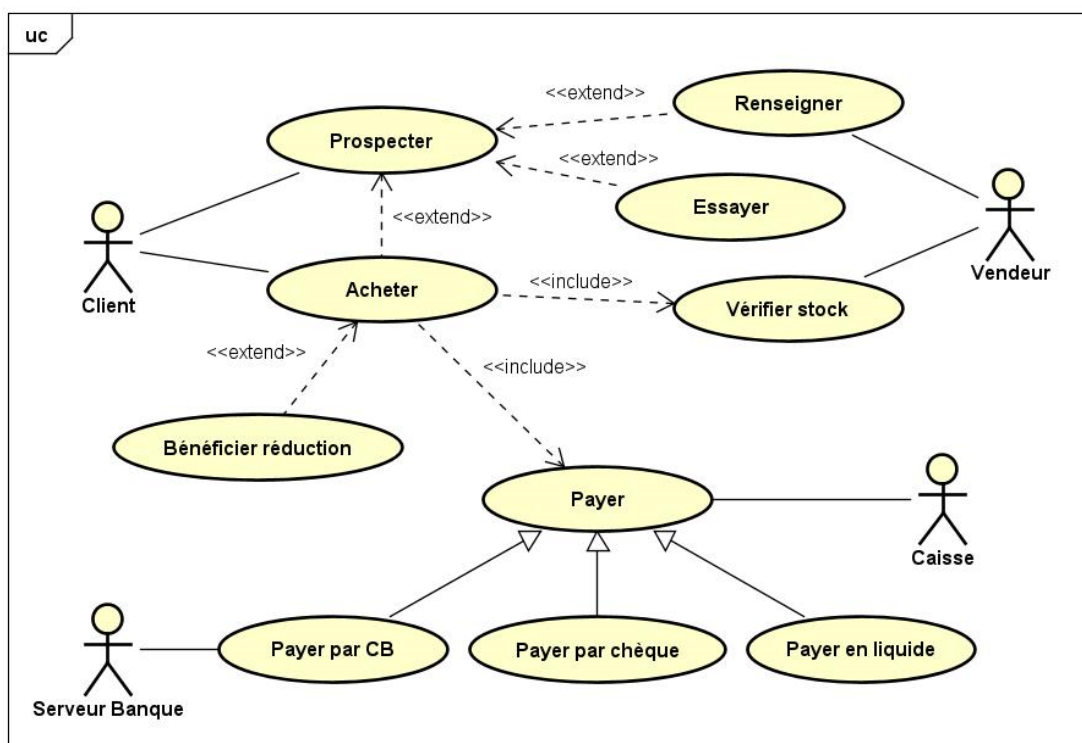


Compte rendu sprint 1 (fiche d'exercices de cours N°1)

Mathilde MOTTAY, Julien PROUDY, Dorian RENARD et Nathan TESSIER

Exercice 1

Diagramme de cas d'utilisation complété :



Exercice 2

Recette pour établir un diagramme de cas d'utilisation :

