

The background is a dark gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered across the surface. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

# UML : CAS D'UTILISATION

# UTILISATION

Il sert à structurer les différents besoins des utilisateurs et les objectifs correspondants d'un système.

Il faut donc dans un premier temps déterminer les **différents acteurs du système**, à savoir qui sont les utilisateurs de l'application, ou du site web.

Pour cela, il faut souvent questionner le client afin de bien **comprendre son besoin** et de le clarifier le plus possible.

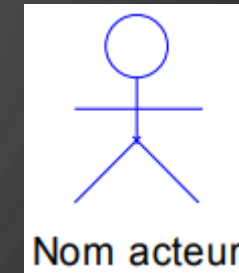
C'est justement le rôle du cas d'utilisation d'identifier les utilisateurs du système, et leur interaction avec le système.

Une fois ces besoins identifiés et structurés :

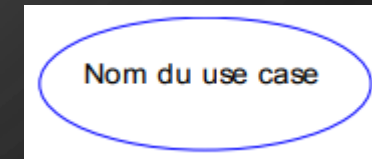
- On peut identifier les fonctionnalités principales du système
- Le cheminement pour y accéder

# ÉLÉMENTS DU DIAGRAMME

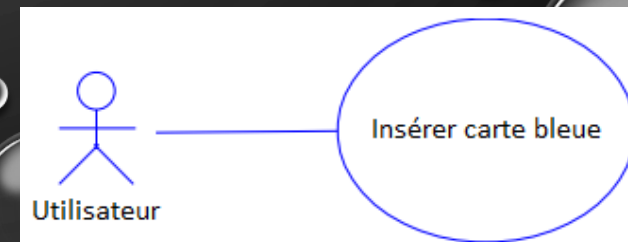
Afin de représenter un acteur du système on le fait de cette manière :



Afin de représenter une action, un objectif du système on le fait de cette manière :

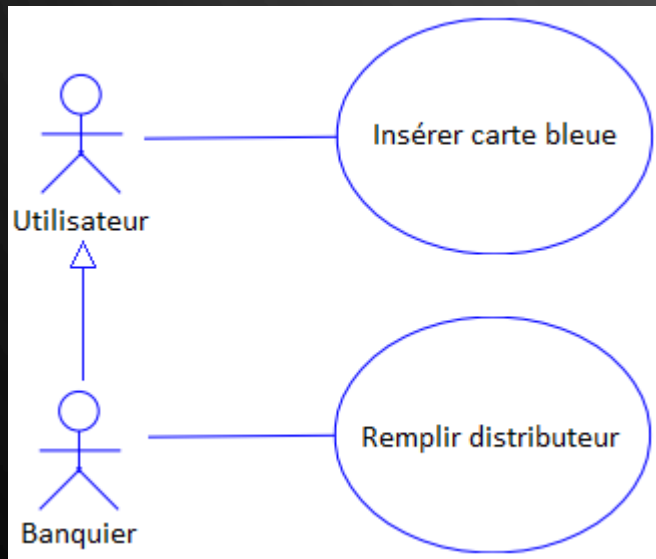


Pour indiquer qu'un acteur peut effectuer une action, on le représente par un simple trait :



# GÉNÉRALISATION

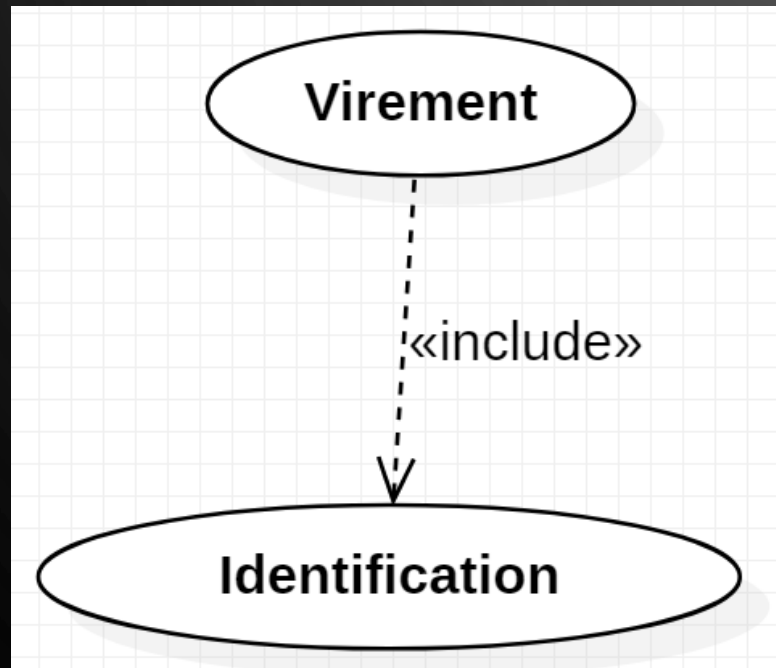
On peut indiquer qu'un acteur peut effectuer les mêmes actions qu'un autre acteur, avec des fonctionnalités supplémentaires, on parle de **généralisation** :



Un banquier peut donc remplir le distributeur, mais aussi insérer sa carte bleue afin de l'utiliser.  
On représente cela par une flèche allant du banquier vers l'utilisateur

