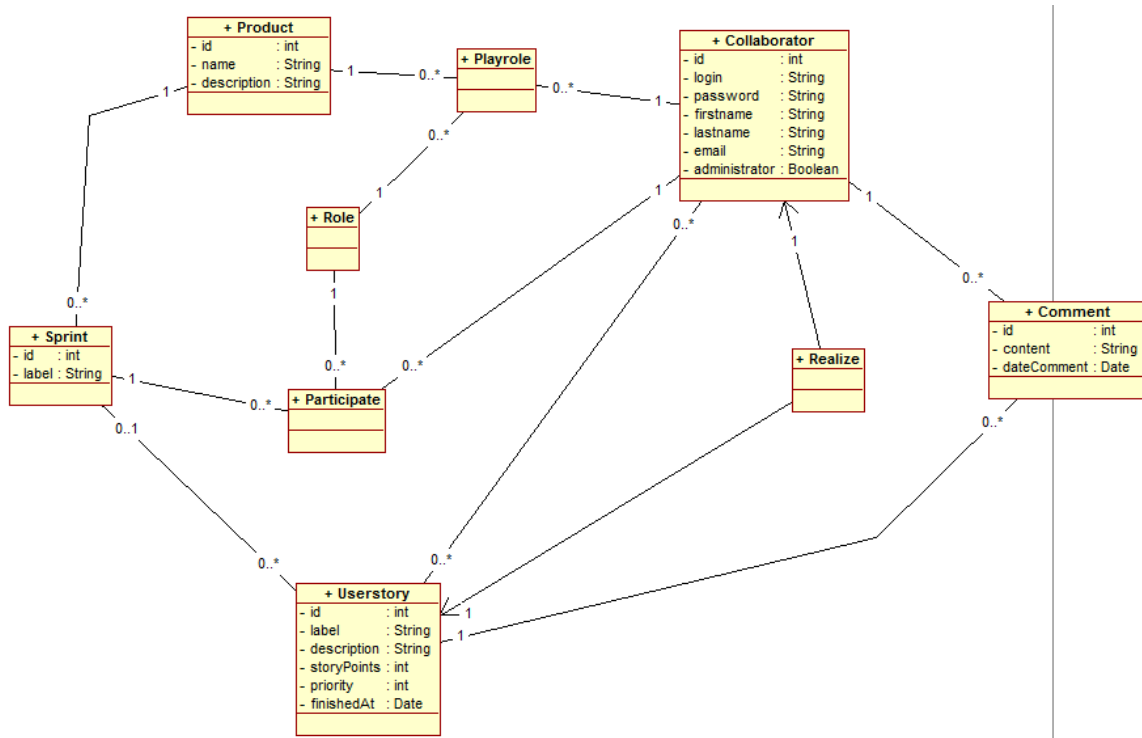
Acteur concerné : Scrum master

Précisions sur le diagramme de cas d'utilisation :

- la gestion des collaborateurs est réalisée par le scrum master
- la gestion des collaborateurs nécessite l'authentification du scrum master
- la gestion des collaborateurs consiste en l'ajout d'un collaborateur, la modification d'un collaborateur, ou la suppression d'un collaborateur
- la modification et la suppression d'un collaborateur nécessitent la sélection d'un collaborateur, ce qui implique de lister les collaborateurs

Version : 1.0.0.1

Diagramme de classes



Précisions sur le diagramme de classes :

- chaque collaborateur joue un rôle dans le cadre d'un produit et d'un sprint
- chaque collaborateur réalise des user stories
- les collaborateurs peuvent envoyer des messages concernant des user stories

Version : 1.0.0.1

Descriptif textuel du cas d'utilisation "Modifier un collaborateur"

Projet	Application ScrumTool
Cas d'utilisation	Modifier un collaborateur
Acteur	Scrum master
Événement déclencheur	Choix de l'option de modification d'un collaborateur

Pré-condition	<ul style="list-style-type: none"> l'utilisateur dispose des droits nécessaires pour exécuter le cas il existe des collaborateurs
Post-condition	le collaborateur est modifié
Objectifs	le scrum master doit pouvoir modifier un collaborateur

Scénario nominal :

1. Le scrum master choisit l'option de gestion des collaborateurs
2. Le système affiche la liste des collaborateurs
3. Le scrum master choisit un collaborateur
4. Le système affiche les informations concernant le collaborateur choisi
5. Le scrum master modifie les informations à modifier
6. Le scrum master valide sa saisie
7. Le système enregistre les modifications

Scénarii alternatifs :

4. Le scrum master ne choisit pas de collaborateur
-> retour en 3.
7. Le scrum master ne valide pas sa saisie
-> retour en 6.
6. Les informations saisies ne sont pas valides (informations manquantes, données non cohérentes...)
-> retour en 5.