

Contexte

Nous avons comme idée de réaliser une application sur les **langages informatiques**.

Cette application permettra aux utilisateurs d'apprendre ou de retrouver des informations parmi une liste de multiples langages.

Les différentes informations disponibles seront : date de créations, auteur/s, logo, paradigmes acceptés, un lien vers la documentation ou standard, logiciels connus qui utilisent le langage en question, utilités, exemples de codes (tel qu'un « Hello World »).



L'utilisateur aura plusieurs actions possibles :

Il peut chercher un langage en parcourant la liste (cette dernière sera triable par noms, dates de créations, générations, ou par favoris) ou en tapant le nom du langage dans la barre de recherche.

En cliquant sur un langage, il accèdera à une page dédiée à ce dernier où il pourra trouver les informations correspondantes.

L'utilisateur aura la possibilité de créer un compte, ce qui lui permettra d'ajouter des langages dans une liste de favoris. Il pourra aussi accéder à un historique qui regroupera les derniers langages vus par l'utilisateur.

Un mode administrateur sera mis à dispositions (pour les utilisateurs y aillant le droit) ; ce mode permettra d'ajouter, modifier ou supprimer un langage.

Personas

Cette application se tourne vers tous types de personnes intéressées par l'informatique. Plus particulièrement, nous pensons que les étudiants en informatique (ou n'importe qui qui veut apprendre à coder) et les professionnels de l'informatique font partis du public visé de l'application.

Nous avons alors mis en place deux personas pour nous aider à mieux comprendre les attentes de ce public.

Persona #1



François

19 ans
Étudiant

Formation

DUT informatique (en cours)

Niveau en informatique

Débutant

Pourquoi utilise-t-il notre application ?

Notre application peut aider François à trouver rapidement des informations précises sur un langage. Il peut également en apprendre plus en parcourant tous les langages de l'application. Les exemples et les conseils d'utilisations peuvent grandement l'accompagner dans ses projets scolaires ou personnels.

Persona #2



Françoise

45 ans
Développeuse Web

Formation

Master mention Informatique

Niveau en informatique

Professionnel

Pourquoi utilise-t-elle notre application ?

Notre application peut aider Françoise à mieux organiser son travail ; grâce aux favoris, elle peut plus facilement retrouver les informations dont elle a besoin sur les langages qu'elle utilise le plus souvent. Le mode administrateur lui permettra également d'ajouter, modifier, ou supprimer un langage, pratique pour mieux organiser son compte selon ses besoins.

User Stories

Situation #1

François est en TP de Conception Orienté Objet. Il est bloqué et a besoin d'informations précises sur le langage C#.

Il utilise alors notre application, qui va l'aider à répondre à ses questions.

En cliquant sur la barre de recherche, il commence à taper le mot clé "C#". Plusieurs propositions apparaissent, il clique donc sur celle qui l'intéresse. Ainsi, il accède à la page dédiée au langage correspondant.



En un clin d'œil, il trouve les informations qui lui permettent de continuer son TP.

Situation #2

Françoise travaille sur un projet en PHP avec son binôme. Ces deux sont en désaccord sur un point important de leur programme.



Elle utilise alors notre application, qui va l'aider à prouver qu'elle a raison.

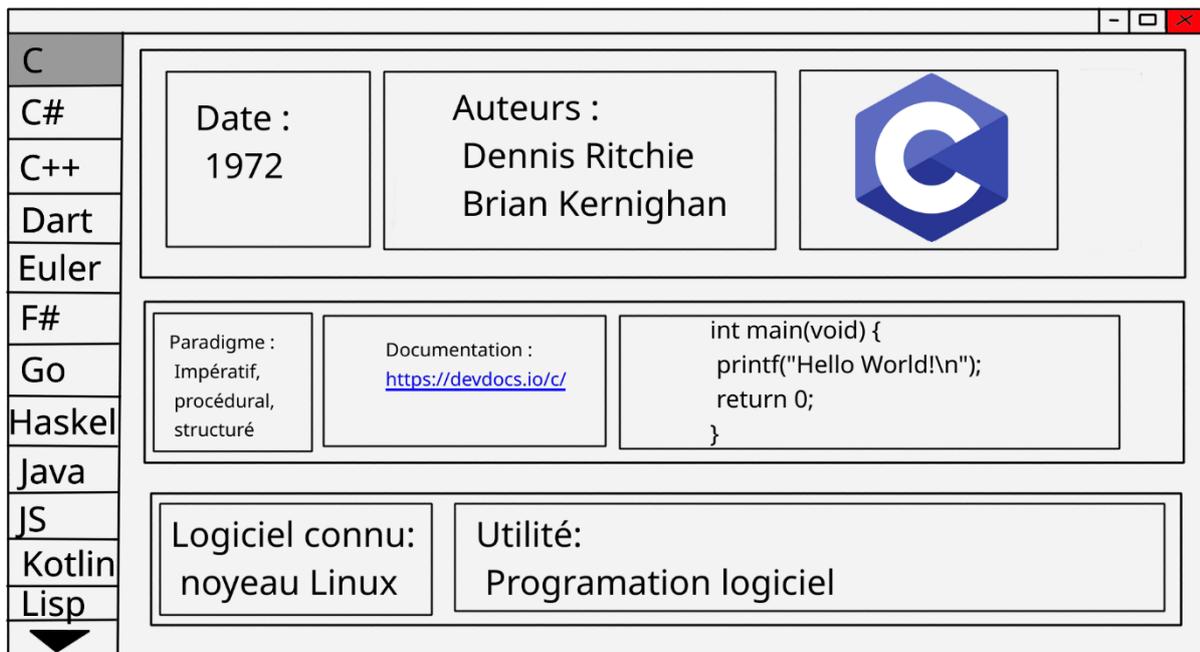
Comme Françoise est une habituée de l'application, elle trie la liste des langages par favoris et trouve alors rapidement le langage qui l'intéresse.