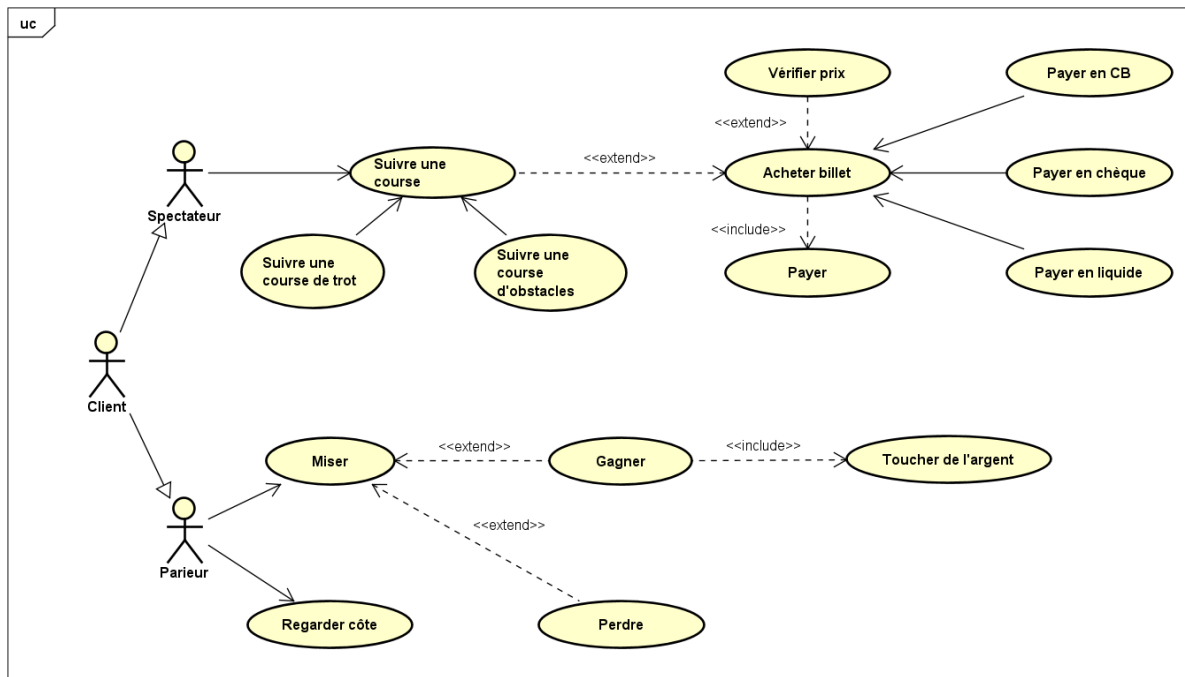
- Identification du système et de ses objectifs, de son but et ses limites
- Identification des acteurs / rôles métiers + relation entre acteur et système
- Identification des cas d'utilisation (primaire / secondaire)
- Relation entre les cas d'utilisation (généralisation / inclusion / exclusion)
- Vérifier la cohérence globale

Exercice 3 - Hippodrome

Services offerts par l'hippodrome : suivre course, suivre course de trot, suivre course d'obstacle, acheter billet, vérifier prix, payer (en carte bancaire, en chèque, en liquide), miser, regarder la côte, gagner, toucher l'argent, perdre.

Les acteurs qui interagissent avec ces services sont le client (à la fois parieur et spectateur), le parieur et le spectateur.

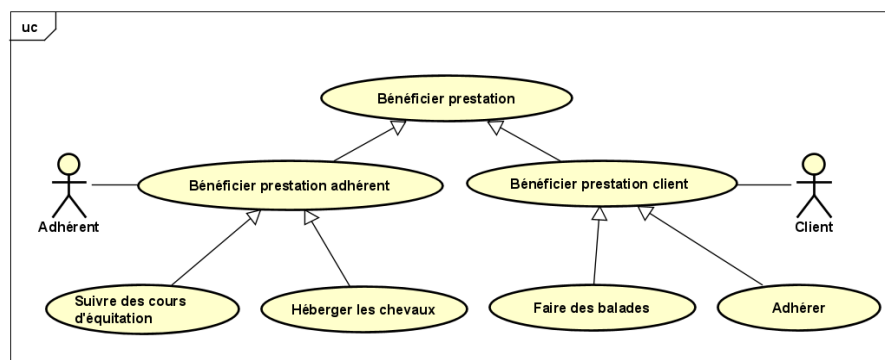
Diagramme de cas d'utilisation :



