

Diagramme de cas d'utilisation

Introduction

- Diagramme UML
- Permet de donner une vision globale du fonctionnement d'un système logiciel ou même d'un sous système.
- Utile pour présenter un projet à la direction ou des clients.
- Aucune connaissance informatique n'est nécessaire pour la compréhension du diagramme.
- Ne donne pas suffisamment d'information pour le développement.

Composante du diagramme

- Acteur

- Élément qui interagit avec le système pour accomplir une tâche.
- Peut être une personne ou système externe.
- Représenté sur le diagramme par un bonhomme.
- Relié à un ou plusieurs cas d'utilisation.

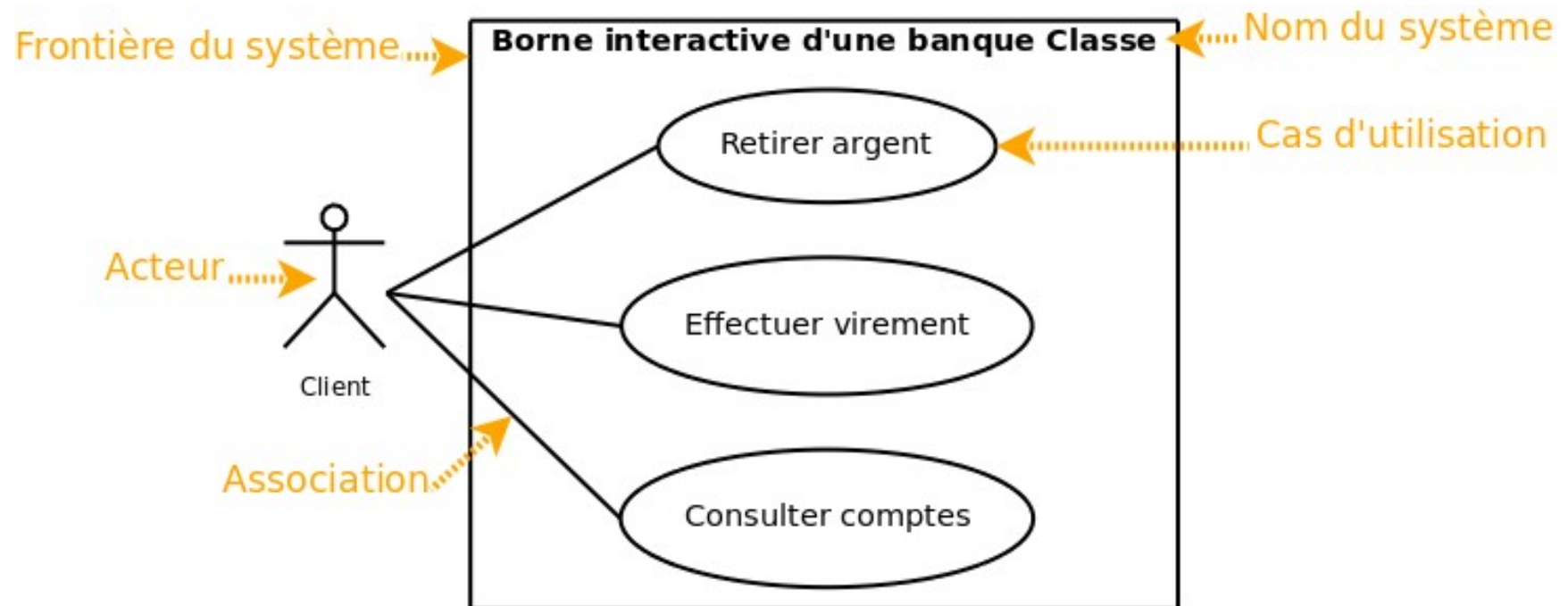
- Cas d'utilisation

- Fonctionnalité visible de l'extérieur du système.
- Réalise un pour l'acteur qui l'initie
- Représenté sur le diagramme par un ellipse.

