

# Introduction

Le développement se fait toujours dans un contexte (client, sous-traitants, développeurs, ...) et les participants ne parlent pas tous « l'orienté objets ». L'analyse des besoins doit interpréter correctement les exigences du client, leur connaissance du domaine, et leurs préoccupations et présenter le résultat sous une forme compréhensible par tous.

Les cas d'utilisations permettent de décrire comment les exigences du client peuvent être satisfaites au travers d'interactions entre un utilisateur et le système. C'est un point de vue « externe » qui illustre les grandes fonctionnalités et le comportement attendus du système. Les cas d'utilisation décrivent des activités réalisées par l'utilisateur et le système pour accomplir une tâche, mais pas les détails de réalisation. Cependant le niveau de détail peut varier en fonction de l'auditoire auquel le cas d'utilisation est destiné.

## Formes de rédaction des Use Cases

Plusieurs formes de rédaction sont possibles, chacune avec ses forces et faiblesses :

« Récit » : pour présenter une vue d'ensemble, synthétique

### Faire une partie

Le joueur lance des cochons pour faire des figures et cumuler des points. Le système gère le score des joueurs et le tour de jeu. La partie se termine dès qu'un joueur atteint 100 points.

« Scénario » : pour décrire une séquence d'événements

### Scénario « Tour de jeu standard »

1 Le joueur lance les cochons.

2 Le système indique la figure réalisée.

3 Le système indique les points cumulés obtenus pendant ce tour.

4 Le joueur termine son tour

Optionnel :

Le joueur poursuit son tour et reprend à l'étape 1

5 Le système actualise le score du joueur

6 Le système désigne le joueur suivant

« Dialogue » : pour insister sur les interactions acteur-système

Acteur : Joueur	Système
Lance les cochons	
	Indique la figure réalisée et les points cumulés obtenus pendant ce tour
Termine son tour Optionnellement, lance à nouveau les cochons	
	Actualise le score du joueur

Les différentes formes ne sont pas exclusives : en tout début de projet, on se contentera de définir les acteurs, les noms des cas d'utilisation et leur description sommaire (forme « récit ») ; puis au fur et à mesure de l'avancement et du besoin, on détaillera (formes « scénario » ou « dialogue »).

Ce qui suit montre une possibilité de description détaillée d'un cas d'utilisation, avec un niveau de détail suffisant pour servir de base à la conception.

# Description complète

Version	Description	Modifié par	Date
1.0	First draft	Stein	11/11/2014

<b>Objectif</b>	<i>Les joueurs veulent perdre leur temps en faisant une partie de Jeu de Cochons. Ils accumulent des points en réalisant des figures lors des lancers de cochons. Le premier joueur totalisant 100 points a gagné.</i>
<b>Préconditions</b>	<i>Aucune</i>
<b>Acteur principal</b>	<i>Joueur</i>
<b>Déclencheur Métier</b>	<i>Les joueurs veulent faire une partie</i>
<b>Conditions de fin (réussite)</b>	<i>Un joueur gagne en ayant un score de 100 points</i>
<b>Conditions de fin (échec)</b>	<i>Tous les joueurs ont abandonné la partie</i>
<b>Scénario nominal</b>	<p><i>1. Le système demande le nom des joueurs.</i></p> <p><i>2. Le système choisit le premier joueur.</i></p> <p><i>3. Le système affiche le tour du joueur</i></p> <p><i>4. Le joueur fait un lancer de cochons.</i></p> <p><i>5. Le système affiche les figures obtenues avec les cochons.</i></p> <p><i>6. Le système affiche les points obtenus pour le tour.</i></p> <p><i>Le scénario reprend à l'étape 4 à moins que le joueur décide d'arrêter ou qu'il obtienne un Cochon Nul ou un Bon Jambon.</i></p> <p><i>7. Le système met à jour le score du joueur.</i></p> <p><i>8. Le système détermine le joueur suivant.</i></p> <p><i>Le scénario reprend à l'étape 3 jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne un score de 100 points.</i></p>
<b>Post Condition</b>	<i>Un des joueurs a atteint un score de 100 points ou tous les joueurs ont abandonné la partie.</i>
<b>Scénario Alternatif <i>CochonNul</i></b>	<p><i>A l'étape 4, le joueur obtient la figure Cochon Nul.</i></p> <p><i>Il perd les points accumulés pendant ce tour.</i></p> <p><i>Il ne peut pas faire de nouveaux lancers pour ce tour.</i></p> <p><i>Le scénario nominal continue à l'étape 7.</i></p>
<b>Scénario Alternatif <i>Bon jambon</i></b>	<p><i>A l'étape 4, le joueur obtient la figure Bon Jambon.</i></p> <p><i>Il perd tous les points obtenus jusque là dans cette partie.</i></p> <p><i>Il ne peut pas faire de nouveaux lancers pour ce tour.</i></p> <p><i>Le scénario nominal continue à l'étape 7.</i></p>

## | Scénario Alternatif *Abandonner*

Pendant son tour, (étape 3) un joueur peut décider d'abandonner la partie.

Le système supprime le joueur de la partie.

Le scénario nominal continue à l'étape 8.

## | Règles Métier

La détermination du premier joueur est aléatoire. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que tous aient joué. Pour la suite de la partie, on recommence à partir du premier joueur, dans le même ordre.

Tous les joueurs commencent avec un score nul.

Valeur des figures :

Trotteur 5 points

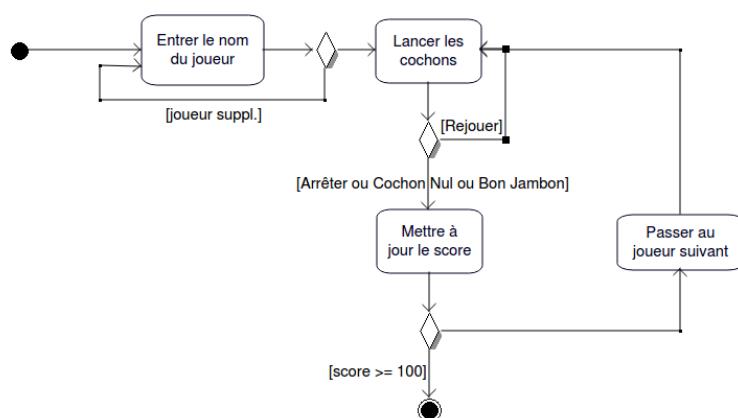
Tournedos 5 points

GroinGroin 10 points

Bajoue 15 points

...

## | Diagramme d'activité



## | Maquette

Points : 5	
Joueur 1 score	
Joueur 2 score	
Joueur 3 score	
...	
<b>Lancer</b>	