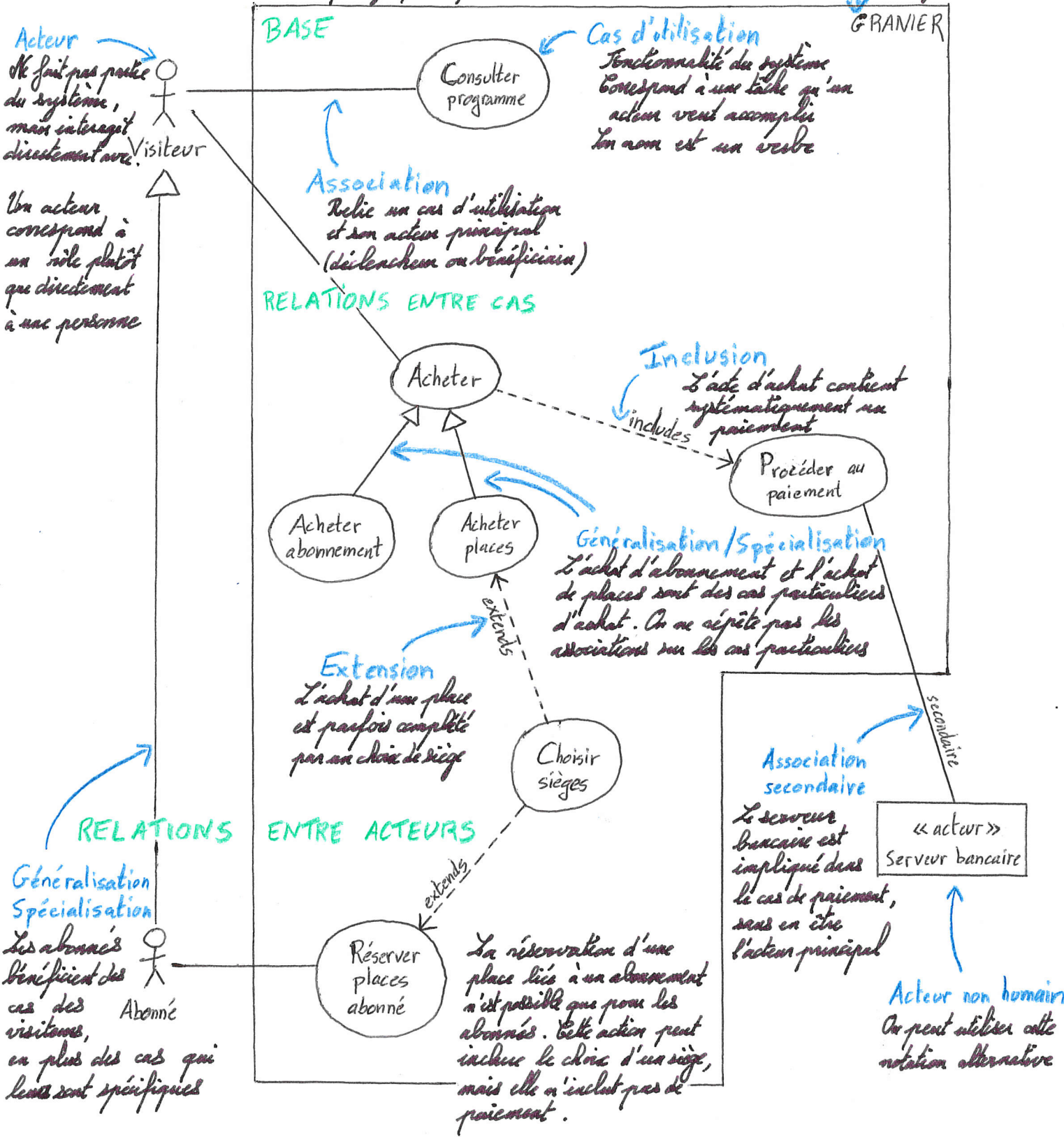


GÉNIE LOGICIEL : TROIS OUTILS POUR L'ANALYSE

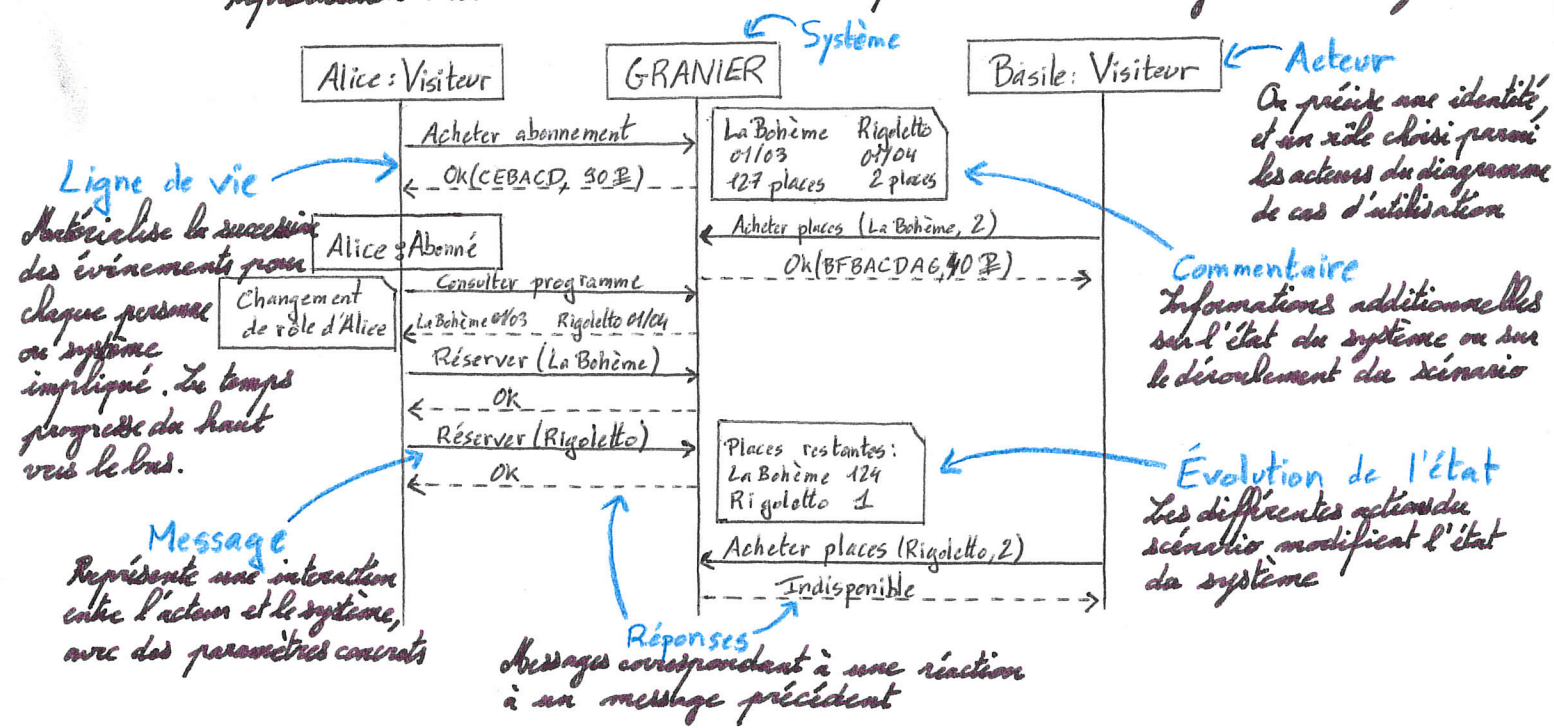
① DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

Description des principales fonctionnalités d'un système et des entités qui y participent



② DIAGRAMME DE SÉQUENCE

Représentation d'un scénario concret où un ou plusieurs acteurs interagissent avec le système



③ CAS D'UTILISATION DÉTAILLÉ

Description précise d'un cas d'utilisation, de son déroulement, de ses comportements

Vue d'ensemble
Ce qui est le cas d'utilisation et ce qui est effectif, dans quel contexte et avec quels paramètres.

Nom	Acheter places
Description	Un visiteur réserve et paie des places pour un spectacle
Acteurs	Visiteur (principal), Serveur bancaire
Contexte	Visiteur non nécessairement identifié, a sélectionné une représentation et cliqué sur « Acheter »
Entrées et préconditions	Spectacle, date (valide)
Sorties et postconditions	Places réservées, paiement effectué, Donne une référence de commande

Scénario principal
Séquence des actions dans le cas nominal. Les actions sont numérotées.

Point d'extension
Moment dans la séquence où un cas d'extension peut intervenir.

Scénarios alternatifs
Divergences possibles par rapport au cas nominal. Peut correspondre à des erreurs ou à des alternatives mineures. Le numéro avec une lettre désigne l'action remplacée par cette alternative. Il faut aussi préciser si l'opération s'arrête ou si elle reprend à un certain point du scénario principal.

Scénario principal

- Le système indique le nombre de places restantes
- Le visiteur saisit un nombre de places
- Point d'extension: le visiteur peut choisir les sièges
- Le système affiche le tarif et demande les informations de paiement
- Le visiteur saisit les informations
- Le système confirme auprès du serveur bancaire, effectue la réservation et informe le visiteur du bon déroulement de l'opération

Scénario d'erreur (a): pas assez de places restantes

- 3a. Le système informe le visiteur qu'il ne reste pas assez de places
- Reprise à 1.

Scénario d'erreur (b): transaction impossible

- 5b. Le système informe le visiteur que le paiement n'a pas pu être fait
- Reprise à 3.