UML

Boulangerie

Modèle du cas d’utilisation « passer commande »

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du cas d’utilisation | Passer commande |
| Acteur principal | Client |
| Parties prenantes et intérêts | ~~/~~ Ogone |
| Préconditions | ~~Le panier doit être validé, le client doit être authentifié,~~ et contenir au moins 1 pain  Le panier doit contenir au moins 1 pain et pas trop de pains |
| Etat après réussite | Une tranche horaire est précisée, paiement effectué, commande enregistrée, panier est vidé, emplacement est réservé |
| Etat après échec | ~~La commande n’est pas passée, la tranche horaire et le paiement ne sont pas pris en compte~~  Rien n’a changé dans le système |
| Trigger | ~~Le client décide de passer commande~~  Le client valide son panier |