

Documents d'analyse

Gestion des sprints

Contenu

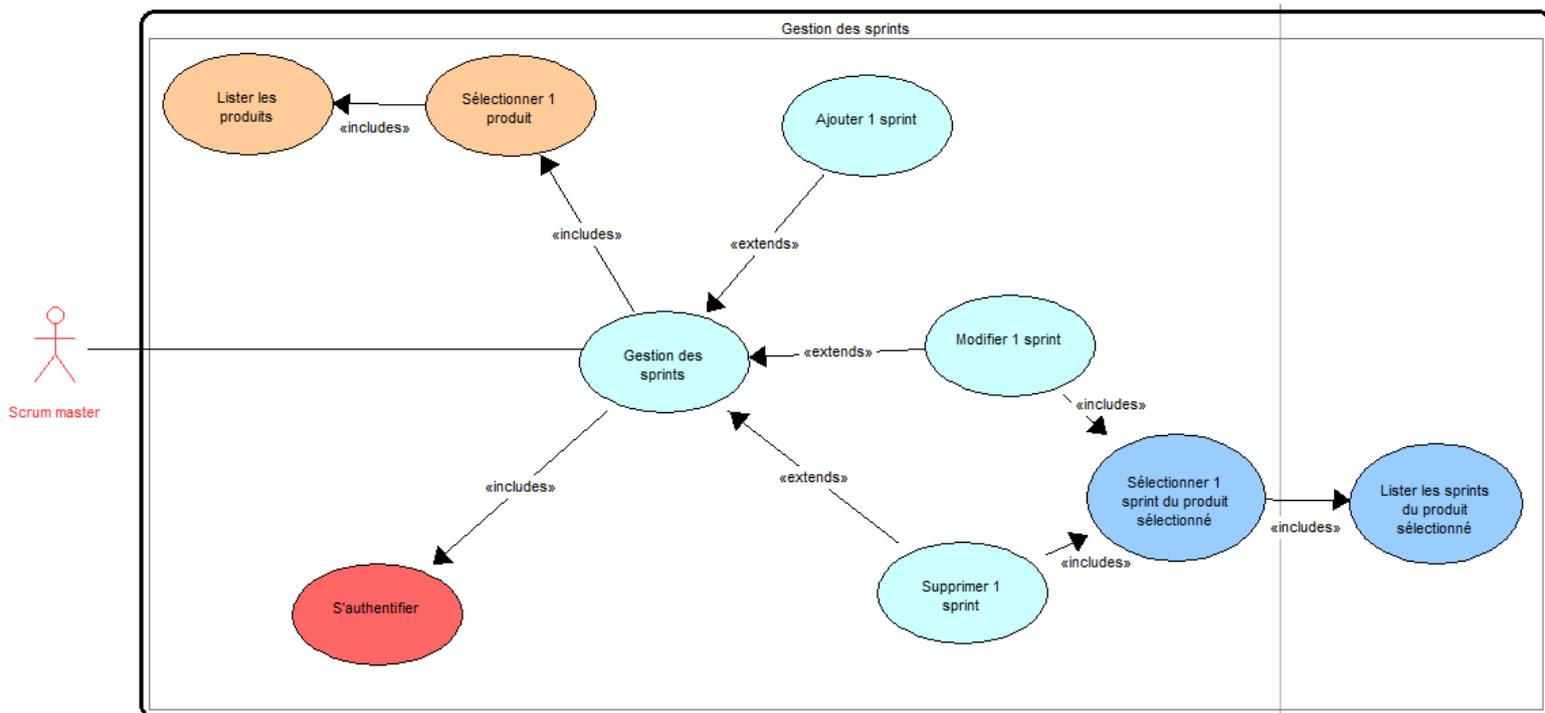
[Diagramme de cas d'utilisation](#)

[Diagramme de classes](#)

