1. INTRODUCTION

L’ECRITOIRE est une approche qui guide l’IB. Cette approche est basée sur le couplage de notion de « BUT » et de « SCENARIO » selon un mouvement bidirectionnelle, incrémental et itératif. Dans la suite nous tâchons d’étayer ce concept de l’ECRITOIRE.

1. Les concepts
2. BUT

Nous définissons un but comme ‘un objectif à réaliser en utilisant le futur système’

[PLIH98]. Un but est une proposition en langage naturel formalisée selon une structure inspirée de [PRAT99] (Figure 2). Selon cette structure, un but est composé d'un verbe suivi d'un ensemble des paramètres (une fonction sémantique est associée à chaque paramètre, la même fonction ne pouvant pas être associée à deux paramètres différents). Il existe les quatre types de paramètres suivants : Cible, Direction, Voie et Bénéficiaire.

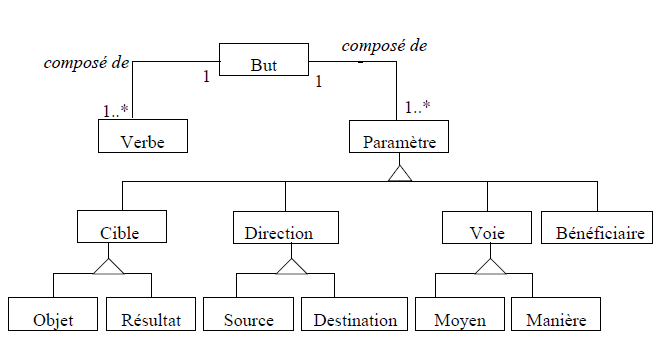


Figure :structure de but

Cible : La cible (Cib) concerne les entités affectées par le but. Il y a deux types de cibles :L'objet et le résultat. L'objet existe avant la réalisation du but et peut éventuellement être modifié ou supprimé par celui-ci, alors que le résultat est l'entité qui résulte de la réalisation du but désigné par le verbe.

Direction: Les deux types de direction sont appelés la source et la destination et identifient respectivement l'endroit initial et final de l'objet. La source est le point du départ du but (source d’information ou lieu physique), et la direction est son point d’arrivée.

Voie: Une voie est spécialisée par les deux paramètres manière et moyen. La manière spécifie la façon d’atteindre le but et le moyen est l’entité ou l’outil, par lequel le but est atteint.

Bénéficiaire: La personne ou le groupe en faveur de qui le but doit être atteint.

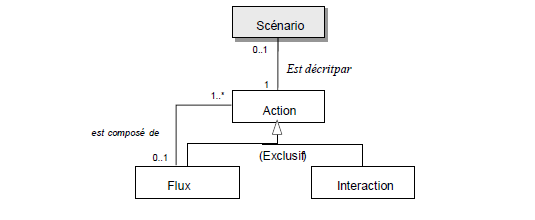
1. SCENARIO

Un scénario est un comportement possible limité à un ensemble d'interactions entre plusieurs agents’ [BENA99]. Le scénario est écrit en langage naturel comprenant une ou plusieurs actions. Une combinaison des actions dans un scénario décrit un chemin unique menant d'un état initial à un état final des agents du système.

Les différents concepts qui participent à la notion de scénario.

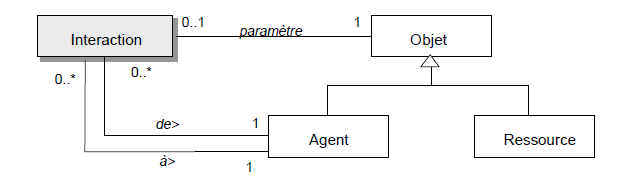
Structure conceptuelle

*Notion d’action*



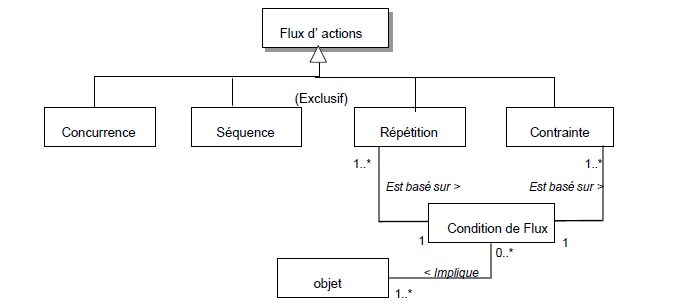
*La notion d’interaction*

Une interaction décrit le comportement d’un agent. Toute interaction met en jeu deux ‘*Agents’*, l’un étant source et l’autre cible de l’interaction.



*La notion de flux*

Les flux permettent de définir l’ordonnancement des interactions d’un scénario.

**

Une *séquence* est composée de deux actions, la deuxième se déroulant comme conséquence de la première. Par exemple, la proposition,

*‘le client insère une carte dans le GAB, puis le GAB vérifie la validité de la carte’*,’

Contrairement à une séquence, il n’y a aucun ordre spécifique entre deux actions *concurrentes*. Elles sont perçues par l’utilisateur comme étant exécutées en parallèle.

‘*Le GAB avale la carte tandis que le message ‘code personnel invalide’ est affiché au client’*

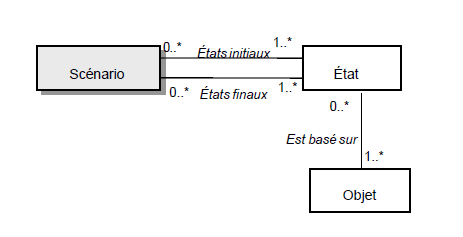
Lorsqu’un flux est *contraint,* l’exécution de l’ensemble des actions qui suivent la contrainte est soumis à la vérification d’une *condition de flux*.

*‘Si la carte est valide le GAB affiche un message demandant au client son code personnel. Le client tape son code personnel’…*

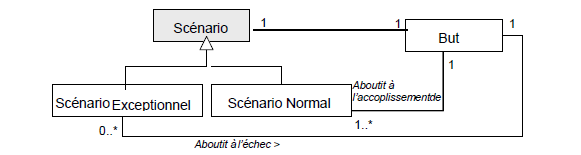
La *répétition* permet de décrire des flux d’actions qui se répètent plusieurs fois dans un scénario. La condition d’itération est spécifiée par une ‘*condition de flux’*. Le flux suivant est un exemple de flux itératif :

*‘Au plus trois fois et jusqu’à ce que le code soit valide, le GAB affiche un message demandant le code personnel au client. Le client saisit son code et le GAB vérifie la validité du code fourni’*

*Etats initiaux et finaux*

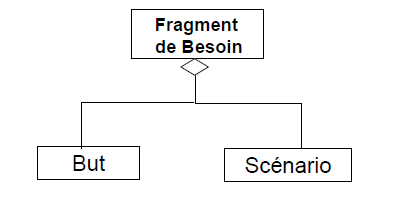
**

*Scénarios normaux et scénarios exceptionnels*

**

1. Fragment de besoins

Un FRAGMENT DE BESOINS (FB) est un couple de « but, scénario » dans lequel le but explicite ce que l’utilisateur attend tandis le scénario décrit un comportement possible du système pour atteindre un but. Ce couplage permet donc de concrétiser le but en utilisant un scénario.



Exemple d’un FB