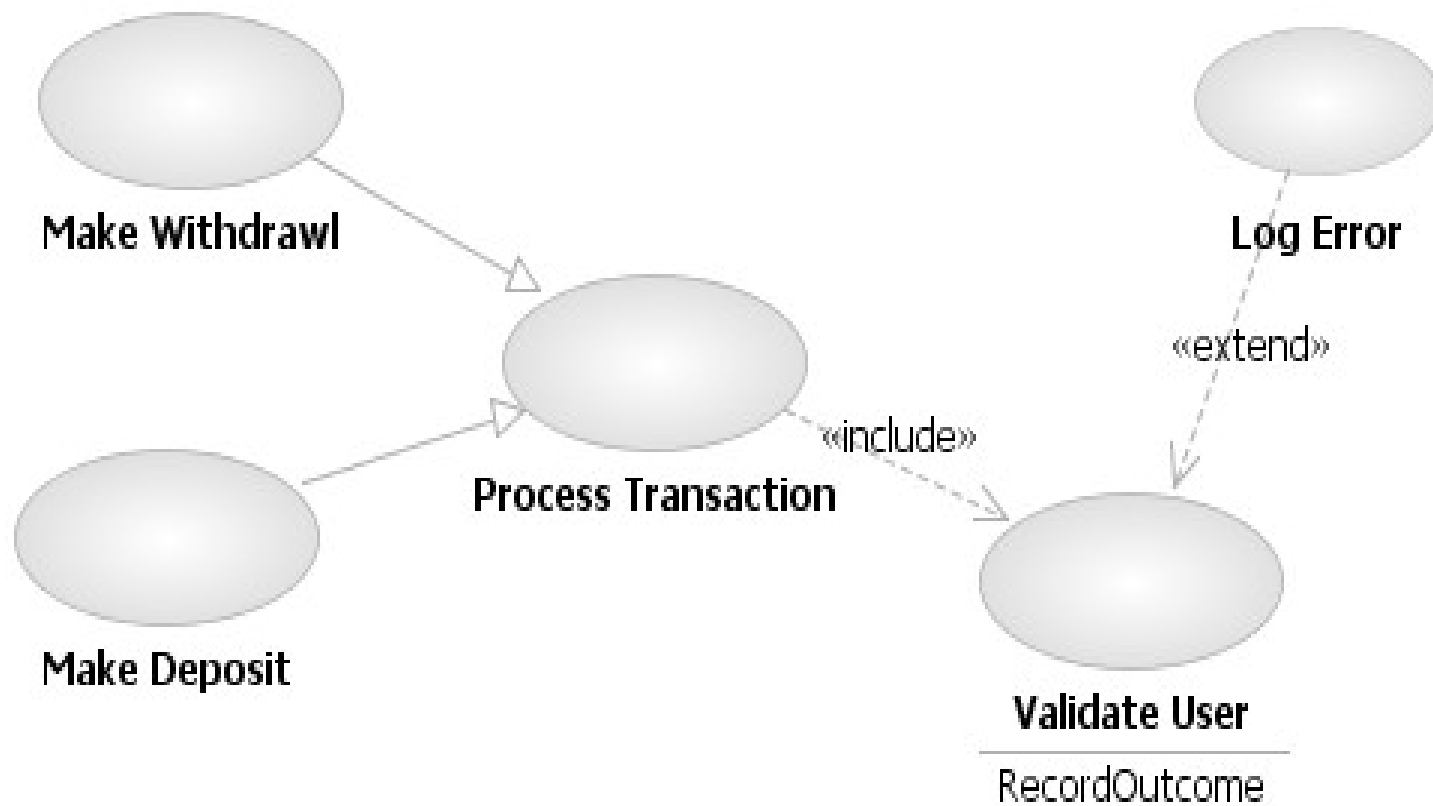
Les relations

- Les généralisations
 - Permet d'indiquer que cas d'utilisation est un cas particulier d'un autre cas d'utilisation.
 - Représenter par une flèche en pointiez terminer par un triangle.
- Les inclusions
 - Indique qu'un cas d'utilisation englobe un autre.
 - Représenté par une flèche pointé avec le mot <<include>>
- Les extensions
 - Indique qu'une tâche est le prolongement d'une autre tâche sous certaine condition.
 - Représenté par une flèche pointé avec le mot <<extend>>

Exemple



Example



Références et sources

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_des_cas_d'utilisation
- <http://laurent-audibert.developpez.com/Cours-UML/html/Cours-UML010.html>