Exercice 4 - Le club équestre

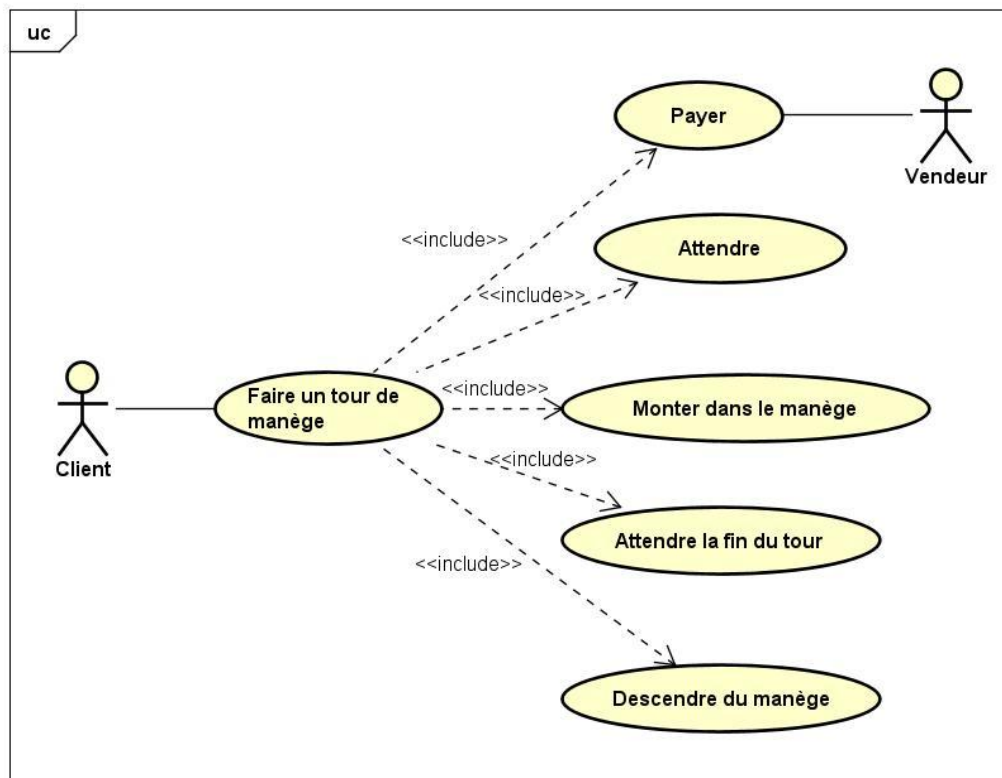
Les acteurs qui interagissent avec les services du club équestre sont l'adhérent et le client.

Diagramme de cas d'utilisation :



Exercice 5 - Le manège des chevaux de bois

Les acteurs liés à ce service sont le client et le vendeur.



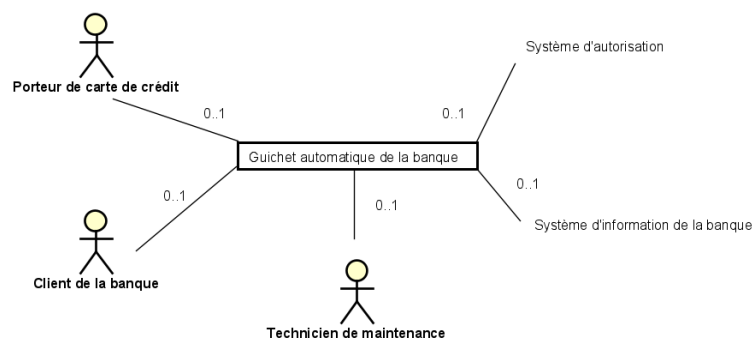
Représentation textuelle correspondant au diagramme

Pour effectuer un tour de manège, le client doit :

- Payer l'attraction au vendeur (second acteur)
- Patienter jusqu'à la fin du tour précédent
- Entrer dans le manège de chevaux de bois
- Attendre que l'attraction se termine
- Descendre du manège

Exercice 6 - Etude d'un guichet automatique de banque

Question 1 - Diagramme de contexte statique



Question 2 - Liste préliminaire de cas d'utilisation selon les acteurs identifiés

Porteur de carte de crédit :

- Retirer de l'argent

Client de la banque :

- Consulter le solde de son compte courant
- Retirer de l'argent
- Déposer de l'argent (numéraire)
- Déposer des chèques

Technicien de maintenance :

