

## Documents d'analyse

---

### Gestion des reports

## Contenu

---

[Diagramme de cas d'utilisation](#)

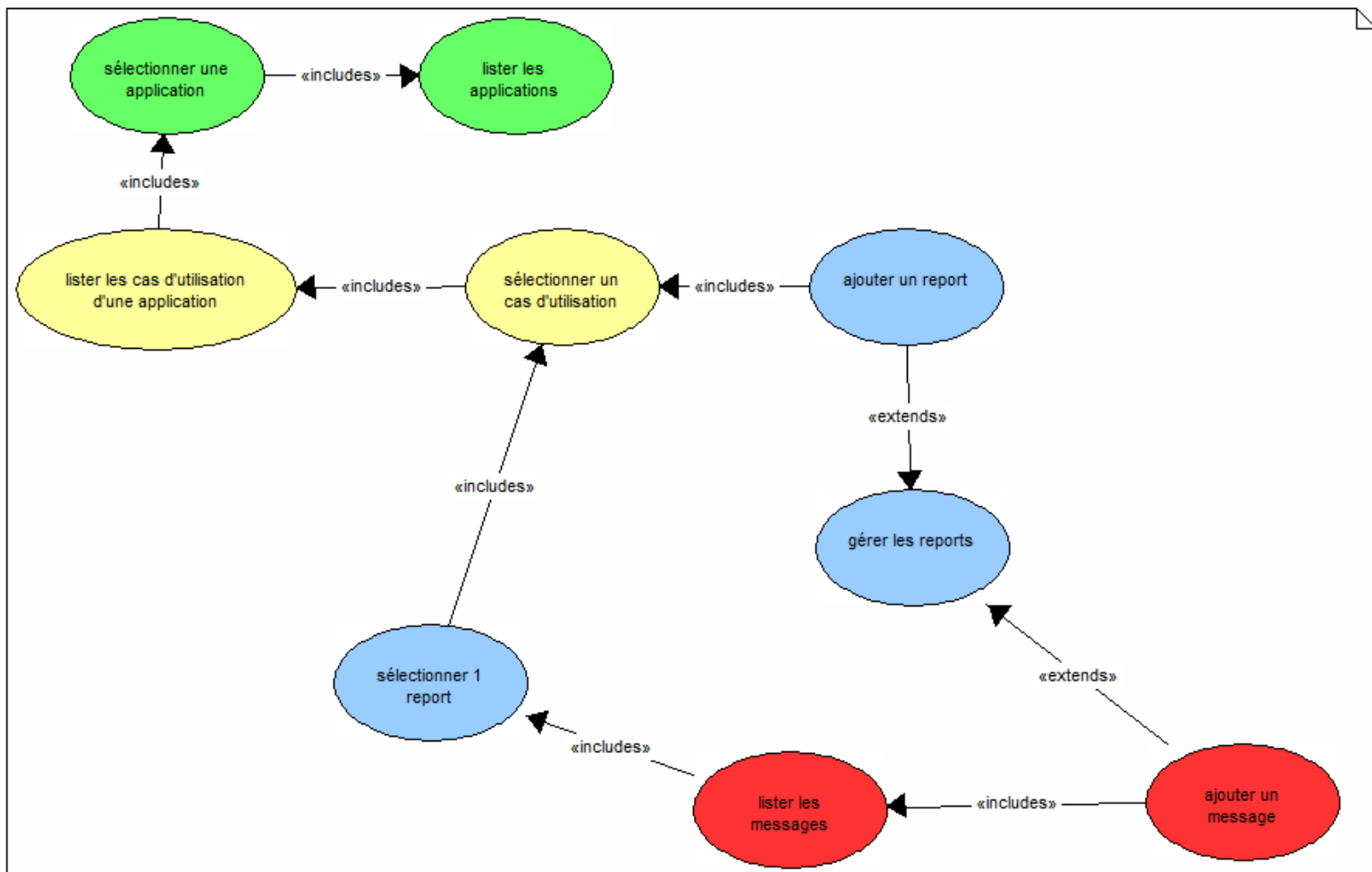
[Descriptif textuel](#)

