

# Sorbonne Université Build Order Optimizer

## La p'tite équipe

Antoine Cadiou, Vincent Jouve, Léo Check, Thomas Orluc, André Vigne, Tarik  
Atlaoui, Nacer Djerada

# Problématique

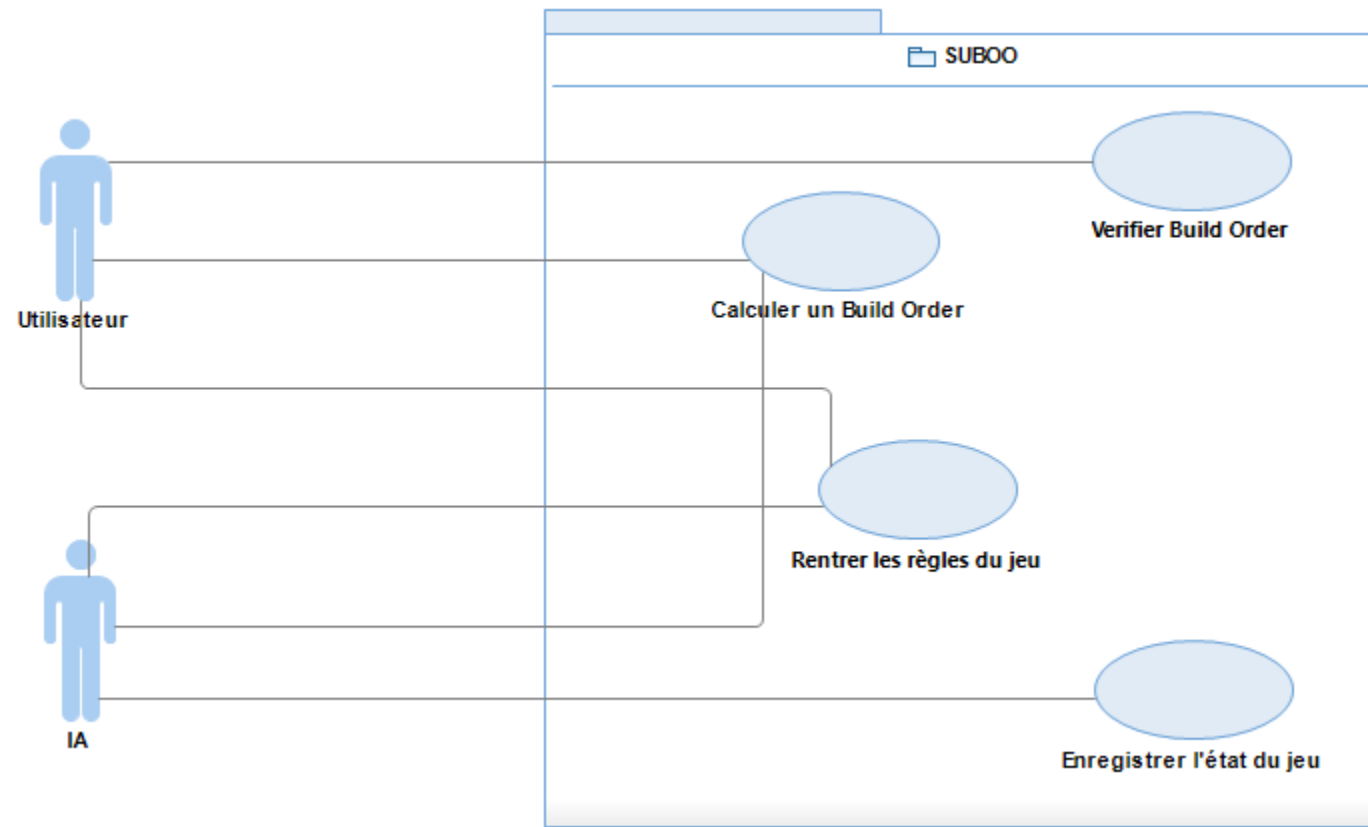
- Explication du projet

Comment modéliser les besoins d'un client à partir d'un cahier des charges ?

# Les étapes de l'analyse

- Diagramme des Cas d'utilisations
  - Fiches détaillées
- Diagramme des Classes Métiers
- Diagrammes de séquences
- Tests de validation

# Diagramme des Cas d'utilisation



# Fiche détaillée (Vérifier un BuildOrder – UC1)

## UC1: « Vérifier un BuildOrder »

**Date de création:** 9/10/19 **Date de mise à jour:** 9/10/19

**Responsable:** La p'tite équipe

**Version:** 1.0

**Description:** Un utilisateur souhaite vérifier la validité/réalisabilité d'un BuildOrder AINSI que calculer sa durée idéale, et au besoin le corriger.

