

Nom UC	Commander		
Description courte	Un utilisateur achète des produits en renseignant son adresse de livraison et moyen de paiement		
Acteur	Acteur principal : client Acteur secondaire : Banque (système externe à notre périmètre fonctionnel avec lequel notre système doit communiquer pour la partie paiement)		
Pré-conditions (optionnelles)	Dans le cas d'une méthode classique, on aurait directement une dépendance vers le compte donc on aurait implémenté la partie compte en premier.  Avec la cadre agile, on va s'abstraire de cette dépendance d'un point de vue technique en demandant par exemple uniquement l'email. On maximise la valeur et dès le début. Réalisation du cas d'utilisation "Ajout au panier".		
Post-conditions (optionnelles)	Email de confirmation de la commande et panier vidé		
Scenario principal	Acteur	Système	Banque
	1. Demande à effectuer une commande		
		2.Demande de saisir une adresse de livraison et de valider	
	3. Saisi l'adresse de livraison et valide		
		4.Vérifie l'adresse de livraison	
		5. Demande de saisir les informations du moyen de paiement et de valider	
	6. Saisi les informations de paiement et valide		
		7.Demande de réaliser la transaction à la banque	
			8. Vérifie les informations et retourne une réponse favorable au système
		9. Affiche un message de succès de la commande	
Scenario alternatif 1 : adresse de livraison incorrecte	Retour au cas nominal au num 3 (ligne 9)	Affiche un message d'information et demande à nouveau à l'utilisateur de saisir son adresse de livraison	
Scenario alternatif 2 : achat effectué à la date d'anniversaire du client		Réaliser le cas d'utilisation "Recevoir un cadeau"	
Scenario alternatif 2 : paiement échoué	Retour au cas nominal au num 6 (ligne 14)	Affiche un message d'erreur et demande à nouveau à l'utilisateur de saisir les infos de paiement	
Scenario d'erreur : après 5 tentatives		Le système notifie un administrateur de l'incident de paiement et redirige l'utilisateur vers le cas d'utilisation "contacter le support"	