# INCLUDE

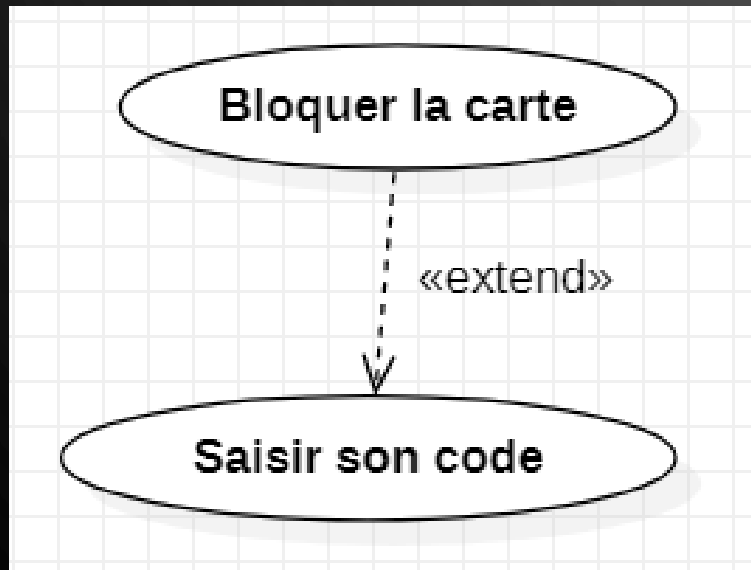
Une notion d'inclusion (« **include** ») indique que l'action d'où part l' « include » nécessite l'autre action pour se faire. Le sens de la flèche va vers l'action qui est obligatoire.



L'action « **virement** » implique obligatoirement d'avoir fait l'action « **identification** » avant.

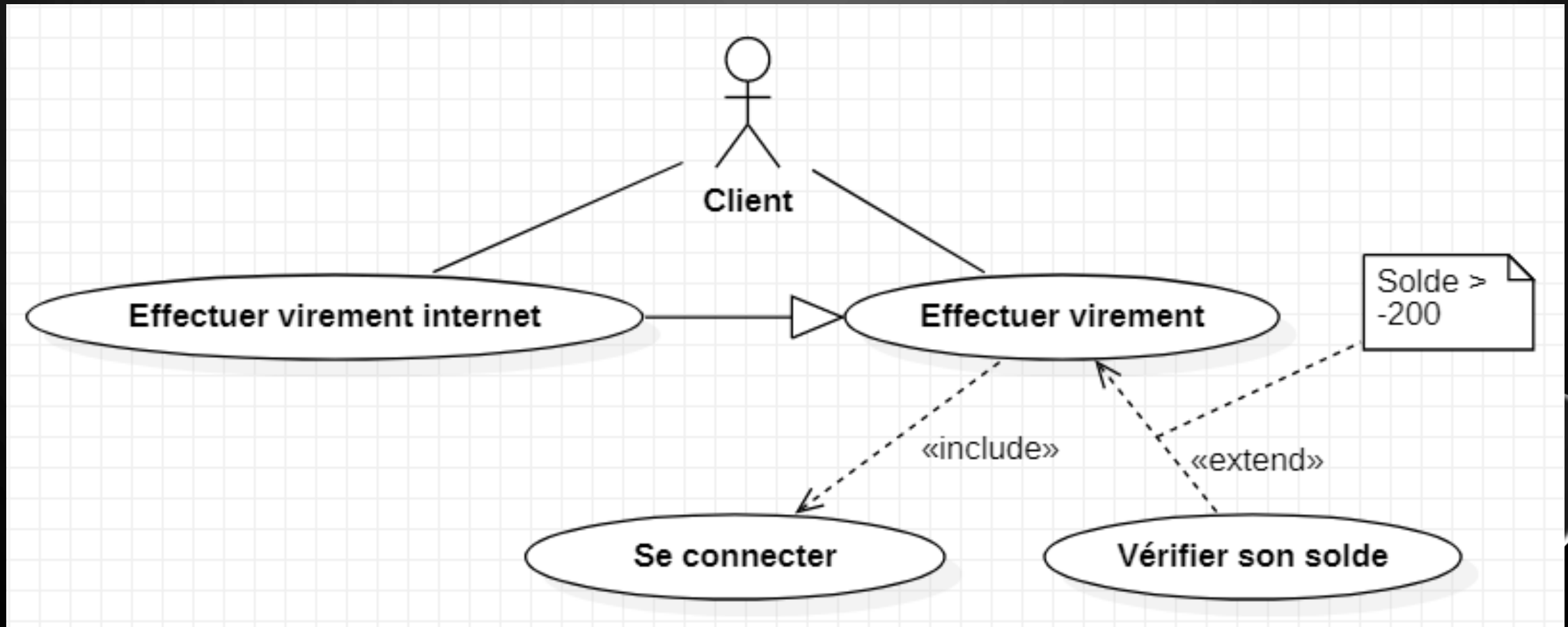
# EXTENDS

On utilise « extends », lorsqu'une action suit un cours alternatif à celui de base, souvent représenté par un cas d'utilisation majeure et un cas qui est moins significatif, on peut dire facultatif, exécuté sous certaines conditions. **Le sens de la flèche va vers l'action de base, c'est-à-dire le cas d'origine**



L'action « **Virement** » est autonome en elle-même, mais pour y accéder on peut avoir fait l'action « **Vérification solde compte** »

# EXEMPLE



# RÉCAPITULATIF

Afin de réaliser un diagramme de cas d'utilisation, il est important de se poser plusieurs questions :

- Quels sont les acteurs ?
- Quelles sont les tâches réalisées par les acteurs ?
- Le système devra t'il informer l'acteur ?

Il y a plusieurs manières de voir un système :

- Un diagramme de cas d'utilisation par acteur
- Un diagramme de cas d'utilisation global

Tout dépend de la complexité de celui-ci.