**Préconditions:** Avoir rentré les règles du jeu

### **Séquence nominal:**

- 1.L'Utilisateur clique sur le bouton pour vérifier un BuildOrder
- 2.Le système lui affiche l'interface de sélection des règles
- 3.L'utilisateur choisi ses règles
- 4.Le système lui affiche un formulaire pour rentrer son BO à vérifier
- 5.L'Utilisateur rentre son BO (un nombre d'instruction ou un fichier qu'il uploadera)
- 6.Le système vérifie la faisabilité du BO fourni
- 7.Le système calcule la durée idéale/optimisée du BO
- 8.Le système affiche le BO

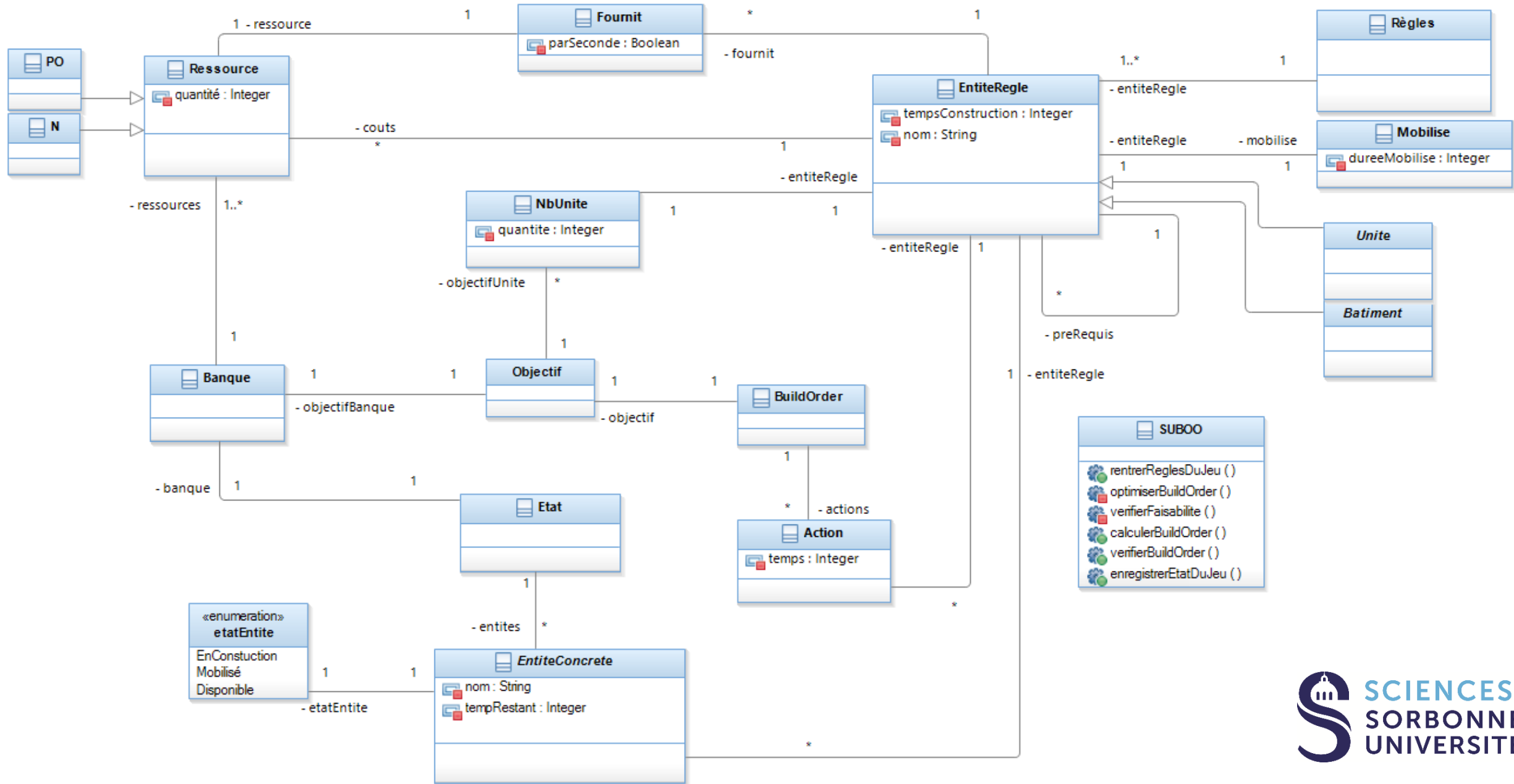
### **Enchaînements alternatifs:**

- A l'étape 6 de la séquence nominal, si le BO n'est pas réalisable:
  - 1.Correction du BO en ajoutant des actions
  - 2.Reprise de la séquence nominal à l'étape 7

