

Cas d'utilisation

Exercice 1 :

Une agence de voyage organise des voyages et gère le transport, l'hébergement et offre la possibilité à ses clients de disposer d'un taxi à l'arrivée du voyage pour se rendre à l'hôtel.

Faire le diagramme de cas d'utilisation

Exercice 2 :

Mon Auto est une entreprise qui fait le commerce, l'entretien et les réparations de voitures.

Mon Auto désire exploiter un logiciel de gestion des réparations ; elle dispose déjà d'un logiciel comptable.

Les factures de réparations seront imprimées et gérées par le logiciel comptable.

Le logiciel de gestion des réparations devra communiquer avec le logiciel comptable pour lui transmettre les réparations à facturer.

Le logiciel de gestion des réparations est destiné en priorité au chef d'atelier, il devra lui permettre de saisir les fiches de réparations et le travail effectué par les divers employés de l'atelier.

Pour effectuer leur travail, les mécaniciens et autres employés de l'atelier vont chercher des pièces de rechange au magasin.

Lorsque le logiciel sera installé, les magasiniers ne fourniront des pièces que pour les véhicules pour lesquels une fiche de réparation est ouverte ; ils saisiront directement les pièces fournies depuis un terminal installé au magasin.

Lorsqu'une réparation est terminée, le chef d'atelier va essayer la voiture. Si tout est en ordre, il met la voiture sur le parc clientèle et bouclera la fiche de réparation informatisée.

Les fiches de réparations bouclées par le chef d'atelier devront pouvoir être importées par le comptable dans le logiciel comptable.

Faire le diagramme de cas d'utilisation

Exercice 3 :

Sur un site commercial, un utilisateur peut sélectionner des produits éventuellement après avoir lu la fiche technique de chaque produit. Il peut ensuite visualiser son panier. S'il décide de valider son panier, il doit donner ses coordonnées et il peut alors soit choisir de payer en ligne, soit de payer à la réception. Dessiner le diagramme de cas d'utilisation correspondant.

Exercice 4 :

Dans une plateforme de jeu, le joueur se connecte

Une fois connecté, il choisit un personnage après avoir éventuellement consulté le catalogue des personnes.

Il peut alors entrer dans l'arène et jouer (se déplacer, attaquer, gagner, perdre).

Il peut aussi pendant le jeu, dialoguer avec les autres joueurs.

À tout moment (connecté ou pas), il peut consulter l'aide du jeu

Faire le diagramme de cas d'utilisation