[Diagramme de classes](#)

[Diagramme de séquence](#)

Version : 1.0.0.1

## Diagramme de cas d'utilisation



Acteur concerné : Utilisateur

### Précisions sur le diagramme de cas d'utilisation :

- la gestion d'un report consiste, soit en l'ajout d'un nouveau report, soit en l'ajout d'un message concernant un report existant
- l'ajout d'un report inclut d'avoir au préalable sélectionné un cas d'utilisation, après avoir listé la totalité des cas d'utilisation d'une application. Le listage des cas d'utilisation d'une application nécessite d'avoir sélectionné une application, et donc d'avoir listé toutes les applications existantes.
- l'ajout d'un message requiert d'avoir listé l'ensemble des messages liés à 1 report, qui concerne un cas d'utilisation d'une application.

Version : 1.0.0.1

**Descriptif textuel du cas d'utilisation "Saisir un report"**

<b>Projet</b>	bugReport
<b>Cas d'utilisation</b>	Saisir un report
<b>Acteur</b>	Utilisateur
<b>Événement déclencheur</b>	Choix de l'option de saisie d'un report

<b>Pré-condition</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• l'utilisateur est connecté à l'application</li> <li>• il existe des applications et des cas d'utilisation</li> </ul>
<b>Post-condition</b>	le report est enregistré
<b>Objectifs</b>	l'utilisateur doit pouvoir enregistrer un report dans l'application

**Scénario nominal :**

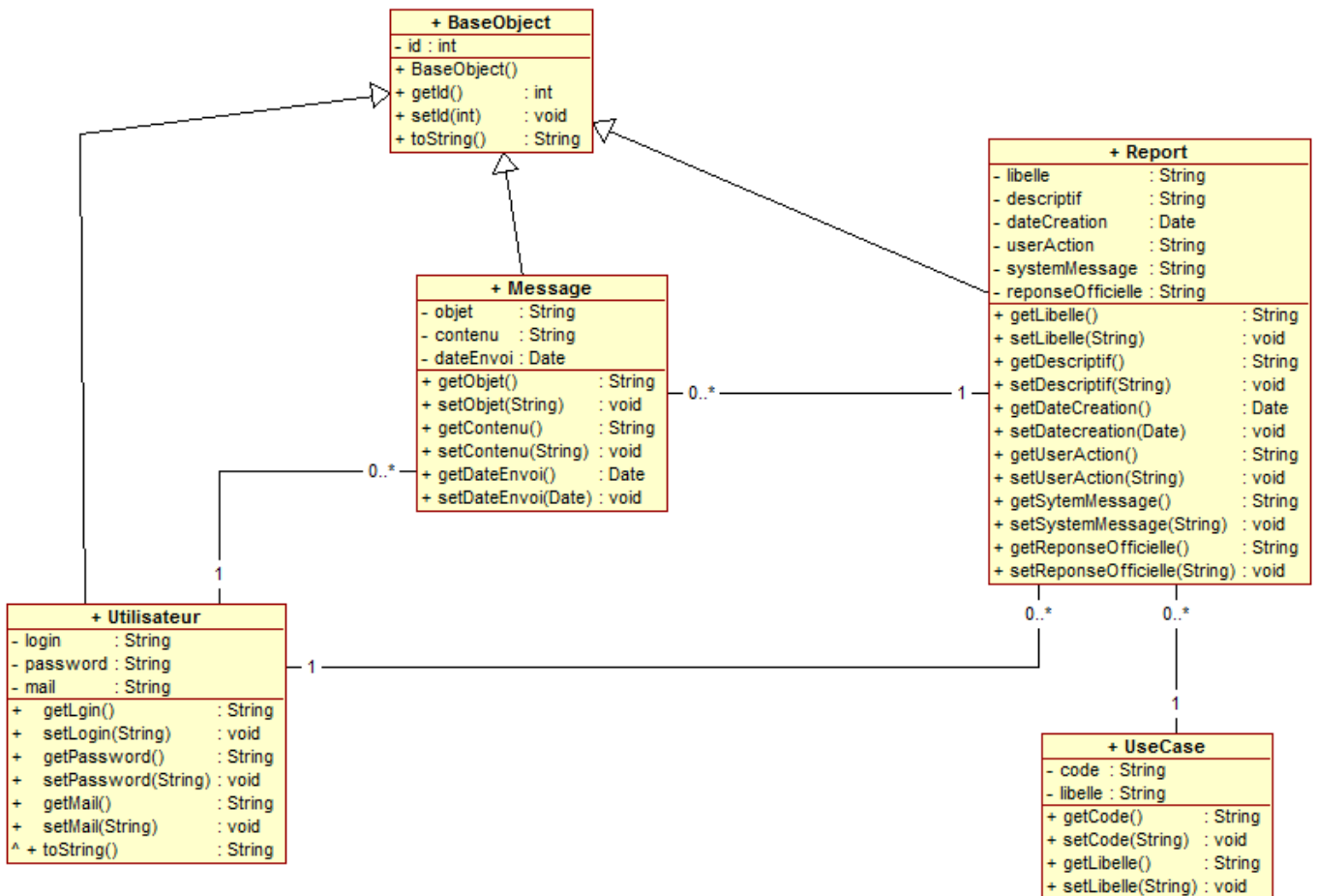
1. le système affiche un formulaire de saisie d'un report
2. le système affiche la liste de toutes les applications existantes
3. l'utilisateur sélectionne une application
4. le système affiche la liste de tous les cas d'utilisation de l'application sélectionnée
5. l'utilisateur choisit un cas d'utilisation
6. le système affiche les zones de saisie des informations du report
7. l'utilisateur saisit un libellé pour le report
8. l'utilisateur saisit un descriptif du problème rencontré, l'action effectuée, et le message du système
9. le système affiche les reports similaires trouvés, au fur et à mesure de la saisie des informations par l'utilisateur
10. l'utilisateur ne sélectionne aucun report trouvé
11. l'utilisateur valide sa saisie
12. le système enregistre le report dans la base de données