En quelques clics, elle tombe sur toutes les informations nécessaires qui vont faire taire son collègue.

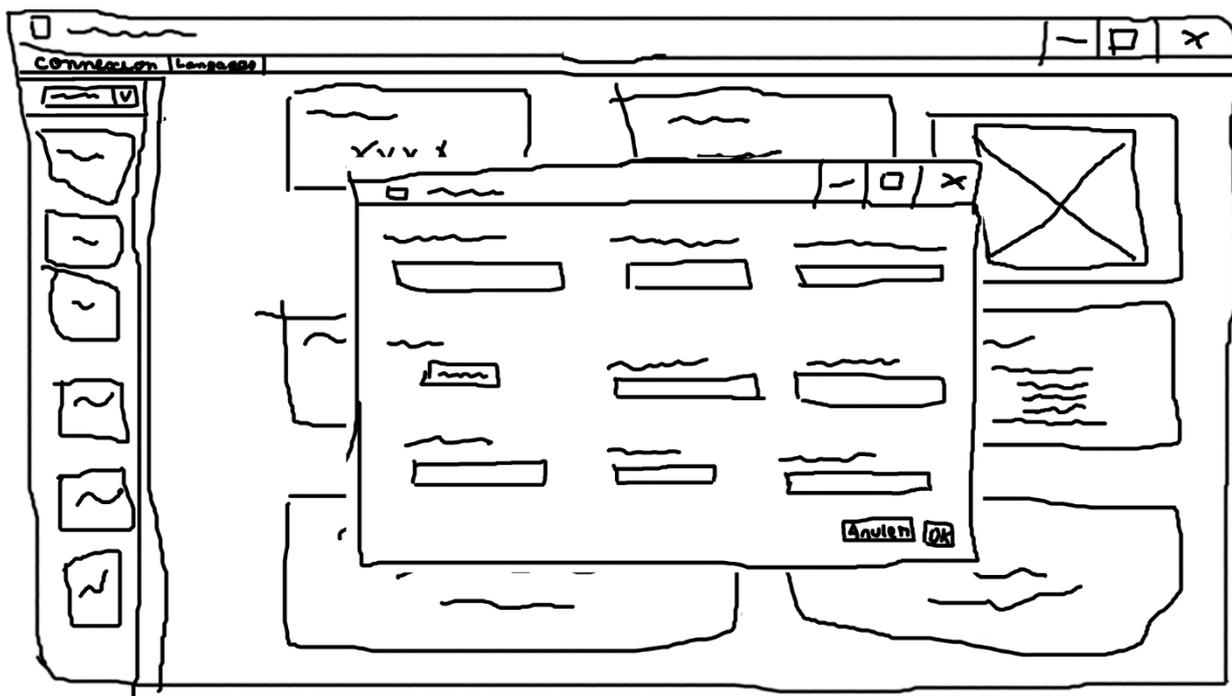
Elle finit par lui conseiller de télécharger l'application qui va grandement l'aider pour la suite de ce projet.

