

Chapitre 4

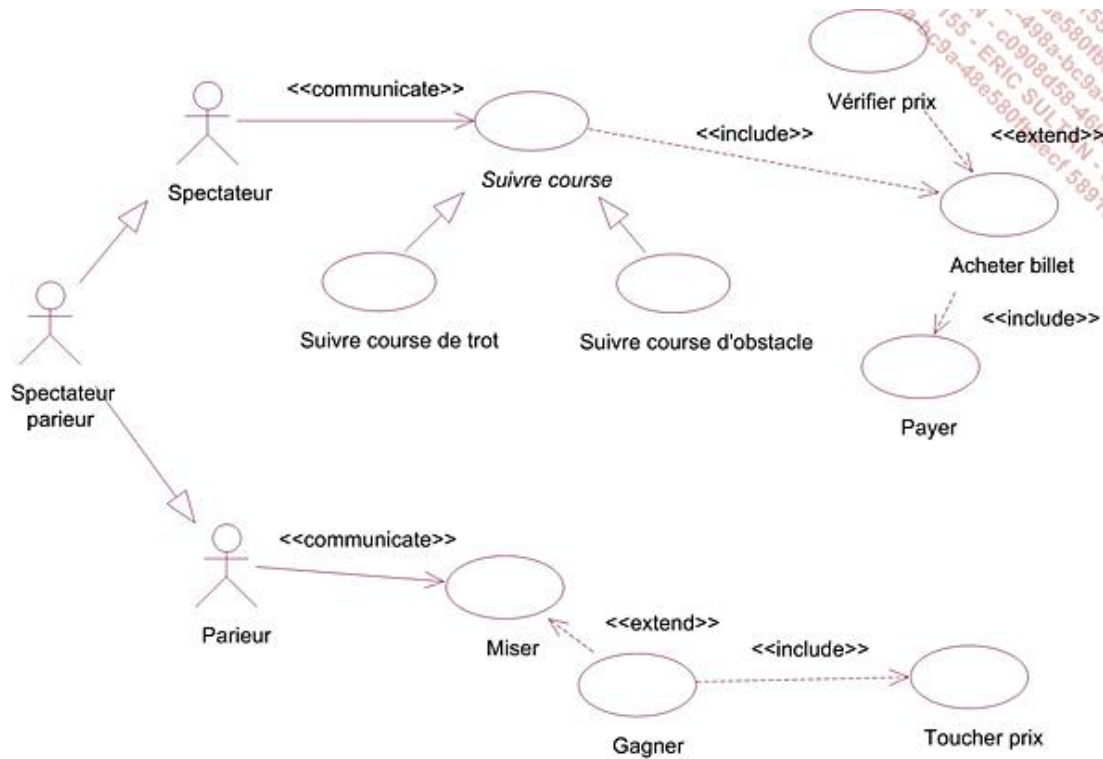
1. L'hippodrome

Un hippodrome offre à ses clients la possibilité de suivre les courses et de parier.

Quels sont les acteurs qui interagissent avec ces services ?

Le spectateur, le parieur et le client qui est à la fois spectateur et parieur.

Construire le diagramme des cas d'utilisation.



