Cas d’utilisation

* 1. Nom du cas

Le nom du cas doit commencer par un verbe. Il correspond à l’objectif à atteindre.

**Description :**

Résumé succinct qui présente le scénario de base (succès) dans un paragraphe.

Peut être rédigé lors de la première étude de besoins et avant la rédaction détaillée du cas d’utilisation pour se faire une idée du sujet et de son périmètre.

**Acteur principal :**

Celui qui fait appel au système pour atteindre un but.

Un acteur n’est pas un utilisateur : une même personne peut jouer plusieurs rôles, plusieurs personnes peuvent jouer un même rôle.

Un acteur peut être un système, une machine.

Acteurs secondaires :

Optionnel.

Autres participants du cas d’utilisation.

Préconditions :

Ce qui doit toujours être vrai avant le début d’un scénario. En principe, une précondition implique que le scénario d’un autre cas d’utilisation s’est déroulé normalement (ex : « Le Caissier est identifié et authentifié »).

Postconditions (garantie en cas de succès) :

Ce qui doit être vrai lorsque le cas d’utilisation se termine avec succès, qu’il s’agisse du scénario principal ou d’un scénario alternatif.

**Scénario nominal :**

Il décrit le scénario type qui satisfait les intérêts de l’acteur principal et des acteurs secondaires. Il ne comprend pas de conditions ni de branchement. Les traitements conditionnels sont à reporter dans la section Extensions.

1. Le cas débute lorsque …

La première étape indique l’événement qui déclenche le scénario.

Exemple pour le cas d’utilisation Traiter une vente : « Le Client arrive à la caisse avec les articles qu’il souhaite acheter »

1. L’Utilisateur {verbe d’action} …
2. Le Système {verbe d’action} …

Le nom des acteurs doivent commencer par une majuscule.

Chaque étape d’actions est rédigée comme une action simple « dans laquelle le sujet est actif ». On peut la comparer à la description d’un match de football : « la pêrsonne1 envoie le ballon à la personne2 ; la personne 2 dribble ; la personne2 envoie le ballon à la personne3 ».

Le scénario est composé d’étapes, lesquelles sont de trois sortes :

1. Une interaction entre deux acteurs (le système étant considéré comme un acteur). Exemple : « Le client saisit son adresse », « Le Système affiche le prix de l’article »

2. Une étape de validation pour protéger les intérêts d’un acteur. Exemple : « Le Système valide le code secret ».

3. Un changement interne pour satisfaire aux intérêts d’un intervenant. Exemple : « Le Système enregistre la vente ».

Il peut être parfois utile d’utiliser des mots clés permettant d’exprimer la répétition

Exemple :

Pour chaque article trouvé

Le système affiche une image du produit

Le système affiche le prix du produit

…

1. Pour {expression d’itération}
2. Faire quelque chose
3. Faire quelque chose d’autre
4. Tant que {expression booléenne}
5. Faire quelque chose
6. Faire quelque chose d’autre

Extensions :

Les extensions permettent de décrire les autres scénarios ou branchement possibles, tant en cas de succès qu’en cas d’échec.

3a . Si {*Condition d’extension de l’étape 3 du scénario nominal– à compéter}*  alors:

Comme pour la première étape du scénario nominal, la condition d’extension indique l’événement qui déclenche le scénario.

Exemple : « Si le code de l’article est invalide (non trouvé par le Système) alors »



Description des étapes permettant de prendre en charge la condition d’extension

Fréquence :

Optionnel.

Fréquence moyenne estimé d’apparition de ce cas d’utilisation par jours

Spécifications particulières :

Optionnel.

Besoin non fonctionnel, attribut de qualité ou contrainte se rapportant spécifiquement à ce cas d’utilisation. Il peut s’agir de questions de performance, de fiabilité ou d’ergonomie. Exemple : « Interface utilisateur à écran tactile sur grand écran plat. Le texte doit être visible à un mètre. ».



Interface utilisateur :

Optionnel.

Décrire ici l’interface utilisateur pressentie.

Questions en suspens :

Optionnel.