

Diagramme d'activités

1. Envoyer un sms

Représentez le diagramme d'activités en rapport avec l'envoi d'un sms avec votre gsm. Supposer qu'il n'existe pas de verrouillage automatique ni les possibilités d'annuler à tout moment.

2. Système de commande

Construire un diagramme d'activité avec les couloirs pour modéliser le processus de commande d'un produit quelconque. Le processus concerne les acteurs suivants:

- **Client**
 - commande un produit
 - paie la facture
- **Caisse**
 - encaisse l'argent du client
- **Vente**
 - traite la commande du client et la transmet à l'entrepôt
 - facture la commande du client
- **Entrepôt**
 - sort les produits
 - expédie la commande.

3. Système MonAuto

Le garage MonAuto gère les réparations de véhicules. Il utilise un logiciel à cet effet. Celui-ci est destiné en priorité au chef d'atelier.

Lorsqu'un véhicule se présente au garage, le conducteur se présente au chef d'atelier qui crée alors une fiche de réparation.

Pour créer une fiche de réparation, il faut saisir les critères de recherche de voitures dans le système. Le logiciel de gestion des réparations fournit alors une liste des voitures correspondant aux critères entrés. Si la voiture existe déjà dans le système, le chef d'atelier va sélectionner la voiture. Le logiciel fournit, ensuite, les informations sur le véhicule.

Si la voiture est sous garantie, le chef devra saisir la date de demande de réparation.

Si la voiture n'existe pas, le chef introduit les informations concernant ce nouveau véhicule.

Dans tous les cas, le chef d'atelier saisit la date de réception et de restitution.

Si le dommage de la voiture est payé par l'assurance, le logiciel va fournir une liste d'assurances au chef d'atelier. Ce dernier sélectionnera l'assurance adéquate.

Finalement, le logiciel enregistre la fiche de réparation.

Le chef d'atelier doit également pouvoir encoder le travail effectué par les divers employés de l'atelier.

Pour effectuer leur travail, les mécaniciens et autres employés de l'atelier vont chercher des pièces de rechange au magasin. Le magasinier doit alors sélectionner la fiche de réparation et introduire les pièces utilisées.

Les magasiniers ne fournissent des pièces que pour les véhicules pour lesquels une fiche de réparation est ouverte; ils saisissent directement les pièces fournies depuis un terminal installé au magasin.

Lorsqu'une réparation est terminée, les mécaniciens fournissent au chef d'atelier les heures prestées sur le véhicule. C'est le chef qui introduit ces heures. Le chef d'atelier essaye alors la voiture.

Si tout est en ordre, il met la voiture sur le parc clientèle et boucle la fiche de réparation.

Les fiches de réparations bouclées par le chef d'atelier seront importées par le comptable dans le logiciel comptable.

On vous demande de

- a) Créer un diagramme d'activité avec couloirs pour tout le traitement d'une réparation.
- b) Créer un diagramme d'activité avec couloirs pour le cas d'utilisation "Créer une fiche de réparation".

4. Sichuan Airlines

Présentez le scénario d'achat d'un ticket auprès de la compagnie Sichuan Airlines sous forme de diagramme d'activités.

