

PROJET DE FIN DE FORMATION

CONCEPTION/DEVELOPPEMENT D’UNE APPLICATION WEB

Matthieu Bourgoin

Développeur Web/WebMobile, option Cyber-sécurité

SESSION 19/07/2021



ABSTRACT

1.1 Cas d’utilisation



Un diagramme de cas d’utilisation UML permet de résumer la façon dont les utilisateurs (ou acteurs) interagissent avec un système, tel qu’une application logicielle.

Un « acteur » peut être une personne, une organisation ou un autre système. Dans notre cas, les trois acteurs sont des personnes avec des droits différents selon leur statut. Nous remarquons qu’une flèche d’association les relie : on parle de notion **d’héritage.**

Le diagramme de cas d’utilisation montre le comportement attendu du système. Ils n’indiquent pas l’ordre dans lequel les étapes sont effectuées.

La définition de l limite système détermine ce qui est considéré comme externe ou interne au système.

Une acteur représente un rôle joué par un objet extérieur. Un objet peut jouer plusieurs rôles et, par conséquent, est représenté par plusieurs acteurs.

Une association illustre la participation de l’interprète dans un cas d’utilisation.

Une cas d’utilisation est un ensemble d’événements qui se produisent quand un actor utilise un système pour achever un processus. En général, un cas d’utilisation est un processus relativement complexe, et non une étape ou une transaction individuelle.