Sketchs

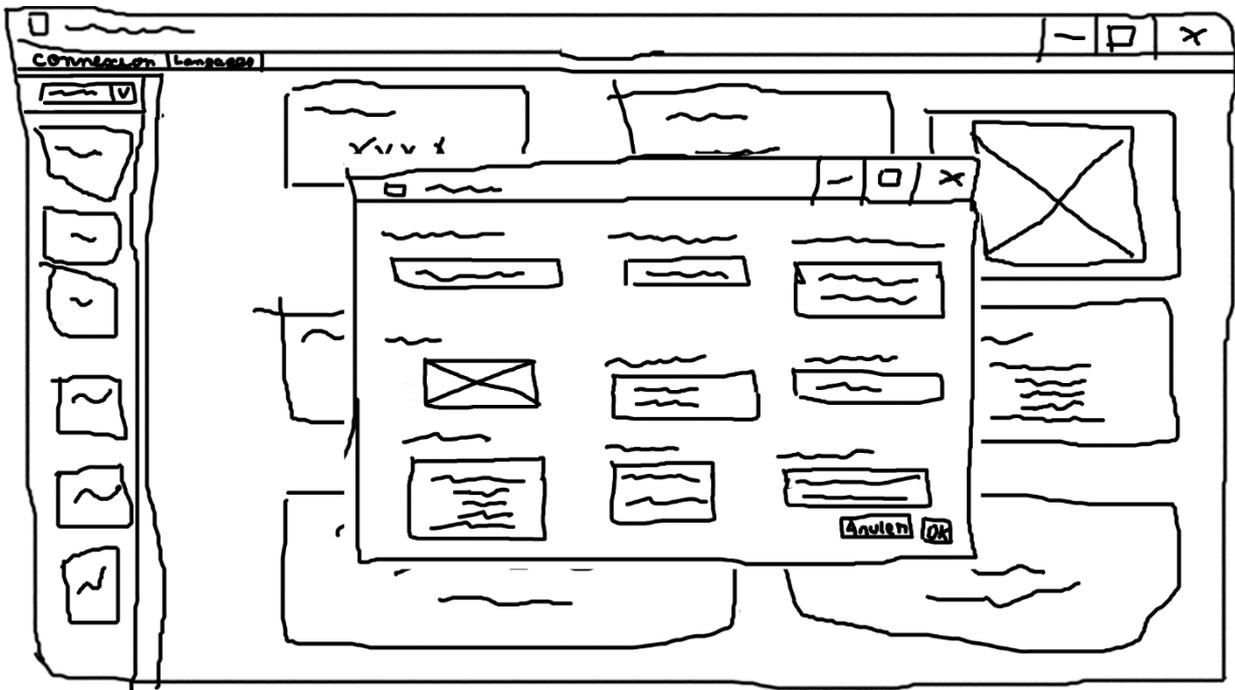
Page d'un langage



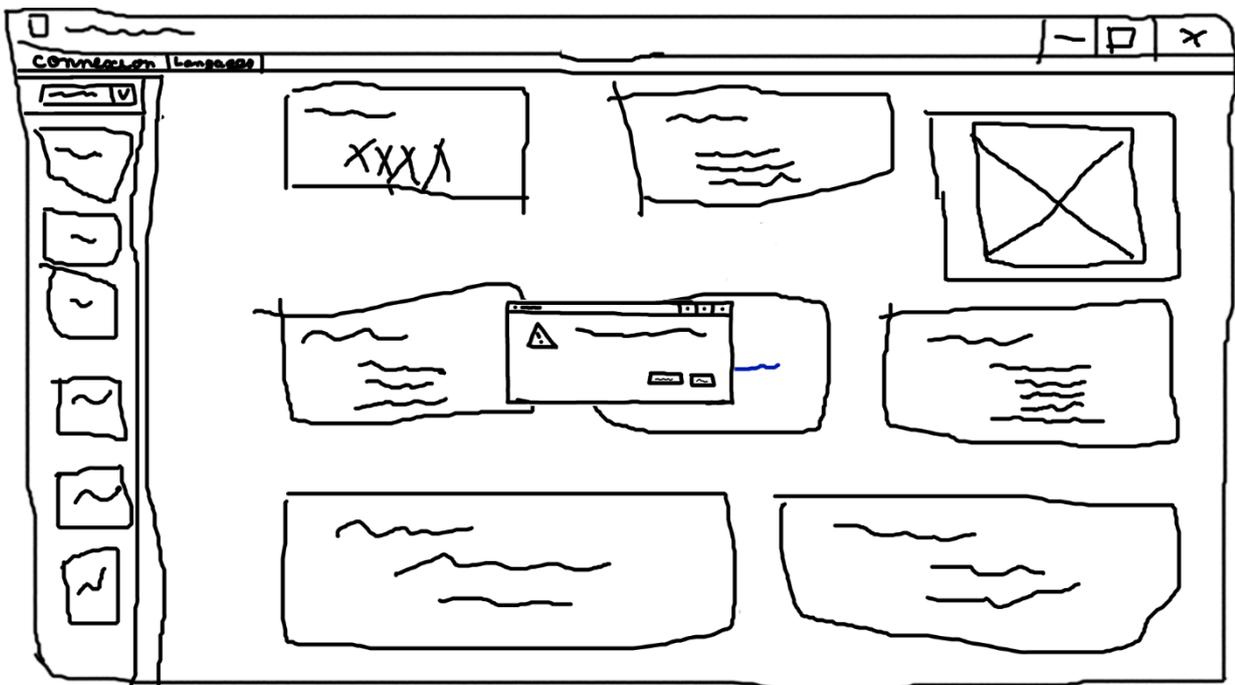
Ajout d'un langage



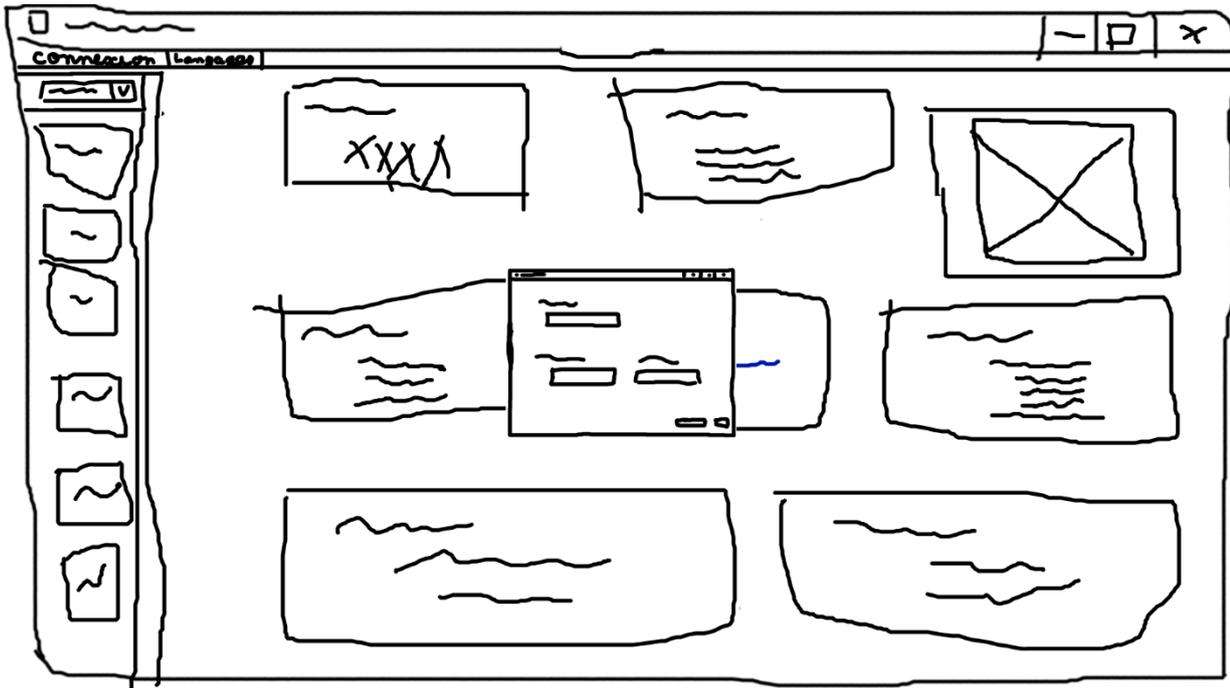
Modification d'un langage



Suppression d'un langage



Inscription



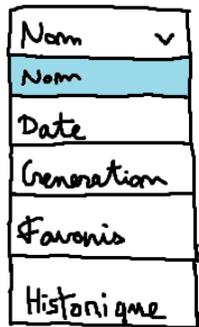
Story board

Structure de l'application (ce qui sera toujours affiché peu importe les actions de l'utilisateur)

