UML

Brasserie

Modèle du cas d’utilisation « soumettre une annonce de vente d’occasion »

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du cas d’utilisation | Soumettre une annonce de vente d’occasion |
| Acteur principal | Brasseur |
| Parties prenantes et intérêts | / |
| Préconditions | ~~Le brasseur doit être authentifié~~ / |
| Etat après réussite | L’annonce est créée à l’état soumise, est liée à la brasserie du brasseur |
| Etat après échec | Rien ne change dans le système |
| Trigger | Le brasseur décide de soumettre une annonce |

Modèle du cas d’utilisation « valider une annonce »

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du cas d’utilisation | Valider une annonce |
| Acteur principal | Administrateur |
| Parties prenantes et intérêts | / |
| Préconditions | L’annonce doit être ~~créée~~ soumise |
| Etat après réussite | L’annonce est validée, le virement est envoyé par mail au brasseur, l’administrateur qui a validée l’annonce est enregistré |
| Etat après échec | Rien ne change dans le système |
| Trigger | L’administrateur demande à valider une annonce |