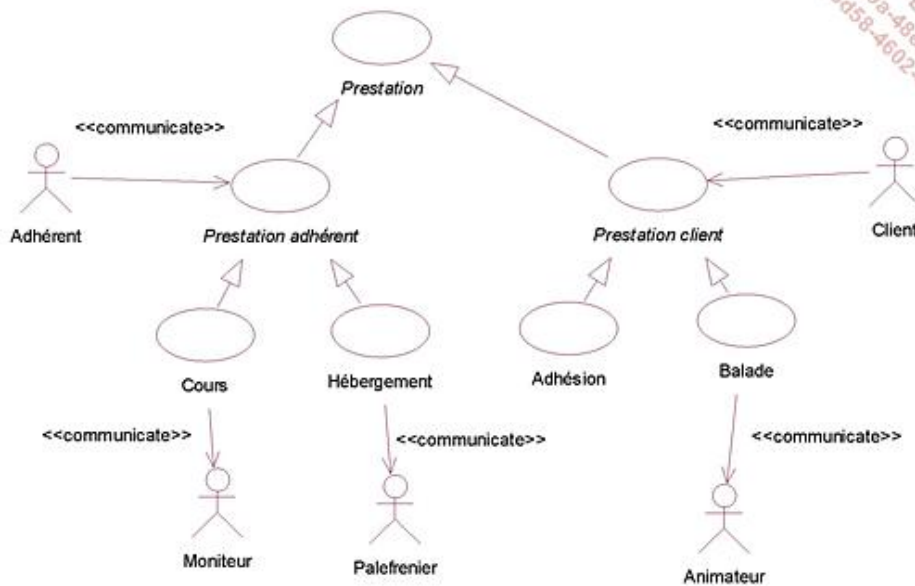
2. Le club équestre

Un club équestre offre les prestations d'hébergement des chevaux, de cours d'équitation, de balades. Seuls les adhérents ont accès aux cours et aux hébergements. Les autres clients ont la possibilité de faire des balades et d'adhérer.

Quels sont les acteurs qui interagissent avec ces services ?

Le moniteur, le palefrenier, l'animateur, l'adhérent et le client. L'adhérent et le client sont des acteurs primaires. Le moniteur, le palefrenier et l'animateur sont des acteurs secondaires.

Construire le diagramme des cas d'utilisation.



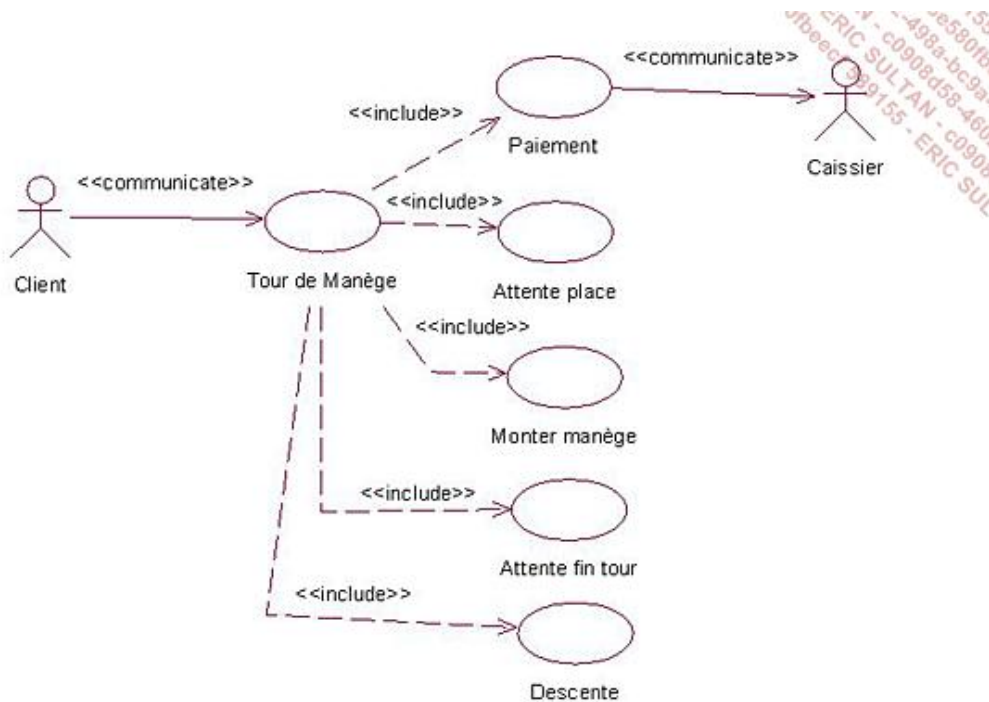
3. Le manège de chevaux de bois

Un manège de chevaux de bois offre à ses clients la possibilité de faire un tour de manège moyennant paiement.

Quels sont les acteurs liés à ce service ?

Le client et le caissier. Le client est un acteur primaire. Le caissier est un acteur secondaire.

Construire le diagramme des cas d'utilisation.



Donner la représentation textuelle correspondant au diagramme.

Cas d'utilisation	Tour de manège
-------------------	----------------

Acteur primaire	Client
Système	Manège de chevaux de bois
Intervenants	Client, Caissier
Niveau	Objectif utilisateur
Précondition	Le manège fonctionne
Opérations	
1	Paielement
2	Attendre une place
3	Monter sur le manège
4	Attendre la fin du tour
5	Descendre
Extensions	
1.A	Le client a-t-il assez d'argent ?
1.A.1	Si oui, continuer
1.A.2	Si non, abandonner
2.A	L'attente est-elle trop longue ?
2.A.1	Si oui, continuer
2.A.2	Si non, abandonner