

PÔLE SCIENCES ET THECHNOLIGIE

Compte rendu

TP1 Génie Logiciel

FILIÈRE

Licence 3 informatique

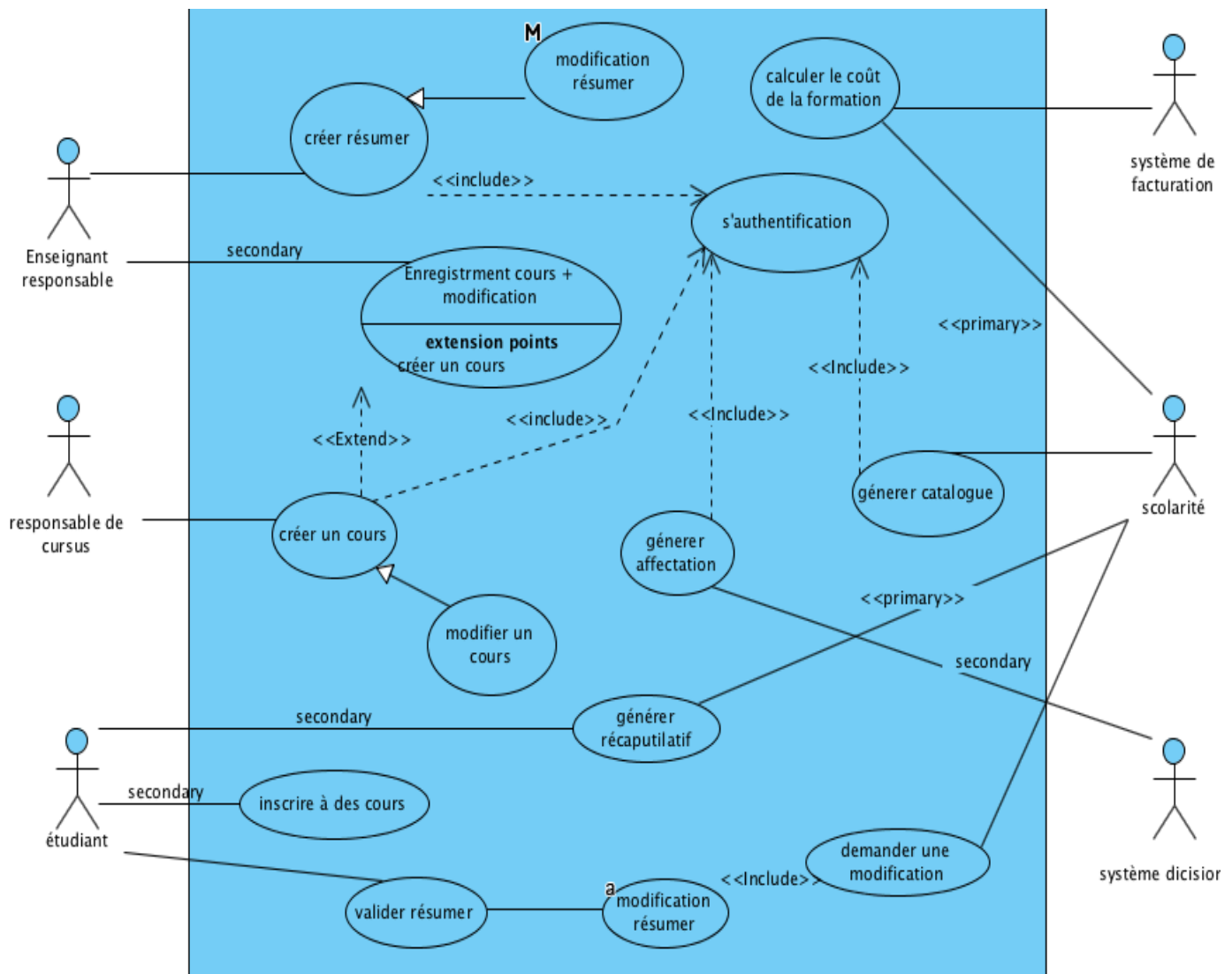
OPTION

Développement logiciel

Année universitaire :

2016/ 2017

Exercice 1 :



Scénario : Valider récapitulatif

I Scénario nominal

1. L'étudiant utilise son login et son mot de passe pour s'authentifier.
2. Le système de vérification vérifie l'accès de l'étudiant.
3. L'étudiant valide son inscription.
4. Le système vérifie le choix de l'étudiant.
5. Le système envoie à l'étudiant un récapitulatif d'inscription.

II Scénario alternatif

1. Le login ou le mot de passe est incorrecte
⇒ Le système reprend au point 1.

III Scénario d'erreur

1. La validation d'inscription n'a pas atteint.
⇒ Le système reprend au point 3.
2. Le système retourne un échec de validation.

Scénario : Demander modification

I Scénario nominal

1. L'étudiant utilise son login et son mot de passe pour s'authentifier.
2. Le système de vérification vérifie l'accès de l'étudiant.
3. L'étudiant saisie son choix de formation.
4. L'étudiant décide de modifier son choix.
5. Le système demande à l'étudiant de valider son modification
6. L'étudiant confirme son choix préférer.
7. Le système valide le choix de l'étudiant et envoie le récapitulatif.

II Scénario alternatif

1. L'étudiant décide de changer son choix.
⇒ Le système reprend au point 5.
2. L'étudiant n'a pas valider la modification
⇒ Le système reprend au point 5.

III Scénario d'erreur

1. Le système n'accepte pas la modification de l'étudiant.
⇒ Reprend au point 7.

Exercice 2 :

I. Les acteurs de système :

- Client
 - + adhérent
 - * abonné
 - * non abonné
- Éditeur
- Exploitant
- Grossiste

II. L'ensemble des opérations relatives à l'utilisation de ce système :

1. Un vidéo club assure la location de films préenregistrés
2. Un vidéo club propose le statut d'adhérent aux clients
3. Les éditeurs procurent les cassettes aux vidéo club soit en location soit en vente.
4. L'éditeur et le vidéo club peuvent passer à un contrat d'une durée moyenne de 6 mois.
5. Les éditeurs fournissent des catalogues.
6. Le vidéo club peut passer des commandes à partir du catalogue fournis
7. Les exploitants peuvent vendre à des grossistes des cassettes.
8. Les grossistes peuvent pratiquer les ventes de ces cassettes au rabais.
9. Le client doit être adhérent.
10. Chaque adhérent a une carte d'adhésion.
11. Le cout d'adhésion se varie par rapport le type d'abonnement.
12. Le client non abonné peut louer des cassettes.
13. Seuls les clients abonnés peuvent bénéficier des avantages tarifaires .

III. Le diagramme de cas d'utilisation :