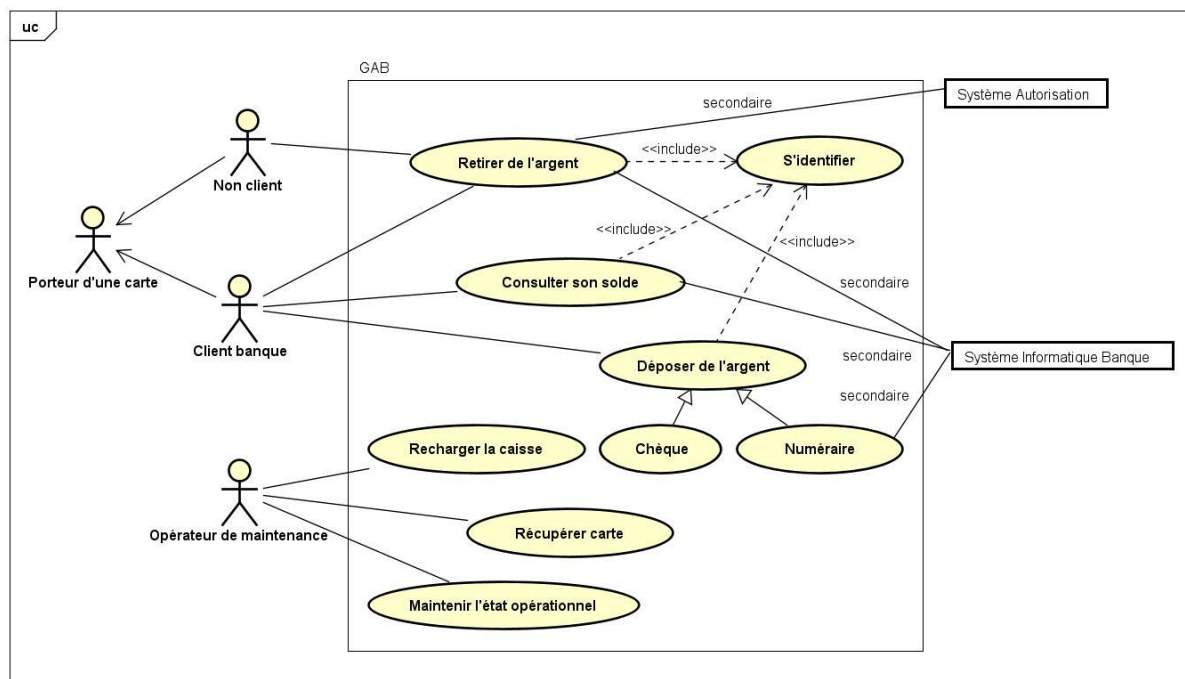
- Recharger le distributeur en espèce
- Récupérer les chèques déposés

Système d'autorisation :

- Néant

Système d'information banque :

- Néant

Question 3 - Diagramme de cas d'utilisation complet**Question 4 - Description du cas d'utilisation “Retirer de l'argent avec une carte VISA” complétée**

A1 : code d'identification provisoirement erroné

L'enchaînement A1 démarre au point 5 du scénario nominal.

6. Le GAB indique au client que le code est erroné, pour la première ou deuxième fois.

7. Le GAB enregistre l'échec sur la carte

Le scénario nominal reprend au point 3.

A2 : montant demandé supérieur au solde hebdomadaire

L'enchaînement A2 démarre au point 10 du scénario nominal.

11. Le GAB indique au client que le montant demandé est supérieur au solde hebdomadaire.

Le scénario nominal reprend au point 8.

A3 : ticket refusé

L'enchaînement A3 démarre au point 11 du scénario nominal.

12. Le porteur de carte de crédit refuse le ticket du GAB

13. Le GAB rend sa carte au porteur de carte

14. Le porteur de carte de crédit récupère sa carte

15. Le GAB délivre les billets sans ticket

16. Le porteur de carte prend les billets

E3 : retrait non autorisé

L'enchaînement E3 démarre au point 10 du scénario nominal.

13. Le GAB rend sa carte au porteur de carte

14. Le porteur de carte de crédit récupère sa carte

Le retrait étant non autorisé, le porteur de carte récupère sa carte et l'opération est annulée.

E4 : carte non reprise

L'enchaînement E4 démarre au point 13.

