

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)		
	Dans le cadre d'une méthode classique, on aurait directement une dépendance vers le compte donc on aurait implémenté la partie compte en premier. Avec la méthode agile SCRUM, on peut 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".		
Pré-conditions (optionnelles)			
Post-conditions (optionnelles)	Email de confirmation de la commande et panier vidé		
Scenario principal	Acteur	Système	Banque
	Demande à effectuer une commande		
		Demande de saisir une adresse de livraison et de valider	
	Saisi l'adresse de livraison et valide		
		Vérifie l'adresse de livraison	
		Demande de saisir les informations du moyen de paiement et de valider	
	Saisi les informations de paiement et valide		
		Demande de réaliser la transaction à la banque	
			Vérifie les informations et retourne une réponse favorable au système
		Affiche un message de succès de la commande	
Scenario alternatif 1 : adresse de livraison incorrecte	Retour au cas nominal au num 9	son adresse de livraison	
Scenario alternatif 2 : achat effectué à la date d'anniversaire du client		Exécute le cas d'utilisation "Recevoir un cadeau"	
Scenario alternatif 2 : paiement échoué	Retour au cas nominal au num 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 la "page" de contact	