

# UML : CORRIGE-TYPE

---

## PARTIE 1 : ACTIVITE

## REALISER LE DIAGRAMME DE CONTEXTE

Pour rappel, le diagramme de contexte consiste à illustrer les différents acteurs du système, ici un site de commande de pizza en ligne. Ces acteurs peuvent être principaux et/ou secondaires.

### LES INFORMATIONS NECESSAIRES

Reprenons l'étude de cas afin de repérer les acteurs et les actions (ou fonctionnalités correspondantes). Les acteurs sont identifiés en rouge et les fonctionnalités en bleu.

Etude de cas :

Le **patron** d'une pizzeria minute (vente à emporter uniquement) a l'idée de faire évoluer son activité en tirant profit d'Internet.

Il souhaite que **ses clients** puissent **commander des pizzas en ligne** au lieu de se présenter dans la boutique ou de téléphoner. Ils pourront choisir la pizza dans une liste préétablie dans le format qu'ils souhaitent (petit, moyen, familial).

Avant de passer une commande, le **client doit s'inscrire** en donnant son nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et adresse email.

Les clients doivent pouvoir **donner une note et un avis sur le service** (soin de l'exécution, rapidité de service, respect de la commande, etc.).

Ils doivent également **avoir la possibilité de faire des suggestions** (autres ingrédients, nouveaux produits, etc.)

Le patron et **ses employés** devront donc **consulter la liste des commandes arrivées** pour pouvoir commencer la préparation. Dès qu'une pizza sort du four, le préparateur (le patron ou un de ses employés) devra alors **signaler sur le site que la pizza est prête**.

Le patron de la pizzeria aimerait bien **disposer de données quantitatives** sur les ventes (nombre de pizzas commandées par jour, nombre d'avis positifs et négatifs, etc.). Ces données quantitatives sont comparées aux données fournies par le **consortium des pizzerias de France**.

Il devra, bien sûr, avoir la possibilité d'**apporter des modifications à la liste de pizzas préétablie** (ajout de pizzas, modification d'ingrédients dans une pizza déjà présente dans la liste, suppression de pizza).

## LES ACTEURS PRINCIPAUX

Le texte fait clairement état de 3 types de personnes qui auront une utilité de la solution Internet.

Le **client**, pour :

- S'inscrire sur le site
- Commander une pizza
- Donner un avis sur le service
- Faire des suggestions

Les personnes travaillant dans la boutique, peuvent être divisés en 2 types d'acteurs puisqu'ils n'ont pas exactement la même utilité de la solution :

- le patron
- les employés

Le patron	Les employés	Les fonctionnalités
X	X	Consulter la liste des commandes
X	X	Signaler une pizza prête
X		Consulter des données quantitatives
X		Modifier la liste des pizzas

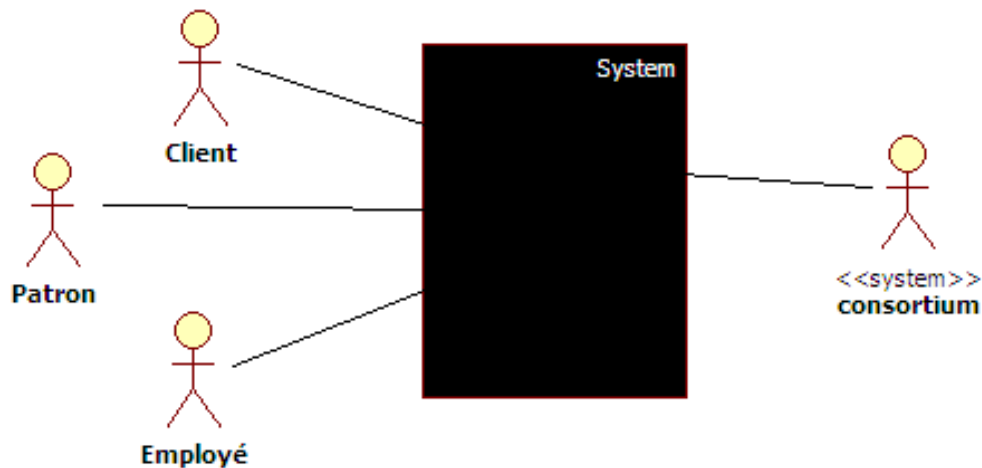
Si vous avez créé un acteur « Préparateur », pour les 2 premières fonctionnalités, cela est également acceptable.