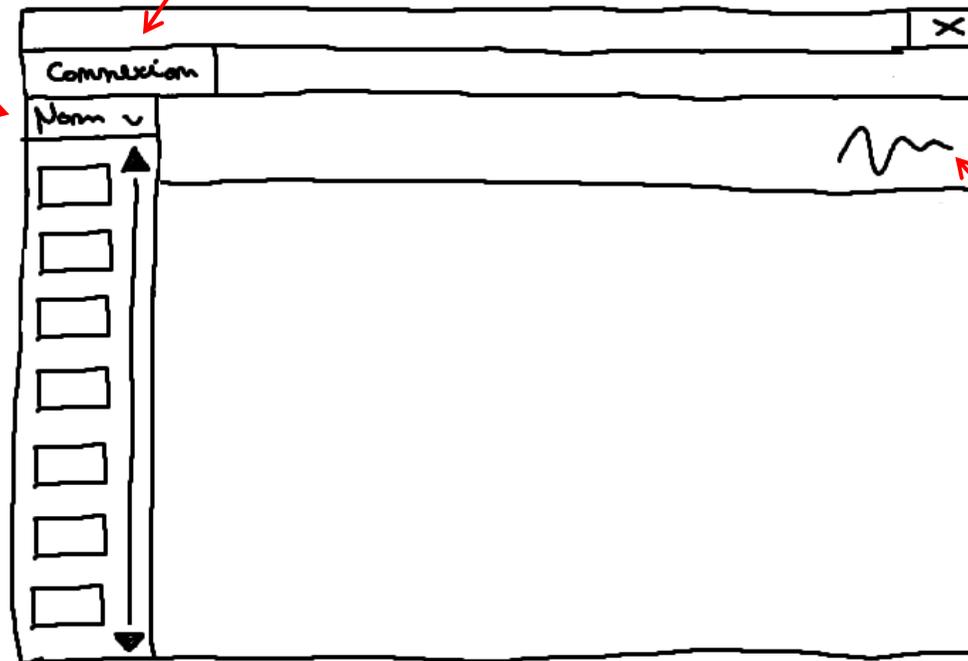
en haut à gauche le bouton Connexion, qui permet soit de se connecter, soit d'accéder au mode administrateur



au dessus de la liste, un bouton pour trier les langages (par noms, dates de création, générations, ou favoris)



à gauche la liste de langages (avec boutons cliquables pour chaque langage). Cliquer sur un langage permet d'accéder à sa page

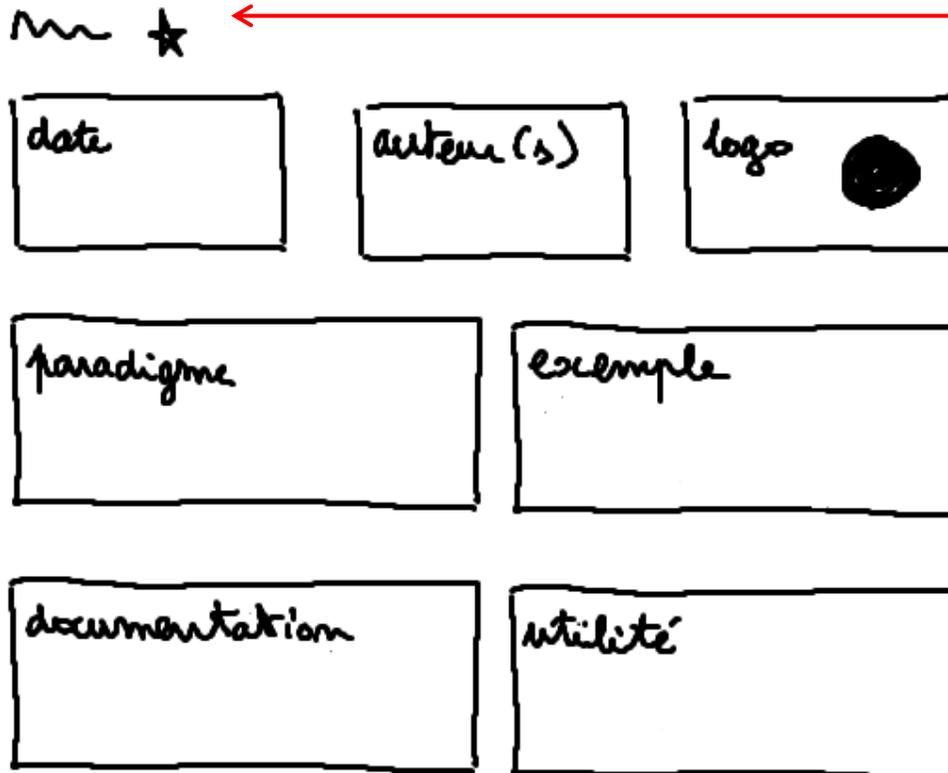
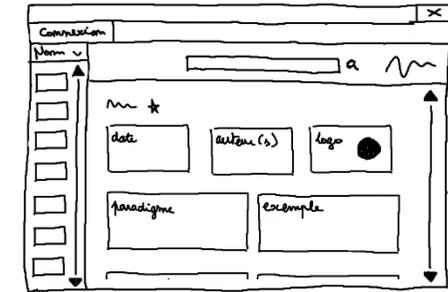


en haut à droite le nom de l'application

Story board

Page de description d'un langage

plusieurs cadres regroupent les informations sur le langage :
 date de création, auteur/s, logo, paradigmes, exemples de codes, documentations, logiciels, utilités

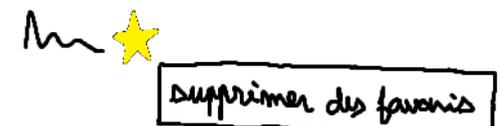


le nom du langage, accompagné d'un bouton pour ajouter/supprimer le langage des favoris



en cliquant sur le bouton, si l'utilisateur est connecté à un compte, l'étoile devient jaune et la langue s'ajoute à la liste des favoris.

en re cliquant sur le bouton, l'étoile redevient noire et la langue disparaît de la liste des favoris.