14. Le GAB ravale la carte de crédit

15. Fin

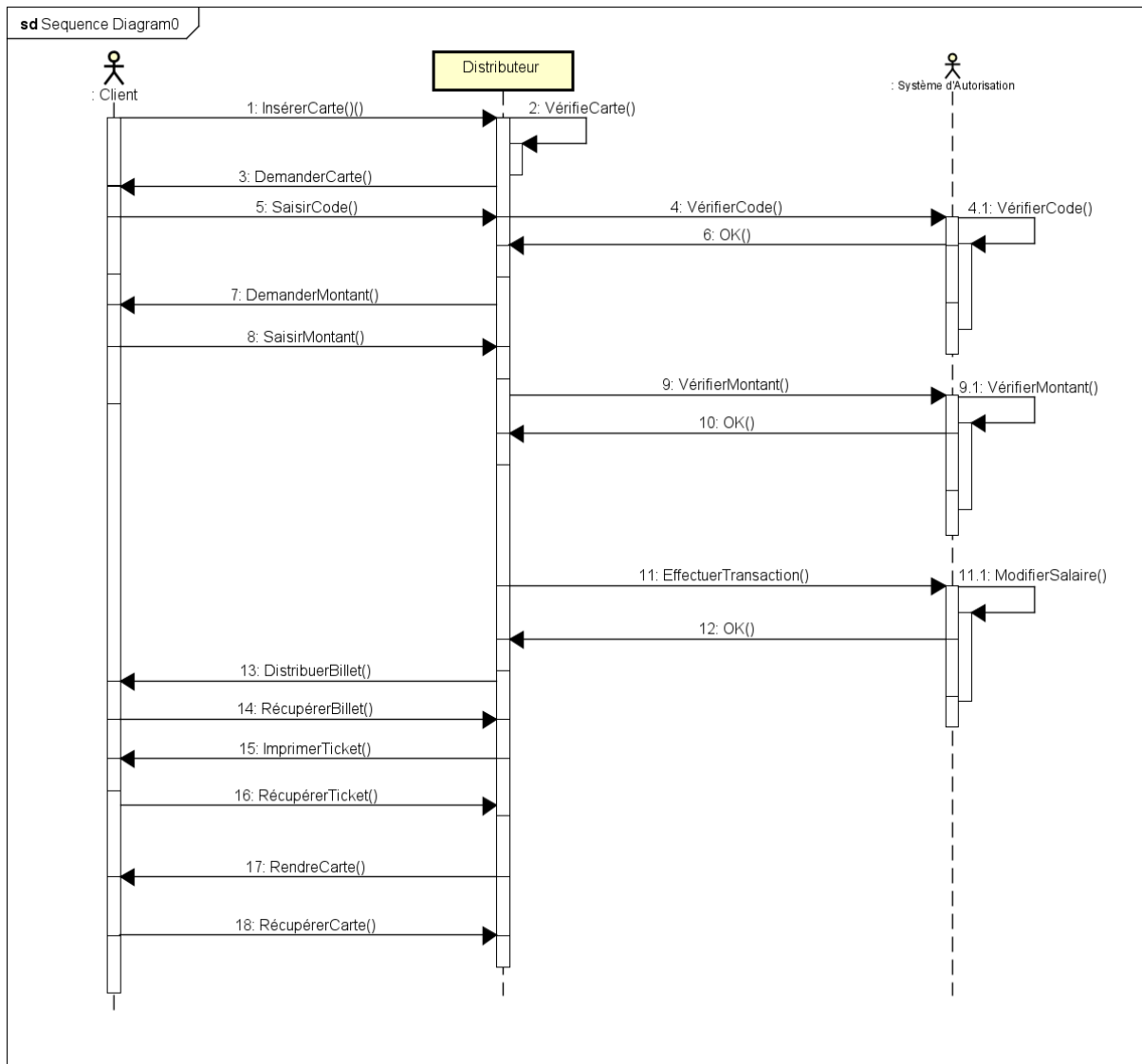
E5 : Billet non pris

L'enchaînement démarre au point 15.