**Scénarii alternatifs :**

3. l'utilisateur ne sélectionne aucune application  
Retour en 2.
5. l'utilisateur ne sélectionne aucun cas d'utilisation  
Retour en 4.
9. le système ne trouve aucun report similaire  
Aller en 11.
10. l'utilisateur sélectionne un report trouvé : sa saisie n'est pas enregistrée -> fin du cas
11. l'utilisateur ne valide pas sa saisie : le report n'est pas enregistré

Version : 1.0.0.1

## Diagramme de classes

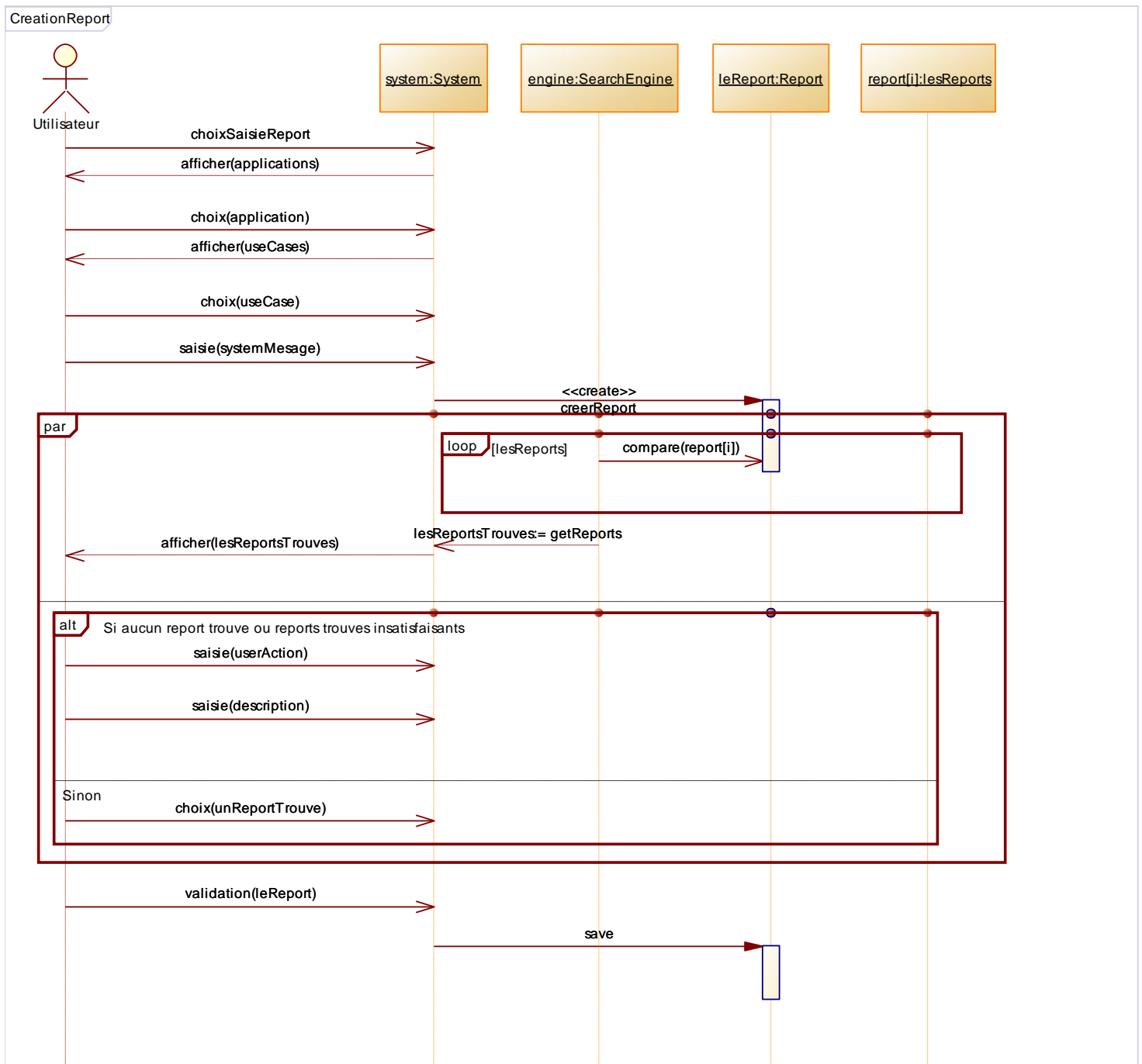


### Précisions sur le diagramme de classes :

- les classes Utilisateur, Message, et Report héritent de la classe de base BaseObject, permettant ainsi aux instances de ces classes de disposer d'un identifiant
- 1 instance de classe Utilisateur est associée à 0 ou plusieurs reports, et à 0 ou plusieurs messages
- 1 instance de classe Report contient 0 ou plusieurs instances de classe Message, 1 instance de classe Utilisateur, et 1 instance de classe UseCase
- 1 instance de classe Message contient 1 instance de classe utilisateur, et 1 instance de classe report
- 1 instance de classe UseCase contient 0 ou plusieurs instances de classe Report

Version : 1.0.0.1

## Diagramme de séquence



### Précisions sur le diagramme de séquence :

- l'utilisateur choisit une application, puis un cas d'utilisation
- l'utilisateur saisit les informations relatives au report, puis au fur et à mesure de la saisie, le système compare l'instance de la classe report créée avec l'ensemble des reports, et affiche ceux qui sont similaires
- si l'utilisateur est satisfait par un des reports trouvés, il le sélectionne, sinon, il termine sa saisie et enregistre son report