

## TD1 : Cas d'utilisation

On s'intéresse ici aux cas d'utilisation textuels de l'approche d'A. Cockburn.

### Exercice 1

Un collègue de votre entreprise de e-commerce vous envoie le cas d'utilisation suivant. À l'aide des conseils de rédaction vus en cours, renvoyez-lui un avis critique et des corrections :

#### **Cas d'utilisation 25 : ouvrir une session**

*Ce cas d'utilisation décrit le processus par lequel les utilisateurs se connectent au système de traitement des commandes. Il vise aussi à établir les autorisations d'accès aux différentes catégories d'utilisateurs (clients, employés...).*

#### **Scénario :**

1. *Le cas d'utilisation débute lorsque l'utilisateur démarre l'application*
2. *Le système affiche l'écran d'ouverture de session*
3. *L'utilisateur saisit un nom d'utilisateur et un mot de passe*
4. *Le système vérifie les informations*
5. *Le système définit les autorisations d'accès*
6. *Le système affiche l'écran principal*
7. *L'utilisateur sélectionne une fonction*
8. *Tant que l'utilisateur ne sélectionne pas la sortie, boucler :*
9. *Si l'utilisateur sélectionne Passer une commande, utiliser Passer une commande*
10. *Si l'utilisateur sélectionne Retourner le produit, utiliser Retourner le produit*
11. *Si l'utilisateur sélectionne Annuler la commande, utiliser Annuler la commande*
12. *Si l'utilisateur sélectionne Obtenir l'état de la commande, utiliser Obtenir l'état de la commande*
13. *Si l'utilisateur sélectionne Envoyer le catalogue, utiliser Envoyer le catalogue*
14. *Si l'utilisateur sélectionne Exécuter le rapport des ventes, utiliser Exécuter le rapport des ventes*  
*Fin Si*
15. *L'utilisateur sélectionne une fonction.*  
*Fin de boucle*
16. *Le cas d'utilisation prend fin*

### Exercice 2

Vous venez de perdre vos clés dans le bus et avez l'idée de développer un service d'objet trouvé sur Internet : *fffound*. Le service fournit des portes clés et des autocollants avec un identifiant et un QRcode unique à ses utilisateurs. Les utilisateurs peuvent coller les autocollants sur leurs objets (par exemple un téléphone) ou attacher leurs clés au porte-clés.

Ils doivent ensuite lier ces identifiants à leurs comptes, pour que des personnes qui trouveraient les objets perdus puissent rentrer en contact avec eux, en rentrant l'identifiant de l'objet.

À partir de cette description, nous pouvons produire des cas d'utilisation ayant des portées, des visibilitées et des niveaux d'objectifs différents. Écrivez trois cas d'utilisation :

1. Un CU métier de niveau stratégique dont la portée est votre entreprise en boîte noire et l'acteur principal le client.
2. Un CU de niveau objectif utilisateur, de portée système boîte blanche et dont l'acteur principal est la personne trouvant un trousseau perdu.
3. Un CU de niveau objectif utilisateur, dont la portée est le service d'enregistrement d'objets.

### Exercice 3 : coding style

Le morceau de code suivant contient plusieurs violations de style (style Java Oracle). Lesquelles ?

```
package fr.univ_lyon1.info.m1.poneymon_fx;
import javafx.application.Application;
import javafx.scene.Group;
import javafx.scene.Scene;
import javafx.stage.Stage;
/*
 * Classe principale de l'application.
 *
 * S'appuie sur javafx pour le rendu.
 */
public class App extends Application {

    /**
     * lance l'application.
     */
    @Override
    public void Start(Stage STAGE) throws Exception
    {
        // Nom de la fenetre
        STAGE.setTitle("Poneymon");

        Group root = new Group();
        Scene scene = new Scene(root);

        // On cree le terrain de jeu et on l'ajoute a la racine
        Field gameField = new Field(scene,600,600);
        root.getChildren().add(gameField);

        // On ajoute la scene a la fenetre et on affiche
        STAGE.setScene(scene);
        STAGE.show() ;
    }
}
```