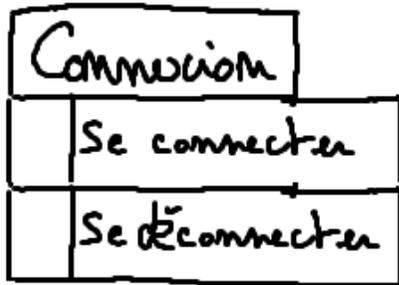


Si l'utilisateur n'est pas connecté, l'ajout aux favoris sera impossible et un message d'erreur sera affiché.

Story board

Page de connexion

le bouton pour se connecter est trouvable sur le bouton de connexion qui est toujours situé en haut à gauche de la page



saisie de l'identifiant

Se connecter

identifiant

saisie du mot de passe

mot de passe

bouton pour créer un compte

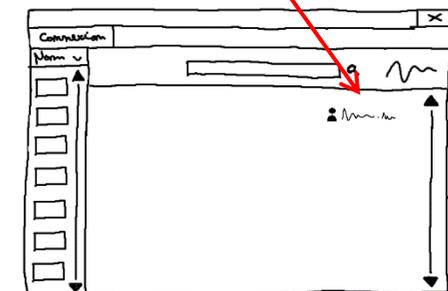
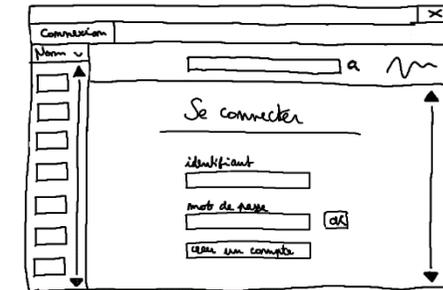
créer un compte

si la saisie de l'identifiant ou du mot de passe est fausse, l'utilisateur doit ressaisir les informations



bouton de validation

quand l'utilisateur est connecté à son compte, son identifiant sera affiché en permanence en haut à droite de la page (jusqu'à sa déconnexion)



Story board

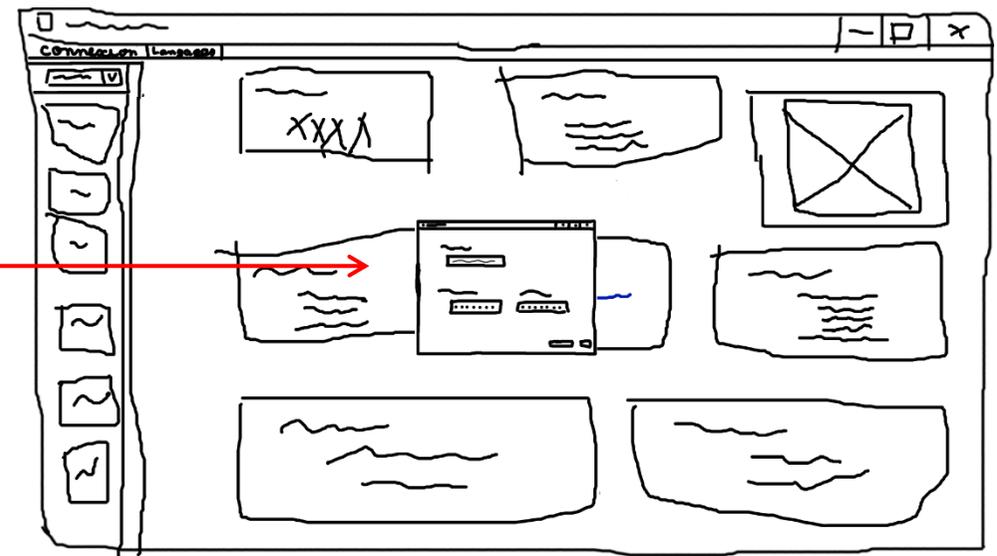
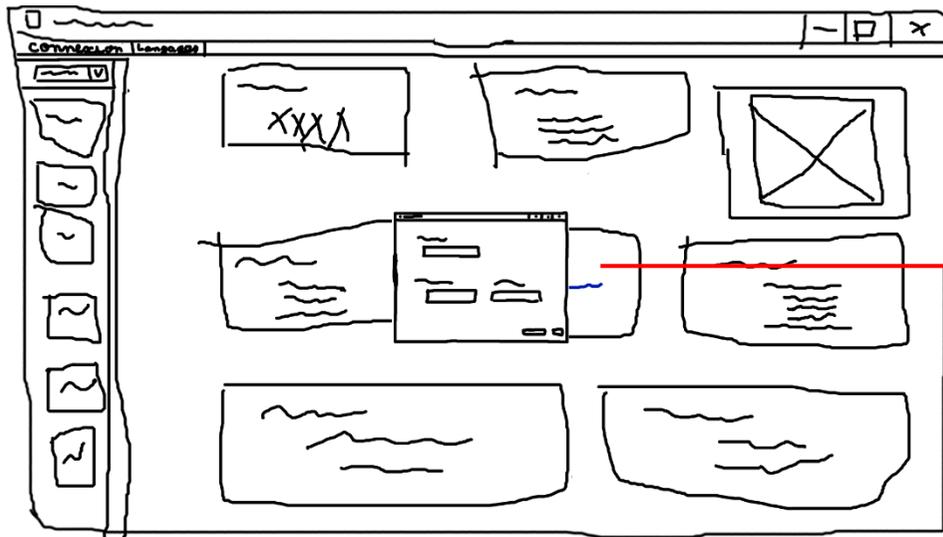
Créer un compte

il est possible de créer un compte

le bouton pour accéder à la page d'inscription est trouvable sur la page de connexion; une nouvelle page s'ouvre après avoir cliqué sur ce bouton, l'utilisateur peut alors saisir les informations demandées

pour créer un compte, l'utilisateur doit renseigner un identifiant et un mot de passe (ce dernier est à saisir deux fois)

si l'identifiant est déjà pris par un autre utilisateur, ou que le mot de passe n'est pas le même dans les deux champs, l'utilisateur doit ressaisir les informations