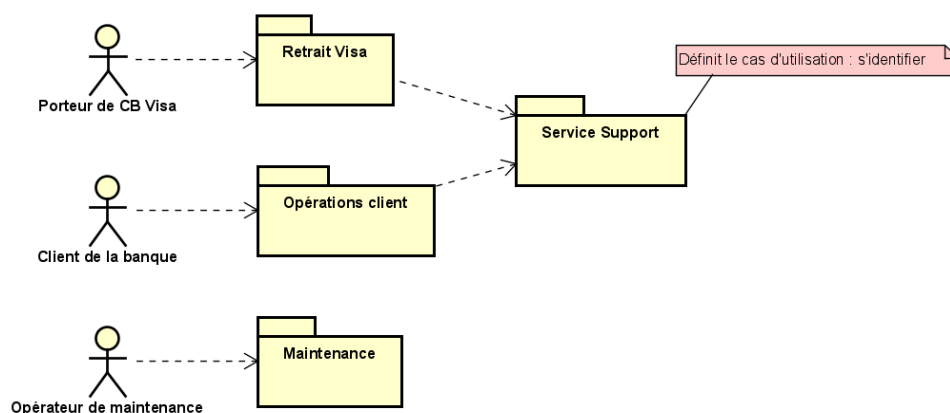
16. Le GAB ravale les billets

17. Fin

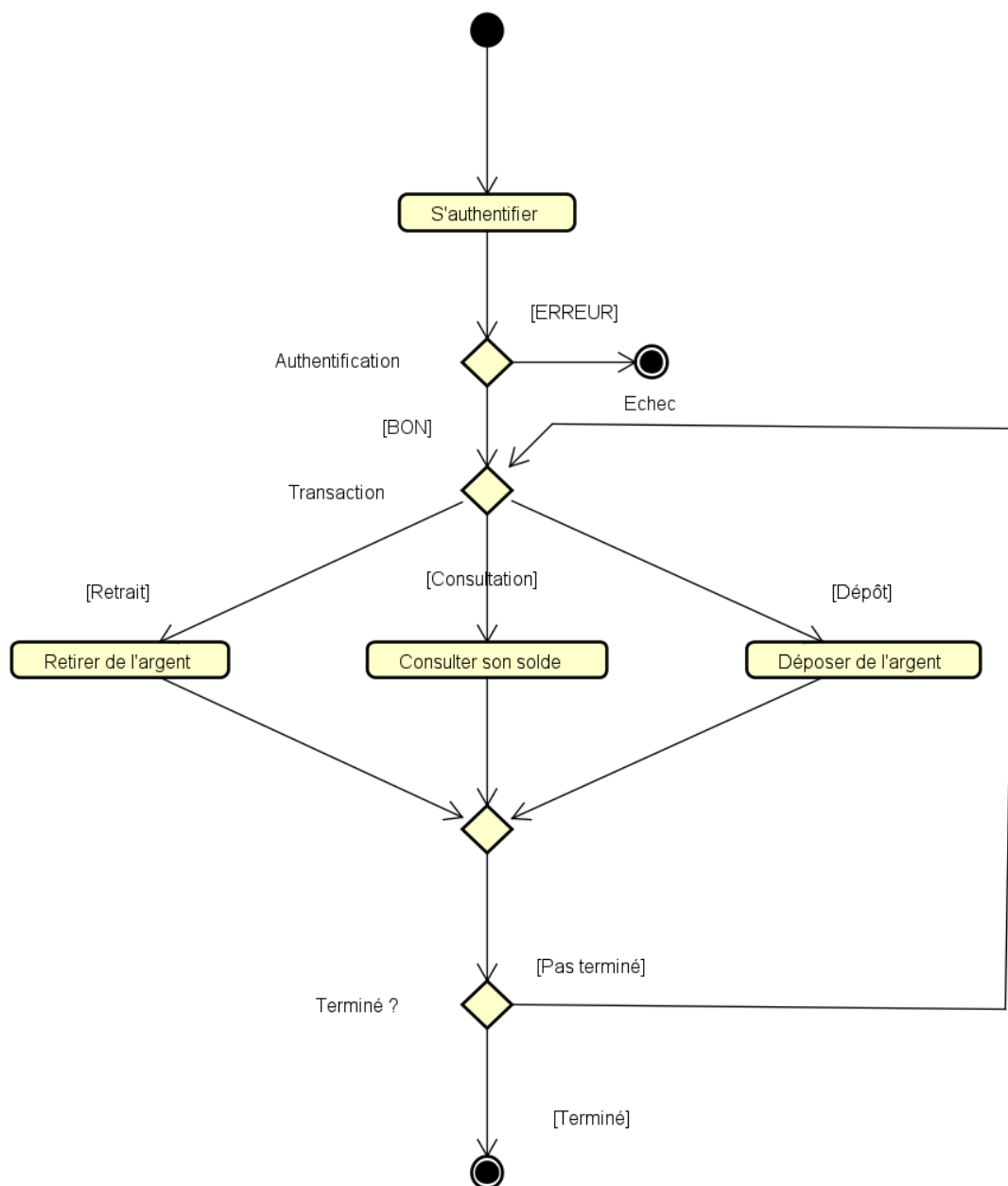
Question 5 - Diagramme de séquence système décrivant le scénario nominal du cas d'utilisation "retirer de l'argent avec une carte VISA"