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

Version : 1.0.0.1

Diagramme de cas d'utilisation



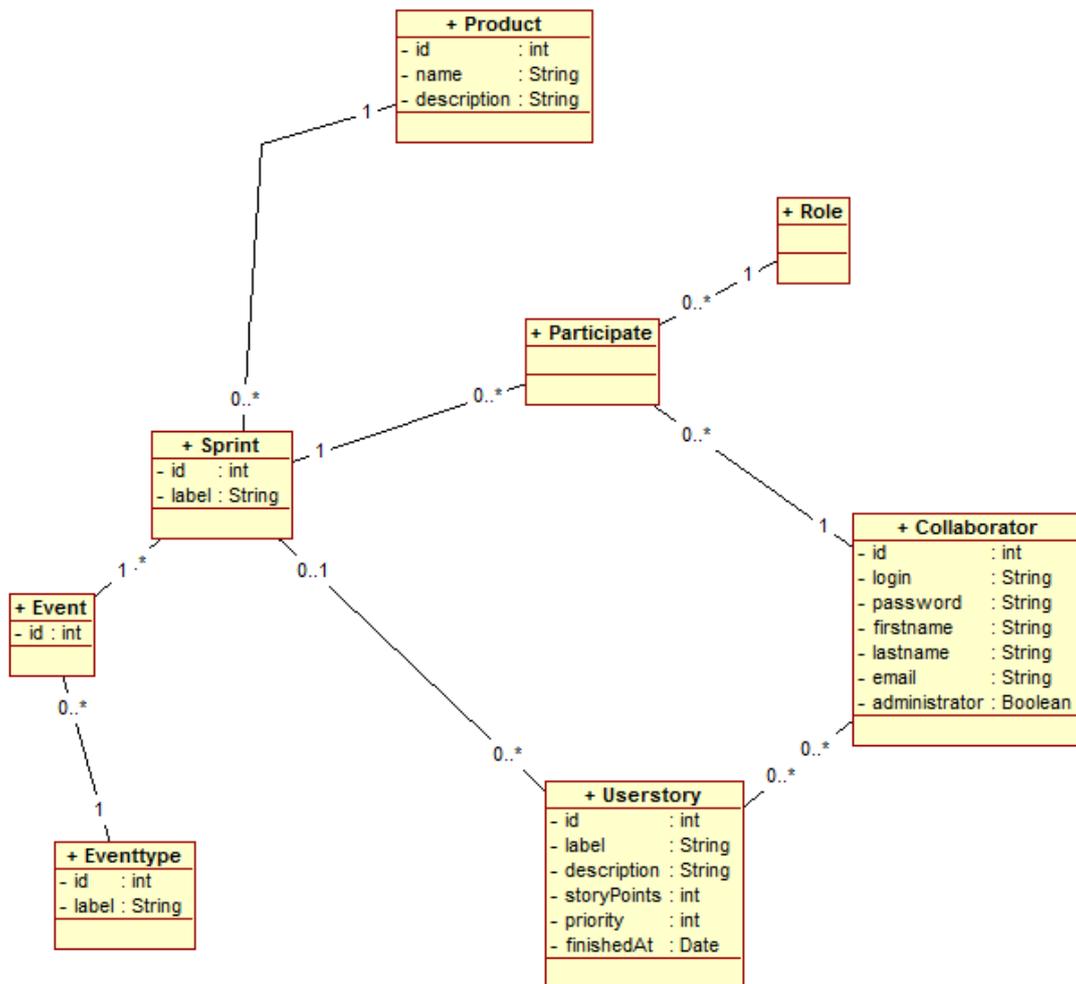
Acteur concerné : Scrum master

Précisions sur le diagramme de cas d'utilisation :

- la gestion des sprints est accessible au scrum master du produit, après authentification
- l'accès aux différentes fonctionnalités de la gestion des sprints nécessite au préalable d'avoir sélectionné un produit dans la liste des produits (les sprints n'existent pas en dehors des produits)
- la gestion des sprints consiste en l'ajout, la modification ou la suppression de sprints
- la modification ou la suppression d'un sprint nécessitent d'avoir sélectionné un sprint dans la liste des sprints du produit sélectionné

Version : 1.0.0.1

Diagramme de classes



Précisions sur le diagramme de classes :

- chaque sprint appartient à un produit, et contient 0 ou plusieurs user stories
- des événements d'un certain type sont associés aux sprints
- des collaborateurs participent aux sprints

Version : 1.0.0.1

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

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

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

Scénario nominal :

1. Le scrum master choisit un produit pour lequel il est le scrum master
2. Le système affiche la liste des fonctionnalités accessibles
3. Le scrum master choisit l'option de gestion des sprints
4. Le système affiche la liste des sprints
5. Le scrum master sélectionne un sprint
6. Le système affiche le détail du sprint sélectionné
 - la date de début et de fin de sprint
 - les dates de sprint review et sprint retrospective
7. Le scrum master modifie les dates à modifier
8. Le scrum master valide sa saisie
9. Le système enregistre les modifications

Scénarii alternatifs :

2. le scrum master choisit un produit pour lequel il n'est pas le scrum master
-> retour en 1.
6. le scrum master ne choisit pas de sprint
-> retour en 5.
8. le scrum master ne saisie pas des dates valides (date de fin antérieure à la date de début...)
-> retour en 7.
9. le scrum master ne valide pas sa saisie
-> retour en 8.