

## TP Gestion d'un village gaulois

### Description textuelle des use cases:

#### **Cas n°1 Organiser une bataille:**

Acteurs : Chef (Abraracourcix)

Objectif : Organiser des batailles.

Précondition : Aucune précondition

Postcondition : Pouvoir prévenir les combattants

Scénario nominal :

1. Le chef souhaite organiser une bataille
2. Le chef peut planifier son plan de bataille (cas d'utilisation 2)
3. Le chef peut prévenir les combattants d'une bataille (cas d'utilisation 3)

#### **Cas d'utilisation n°2 Planifier plan de bataille:**

Acteurs : Chef (Abraracourcix)

Objectif : Planifier le plan de bataille

Précondition : Avoir organisé une bataille

Postcondition : Prévenir les combattants de leur affectation

Scénario nominal :

1. Le chef à organiser une bataille
2. Le chef met en place son plan de bataille
3. Le chef peut prévenir les combattants (cas d'utilisation 3)

#### **Cas d'utilisation n°3 Prévenir:**

Acteurs : Chef (Abraracourcix)

Objectif : Prévenir les combattants du plan de bataille

Précondition : Le chef à organiser un plan de bataille

Postcondition : Il peut prévenir un combattant ou un quartier complet

Scénario nominal :

1. Le chef organise une bataille
2. Le chef à établit un plan de bataille
3. Le chef souhaite prévenir les inscrits
  - 3.1. Il souhaite prévenir les combattants
  - 3.2 Il souhaite prévenir le quartier complet

#### **Cas d'utilisation n°4 S'inscrire à la bataille:**

Acteurs : Combattant

Objectif : S'inscrire à la bataille

Précondition : Avoir été prévenu d'une bataille

Postcondition : Il peut participer à la bataille ou donner son avis sur le plan de bataille

Scénario nominal :

1. Le combattant a été prévenu par le chef pour la bataille
2. Le combattant peut s'inscrire à la bataille
3. Le combattant peut donner son avis sur la bataille (cas d'utilisation 5)

#### **Cas d'utilisation n°5 Donner avis sur la bataille:**

Acteurs : Combattant

Objectif : Donner avis sur la bataille

Précondition : Être invité et inscrit à une bataille

Postcondition : Aucune postcondition

Scénario nominal :

1. Le combattant a été invité à s'inscrire à la bataille
2. Il peut donner son avis

#### **Cas d'utilisation n°6 Récupérer casque:**

Acteurs : Habitant

Objectif : Récupérer casque

Précondition : Participer à une bataille

Postcondition : Le combattant peut enregistrer son casque au musée

Scénario nominal :

1. Le combattant a été invité à une bataille
2. Le combattant participe à la bataille
3. Le combattant peut récupérer des casques romains

#### **Cas d'utilisation n°7 Enregistrer casque:**

Acteurs : Habitant

Objectif : Enregistrer casque

Précondition : Avoir récupéré un casque pendant une bataille

Postcondition : Le casque est ajouté au registre des casques de Museoumix

Scénario nominal :

1. Le combattant récupère un casque pendant une bataille
2. Le combattant vient au musée enregistrer son casque

#### **Cas d'utilisation n°8 Boire potion:**

Acteurs : Habitant

Objectif : Boire potion

Précondition : Être un habitant

Postcondition : L'habitant a les effets de la potion

Scénario nominal :

1. Un habitant veut prendre une potion

2. Il regarde la description des potions
3. Il prend la potion qui possède les effets qu'il veut

#### **Cas d'utilisation n°9 Gérer registre:**

Acteurs : Panoramix

Objectif : Gérer registre

Précondition : Aucune précondition

Postcondition : Aucune postcondition

Scénario nominal :

1. Le gestionnaire du registre souhaite ajouter le statut d'une personne
2. Le gestionnaire ajoute le nouveau statut de la personne

Scénario alternatif : Le statut de la personne existe déjà

- 1.1 Le statut de la personne existe déjà
- 1.2 Le gestionnaire supprime l'ancien statut et ajoute le nouveau a la personne

#### **Cas d'utilisation n°12 Gérer potions:**

Acteurs : Panoramix

Objectif : Gérer potion

Précondition : Aucune précondition

Postcondition : Aucune postcondition

Scénario nominal :

1. Panoramix souhaite ajouter une potion
2. Panoramix ajoute une potion au registre des potions

Scénario alternatif 1: Supprimer une potion

- 1.1 Panoramix souhaite supprimer une potion
- 1.2 Panoramix supprime une potion du registre des potions

Scénario alternatif 2: Modifier une potion

- 2.1 Panoramix souhaite modifier une potion
- 2.2 Panoramix modifie la potion dans le registre des potions

#### **Cas d'utilisation n°13 Gérer casques:**

Acteurs : MU

Objectif : Gérer casque

Précondition : Aucune précondition

Postcondition :

Scénario nominal :

1. Un combattant enregistre un casque
2. Museoumix ajoute ce casque au registre
3. Museoumix souhaite gérer les casques

Scénario alternatif 1 : Museoumix souhaite voir la liste des casques

- 3.1.1 Museoumix regarde dans le registre des casques
- 3.1.2 Il peut alors voir l'ensemble des casques

Scénario alternatif 2 : Museoumix souhaite avoir le détail pour chaque habitant

- 3.2.1 Museoumix souhaite avoir les casques pour chaque habitant
- 3.2.2 Il peut alors voir les informations pour chaque habitant

**Cas d'utilisation n°14 Créer drapeau:**

Acteurs : Conseil du quartier

Objectif : Créer drapeau

Précondition :

Postcondition : Le quartier a son drapeau

Scénario nominal :

1. Les habitants du quartier choisissent des couleurs
2. Le conseil du quartier fixe une fois pour toutes les couleurs du drapeau