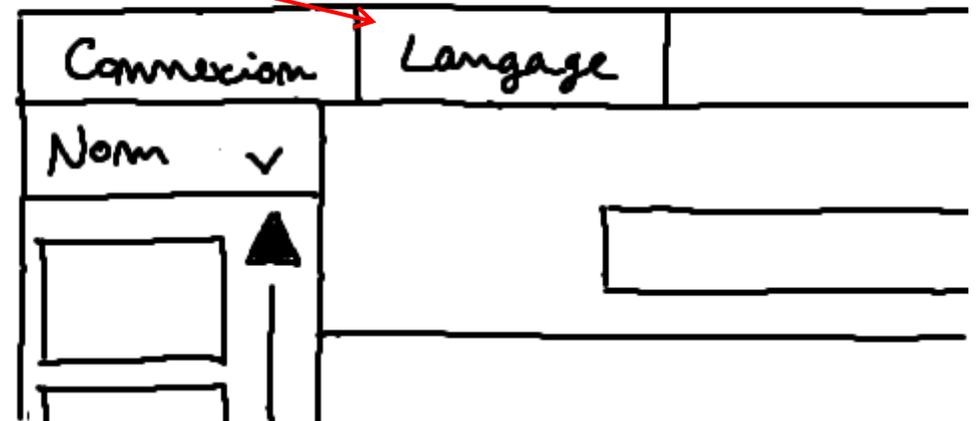
Story board

Mode Administrateur

le mode administrateur n'est accessible seulement quand l'utilisateur est connecté à son compte. Le bouton Langage n'est cliquable que si l'utilisateur est connecté et s'il a l'accès au mode administrateur. Dans le cas contraire, le bouton est grisé et non cliquable.

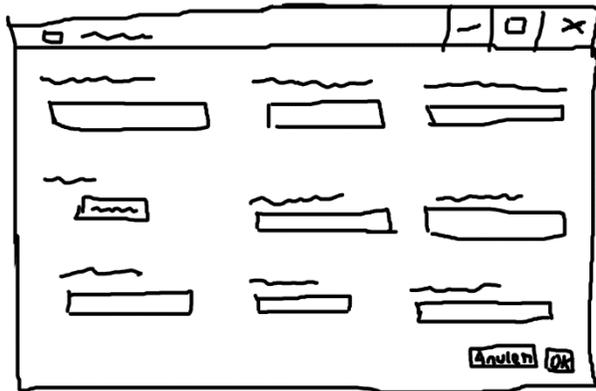
Langage	
+	Ajouter
✎	Modifier
✕	Supprimer

le bouton Langage permet soit d'ajouter un langage, soit de modifier un langage existant, soit d'en supprimer un

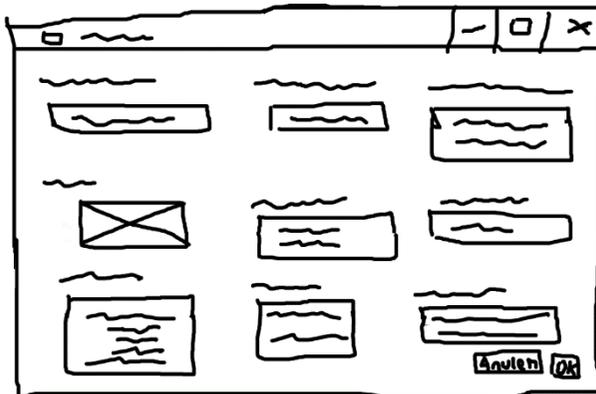


Story board

Mode Administrateur



ajouter un langage



modifier un langage



supprimer un langage

quand l'utilisateur clique sur un de ces boutons, une nouvelle page apparaît sur cette page, il est possible de saisir des informations lorsqu'il s'agit d'ajouter ou modifier un langage, ou de valider la suppression d'un langage

