

## SLAM 5 Cas de GITERENT Biraveen SIVAHARAN

### Cas d'utilisation 1.1 : Gestion annuelle du catalogue

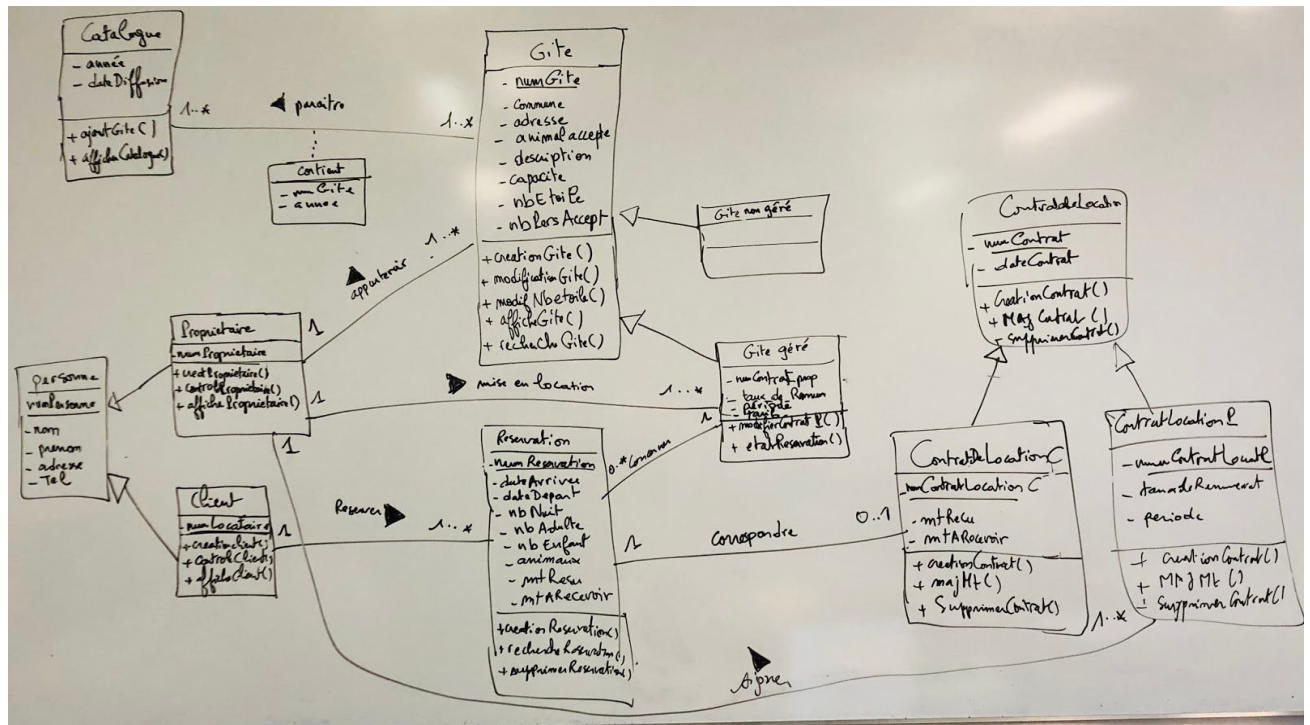
#### Exercice n°1:

#### Scénario 1.1.1 « Création gîte »

Dans un premier temps, nous allons commencer par faire le diagramme des cas d'utilisation à partir de l'énoncé.



Maintenant, nous allons faire le diagramme de classe de l'énoncé comme ci-dessous :



## Exercice n°2:

### Question n°1:

Dans le diagramme des cas d'utilisation, nous pouvons constater la présence de deux acteurs dont le premier est le client et le second est le voyageur. On peut remarquer que l'acteur "voyageur" est relié à l'acteur client ce qui montre que le client et le voyageur exercent tous deux les mêmes tâches.

### Question n°2:

Dans le diagramme de la figure 1 qui s'intitule "Diagramme de cas d'utilisation d'une agence de voyage", on peut voir les acteurs ont des tâches à effectuer comme par exemple, le client est chargé de réaliser un devis et de réserver un voyage. Puis pour le voyageur lui il est chargé de simplement faire le voyage qui a été réservé par le client. Pour l'acteur "Client" pour réserver le voyage en question il devra obligatoirement payer le voyage d'où on a représenté le lien avec le terme "include" qui veut dire "important". Puis durant le paiement du voyage plusieurs choix sont proposés au client comme l'annulation représenté par un lien "exclude" qui veut dire facultatif, de donner le chèque pour le paiement avec un lien "include", de donner un CD avec un lien "exclude" qui n'est pas obligatoire et enfin le paiement en ligne qui est représenté avec un "exclude" c'est-à-dire que client ne sera pas obligé de payer le voyage via un site (facultatif).

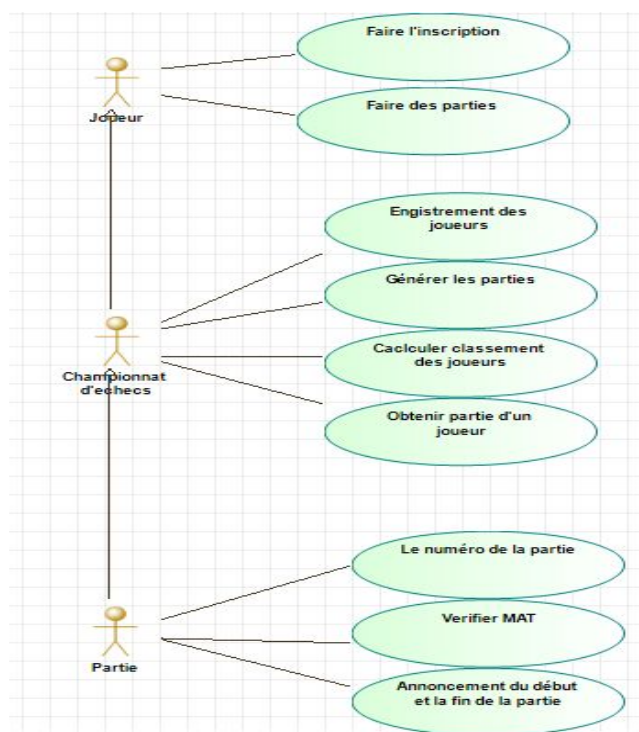
### Exercice n°3:

#### Question n°1:

Les différents acteurs du système sont :

- Le championnat d'échecs
- Le joueur
- La partie

#### Question n°2:



#### Question n°3:

