

TD : Cas d'utilisation

On s'intéresse ici aux cas d'utilisation textuels de l'approche d'A. Cockburn.

Exercice 1

Un collègue vous envoie le cas d'utilisation (CU) suivant. A l'aide des conseils de rédaction vus en cours, renvoyez-lui un avis critique et des corrections :

Cas d'utilisation 25 : ouvrir une session

Ce cas d'utilisation décrit le processus par lequel les utilisateurs se connectent au système de traitement des commandes. Il vise aussi à établir les autorisations d'accès aux différentes catégories d'utilisateurs (clients, employés, ...).

Scénario :

1. *Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur démarre l'application*
2. *Le système affiche l'écran d'ouverture de session*
3. *L'utilisateur saisit un nom d'utilisateur et un mot de passe*
4. *Le système vérifie les informations*
5. *Le système définit les autorisations d'accès*
6. *Le système affiche l'écran principal*
7. *L'utilisateur sélectionne une fonction*
8. *Tant que l'utilisateur ne sélectionne pas la sortie, boucler :*
9. *Si l'utilisateur sélectionne Passer une commande, utiliser Passer une commande*
10. *Si l'utilisateur sélectionne Retourner le produit, utiliser Retourner le produit*
11. *Si l'utilisateur sélectionne Annuler la commande, utiliser Annuler la commande*
12. *Si l'utilisateur sélectionne Obtenir l'état de la commande, utiliser Obtenir l'état de la commande*
13. *Si l'utilisateur sélectionne Envoyer le catalogue, utiliser Envoyer le catalogue*
14. *Si l'utilisateur sélectionne Exécuter le rapport des ventes, utiliser Exécuter le rapport des ventes*
Fin Si
15. *L'utilisateur sélectionne une fonction.*
Fin de boucle
16. *Le cas d'utilisation prend fin*

Exercice 2

Nous étudions le fonctionnement d'un grand garage automobile qui possède un atelier, dans lequel les mécaniciens procèdent aux contrôles, réparations, remplacements des diverses pièces dans les véhicules, et un magasin de pièces détachées, qui stocke et fournit à l'atelier des pièces neuves en fonction de ses besoins.

Les activités de l'atelier vont des opérations de maintenance très simples et rapides (changement d'une ampoule, vidange, etc.) aux réparations plus complexes nécessitant de longues heures de main-d'œuvre (remplacement du moteur, de la boîte de vitesse, etc.). Le service des pièces détachées fournit des éléments allant du plus modeste (vis, joints, etc.) au plus lourd (moteur complet).

Le client amène sa voiture au garage, soit en état de marche, soit hors d'usage via remorquage. Un mécanicien de l'atelier recherche la panne et identifie la pièce défectueuse. Celle-ci peut être simplement remise en état ou nettoyée, ou doit être remplacée. L'atelier doit alors s'assurer de la disponibilité d'une pièce de rechange auprès du magasin. La pièce peut être disponible ou indisponible. Dans ce dernier cas, moyennant l'accord du client, le magasin la commande, auprès des fournisseurs avec qui il traite habituellement. Dans tous les cas, l'atelier communique le prix de la pièce au client. La livraison de la pièce neuve peut prendre plusieurs jours. Lorsque la pièce ne remet pas en question la sécurité du véhicule et que le client estime ne pas avoir le budget pour la réparation, il peut choisir de ne pas faire le remplacement et de repartir avec le véhicule en l'état en ayant réglé les frais de main d'œuvre.

A partir de cette description, nous pouvons produire des CU ayant des portées, des visibilitées et des niveaux d'objectifs différents. Ecrivez trois CU :

1. Un CU métier de niveau stratégique dont la portée est le garage et l'acteur principal le client, en boîte noire
2. Un CU métier de niveau stratégique dont la portée est le garage, en boîte blanche. Ce CU fera appel à au moins un CU de niveau d'objectif utilisateur
3. Un des CU de niveau utilisateur, appelé dans le CU précédent