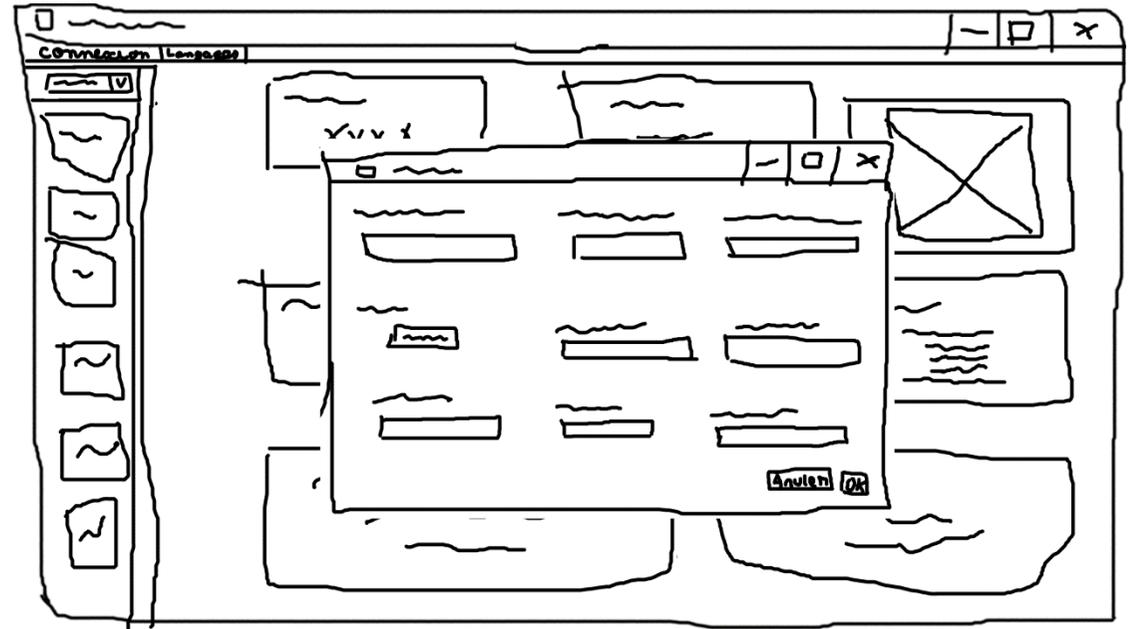
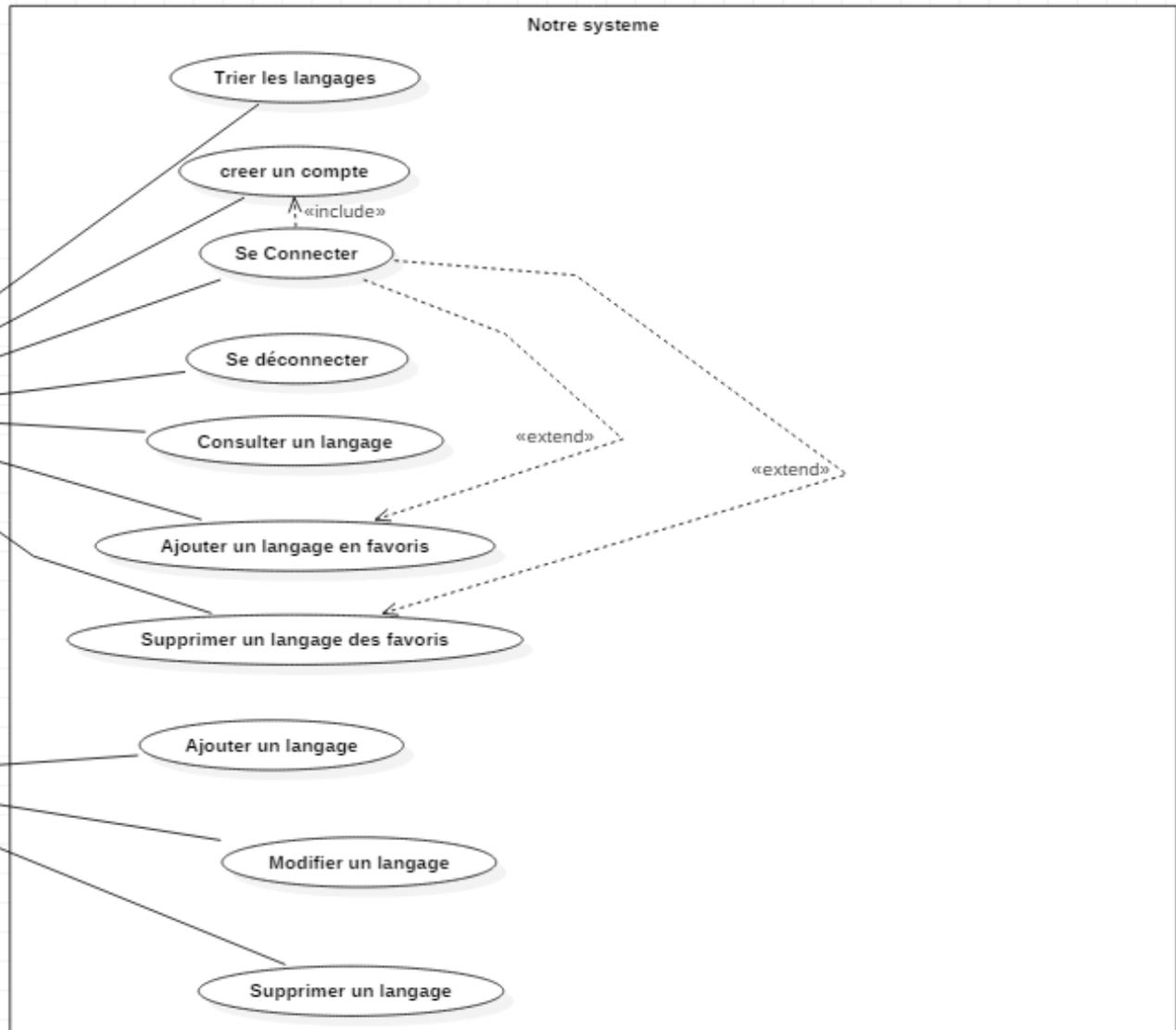


Diagramme de cas



Description du diagramme

Nom	Se connecter
Condition Initial	-L'utilisateur ne doit pas être connecter -L'utilisateur doit s'être préalablement inscrit
Objectif	-L'utilisateur se connecte pour pouvoir accéder à des fonctionnalités supplémentaires
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur demande à se connecter 1.1.0 L'utilisateur est déjà connecté (condition de fin 3) 1.1.1 Le système affiche un formulaire de connections 2.0. L'utilisateur saisie ses informations 2.0.0 Les informations saisies ne sont pas valides (condition de fin 2) 2.0.1 Les informations saisies sont valides (condition de fin 1)
Condition de fin	1) Le développeur s'est identifié avec succès 2) Le développeur n'a pas réussi à s'identifier, un message d'erreur s'affiche et il doit remplir à nouveau le formulaire 3) Un message s'affiche lui indiquant qu'il est déjà connecté

Nom	Se déconnecter
Condition Initial	-L'utilisateur doit être connecter
Objectif	-L'utilisateur de déconnecte pour quitter son compte et éventuellement se connecter à un autre
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur demande à se déconnecter 1.1.0 L'utilisateur n'est pas connecté (condition de fin 1) 1.1.1 Le système déconnecte l'utilisateur
Condition de fin	1) Un message s'affiche lui indiquant qu'il n'est pas connecté

Nom	Créer un compte
Condition initial	-L'utilisateur ne possède pas de compte -L'utilisateur ne doit pas être déjà connecter