Question 6 - Structuration des cas d'utilisation du GAB en packages

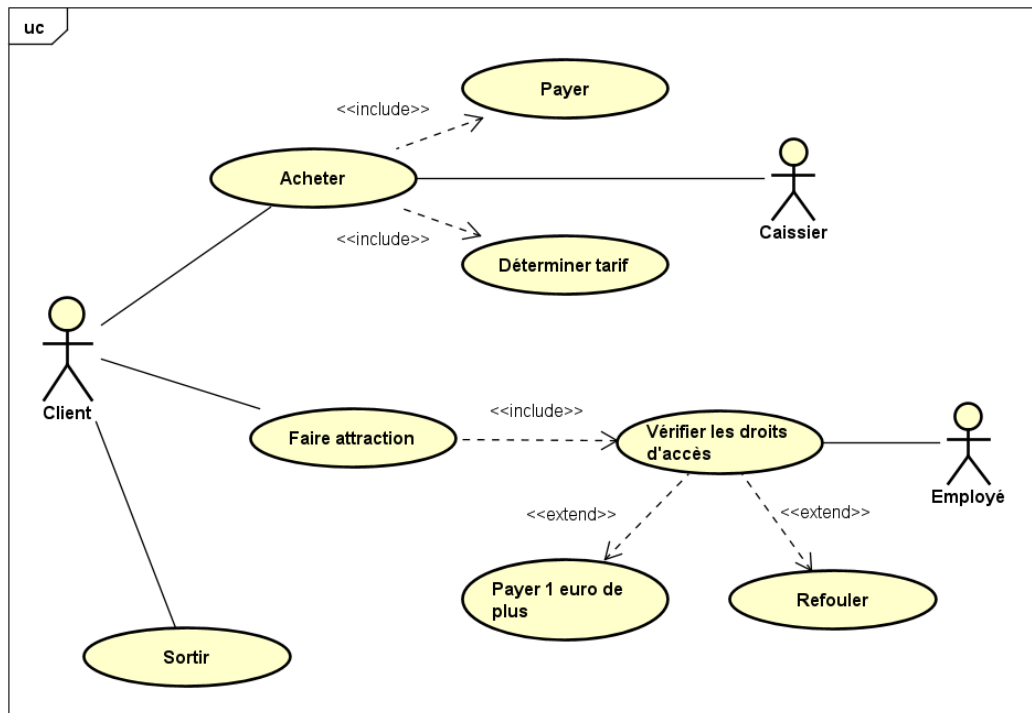


Question 7 - Dynamique globale du GAB dans le point de vue de l'acteur *Client banque*



Exercice 7 - Etude de cas “Parc d’attraction”

Diagramme de cas d'utilisation :



Fiche de cas d'utilisation pour les besoins fonctionnels des touristes :

BF1 Acheter

BF1.1 : Payer

BF1.2 : Déterminer le tarif

BF2 Faire attraction

BF2.1 : Vérifier les droits d'accès

BF2.2 : Payer 1 euro de plus

BF2.3 : Refouler

BF3 Sortir

Exercice 8 - Etude de cas "Transport collectif"