## L'ACTEUR SECONDAIRE

D'autre part, il y aura une consultation de données fournies par un autre système : le système du **consortium** des pizzas de France. Il s'agit là d'un acteur secondaire de type non-humain car il n'effectuera aucune action. Il est simplement consulté par notre futur logiciel pour la comparaison des données quantitatives.

## LE DIAGRAMME

Le diagramme de contexte sera représenté ainsi. Pour rappel, les acteurs principaux sont identifiés à gauche du système, alors que les acteurs secondaires à droite.



## REALISER LE DIAGRAMME DE PACKAGE

### LES INFORMATIONS NECESSAIRES

Pour rappel, le diagramme de package permet de décomposer les fonctionnalités du système (et les actions des acteurs) en grandes familles.

Il semble évident qu'il y ait 2 grandes parties dans la solution à concevoir :

- la partie destinée aux clients ;
- la partie qui sera utilisée par les personnels de la boutique (le patron et les employés).

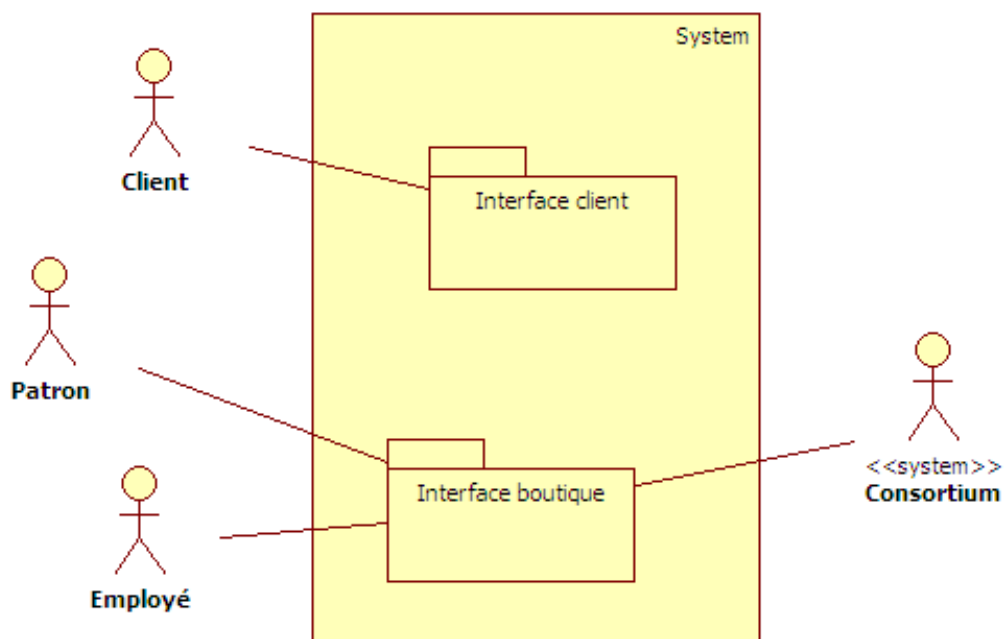
Nous avons donc bien identifié 2 packages. Peu importe comment vous avez appelé ces 2 packages. Si vous les avez bien identifiés, cela démontre que vous avez une vision claire de l'utilité de la future solution logicielle.

Voici quelques noms possibles pour les 2 packages (la liste n'est pas exhaustive) :

Partie destinée aux clients	Interface client Partie client front office ...
Partie destinée aux personnels de la boutique	Interface boutique Partie boutique Partie pizzeria Back office ...

## LE DIAGRAMME

Le diagramme de packages sera alors représenté ainsi.



### Remarque :

La consultation des données fournies par le consortium des pizzerias de France est réalisée dans la partie « Interface boutique ». C'est en effet le patron de la pizzeria qui aura besoin de cela quand il consultera les données quantitatives.