Objectif	-L'utilisateur créer un compte pour pouvoir s'identifier
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	<p>1.0. L'utilisateur demande à créer un compte</p> <p>1.1.0. L'utilisateur est déjà connecté (condition de fin 3)</p> <p>1.1.1. Le système affiche un formulaire d'inscription</p> <p>2.0. L'utilisateur saisie ses informations</p> <p>2.0.0 Le nom d'utilisateur existe déjà (condition de fin 2)</p> <p>2.0 .1 Les deux mots de passes sont différents (condition de fin 2)</p> <p>2.0.2 Les informations saisies sont valides (condition de fin 1)</p>
Condition de fin	<p>1) Le développeur a pu créer son compte, le système le connecte automatiquement</p> <p>2) Le développeur n'a pas réussi à créer son compte, un message d'erreur s'affiche et il doit remplir à nouveau le formulaire</p> <p>3) Le développeur n'a pas réussi à créer son compte, un message d'erreur s'affiche et il doit remplir à nouveau le formulaire</p>

Nom	Ajouter un langage en favoris
Condition initial	<p>-Le développeur doit être identifier</p> <p>-Le langage ne doit pas être déjà mis en favoris</p>
Objectif	L'utilisateur ajoute un langage dans sa liste de favoris pour pouvoir y accéder plus facilement
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	<p>1.0. L'utilisateur, qui se situe sur la page du langage qu'il a décidé de mettre en favoris, clique sur le bouton <ajouter en favoris></p> <p>1.1. Le développeur n'est pas identifié (condition finale 2)</p> <p>1.2. Le développeur a déjà ce langage en favoris (condition de fin 3)</p> <p>2.0. L'opération est réalisée avec succès (condition de fin 1)</p>
Condition de fin	<p>1) Le système ajoute le langage en question dans la liste des favoris de l'utilisateur.</p> <p>2) Le système demande à l'utilisateur de se connecter</p> <p>3) Le système supprime le langage de la liste des favoris</p>

Nom	Supprimer un langage des favoris
Condition Initial	-Le développeur doit être identifié -Le langage doit déjà être mis en favoris
Objectif	L'utilisateur retire un langage de sa liste de favoris
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur, qui se situe sur la page du langage qu'il a décidé de retirer de ses favoris, clique sur le bouton <retirer des favoris> 1.1. Le développeur n'est pas identifié (condition finale 2) 1.2. Le développeur n'a pas ce langage en favoris (condition de fin 3) 2.0. L'opération est réalisée avec succès (condition de fin 1)
Condition de fin	1) Le système retire le langage en question de la liste des favoris de l'utilisateur. 2) Le système demande à l'utilisateur de se connecter 3) Le système ajoute le langage dans la liste des favoris

Nom	Trier les langages
Condition Initial	<i>Aucune</i>
Objectif	L'utilisateur tri la liste de langage disponible pour faciliter ses recherches
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur clique dans le menu sur tirer par ordre alphabétique (condition de fin 1) 1.1. L'utilisateur clique dans le menu sur tirer par ordre de génération (condition de fin 1) 1.2. L'utilisateur clique dans le menu sur tirer par ordre de date (condition de fin 1) 1.3. L'utilisateur clique dans le menu sur trier par favoris 1.3.0. L'utilisateur n'est pas connecté (condition de fin 2) 1.3.1. L'utilisateur est connecté (condition de fin 1) 1.4. L'utilisateur clique dans le menu sur tirer par historique 1.4.0. L'utilisateur n'est pas connecté (condition de fin 2)

	1.4.1. L'utilisateur est connecté (condition de fin 1)
Condition de fin	1) Le système affiche une liste de langages trier par le filtre choisi 2) Le système affiche une liste vide

Nom	Consulter un langage
Condition Initial	<i>Aucune</i>
Objectif	Afficher les informations enregistrées d'un langage
Acteurs	-Développeur (et donc administrateur)
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur clique sur un langage (condition de fin 1)
Condition de fin	1) Le système affiche les informations enregistrées d'un langage dans la partie 'détail'

Nom	Ajouter un langage
Condition Initial	-Être identifié
Objectif	Enregistrer un nouveau langage dans le système afin de l'enrichir
Acteurs	Administrateur
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur clique dans le menu sur ajouter un langage 1.2 Le système affiche un formulaire pour saisir les informations du nouveau langage 2.0 L'utilisateur saisit les informations et valide 2.1 Les informations saisis ne sont pas correctement remplis (condition de fin 2) 2.2 Les information sont correctement remplis (condition de fin 1)
Condition de fin	1) Le système enregistre le nouveau langage avec ses informations 2) Le système indique à l'utilisateur qu'un champ n'est pas valide.

Nom	Modifier un langage
Condition Initial	-Être identifié -Être sur la page d'un langage
Objectif	Modifier langage dans le système afin de corriger d'éventuelles erreurs
Acteurs	Administrateur
Scénario d'utilisation	1.0. L'utilisateur clique dans le menu sur modifier un langage quand il se trouve sur la page du langage à modifier

	<p>1.2 Le système affiche un formulaire pour saisir les informations du langage à modifier</p> <p>2.0 L'utilisateur saisit les informations et valide</p> <p>2.1 Les informations saisis ne sont pas correctement remplis (condition de fin 2)</p> <p>2.2 Les informations sont correctement remplis (condition de fin 1)</p>
Condition de fin	<p>1) Le système enregistre les nouvelles informations</p> <p>2) Le système indique à l'utilisateur qu'un champ n'est pas valide.</p>

Nom	Supprimer un langage
Condition Initial	<ul style="list-style-type: none"> -Être identifié -Être sur la page d'un langage
Objectif	Supprimer un langage pour permettre de maintenir le système.
Acteurs	Administrateur
Scénario d'utilisation	<p>1.0. L'utilisateur clique sur supprimer un langage dans le menu quand il se trouve sur la page du langage à supprimer.</p> <p>(Condition de fin 1)</p>
Condition de fin	1) Le système supprime le langage ainsi que les informations le concernant