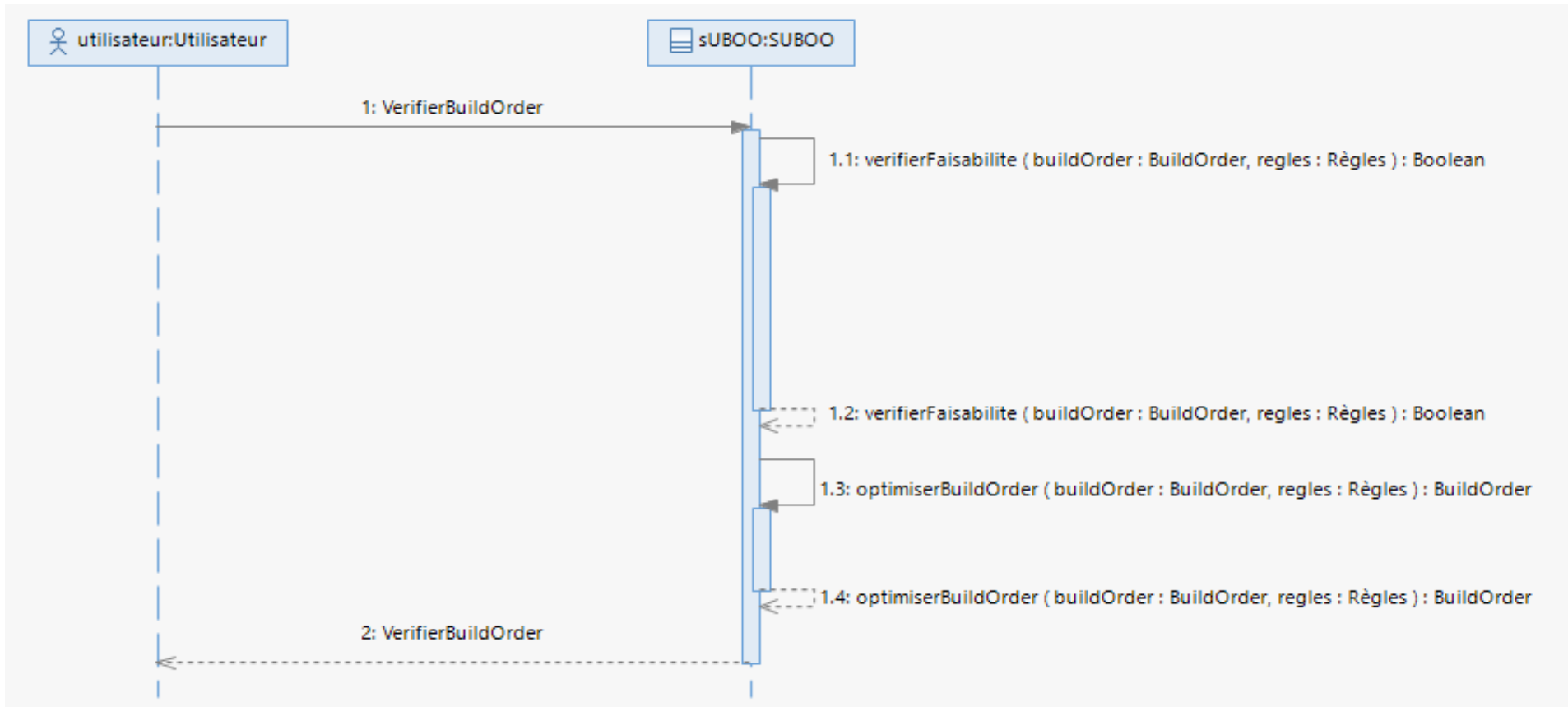
### **Exceptions:**

- E1 : Annulation. à l'étape 3 ou à l'étape 5, l'utilisateur peut décider d'annuler. Le système revient à l'interface d'accueil

# Diagramme de Classes Métiers



# Diagramme de séquence (UC1)



# Test de validation (UC1)

## TEST DE VALIDATION

**Titre:** Vérification d'un BuildOrder

**ID:** 1

**Contexte:** le BuildOrder b est réalisable, les règles "Version5" existent

**Entrées:** Le BuildOrder b, les règles « Version5 »

### **Scénario:**

1. L'utilisateur sélectionne les règles "Version5"
2. L'utilisateur insère le BuildOrder b sur l'interface graphique.
3. L'utilisateur clique sur valider.

**Résultat attendu:** Le système affiche le BO optimisé

**Moyen de vérification:** Affichage graphique