

Projet UML

Sujet :

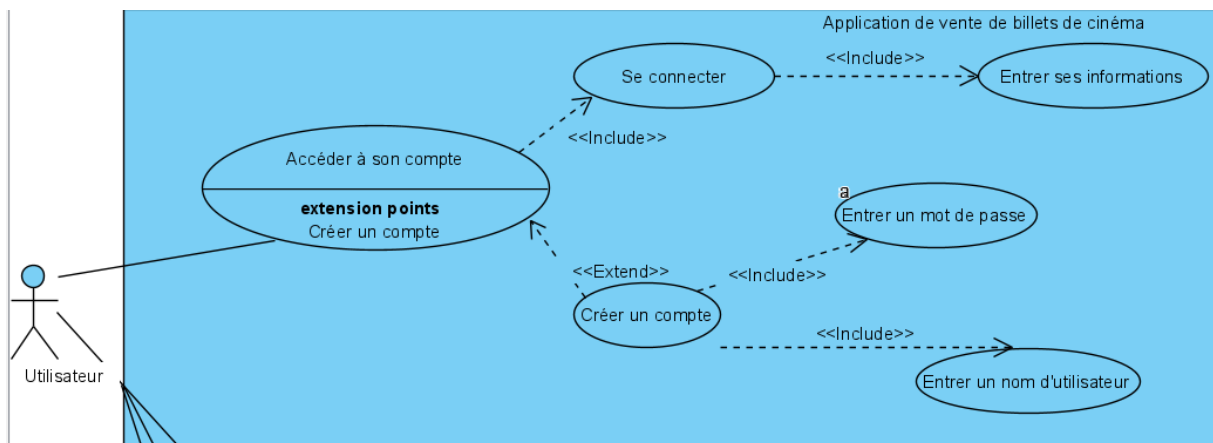
Pour ce projet sur le thème du cinéma, nous avons décidé de représenter une application de réservation de places de cinéma.

Diagramme de cas d'utilisation :

Dans ce diagramme, nous avons représenté 5 cas d'utilisation reliés à 2 acteurs.

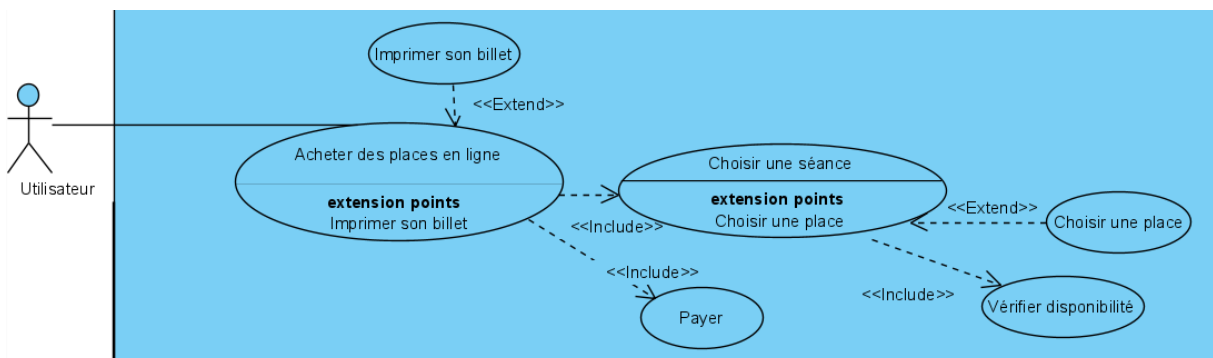
L'acteur « utilisateur » est lié à 4 cas d'utilisation.

Le premier cas porte sur l'accès à son compte.



En effet, pour accéder à son compte, il faut se connecter et donc, entrer ses informations. Si on ne possède pas de compte, il faut en créer un en entrant un mot de passe et un nom d'utilisateur.

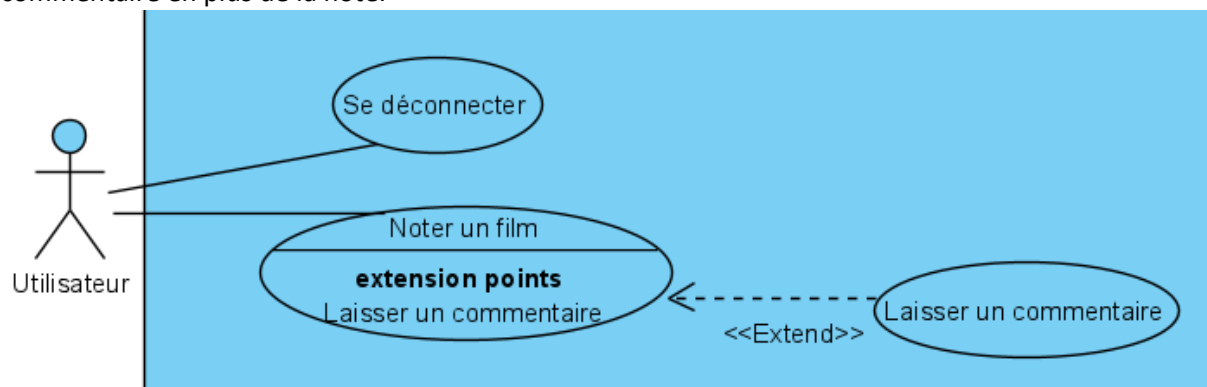
Le second cas d'utilisation, le plus important, représente l'achat des places.



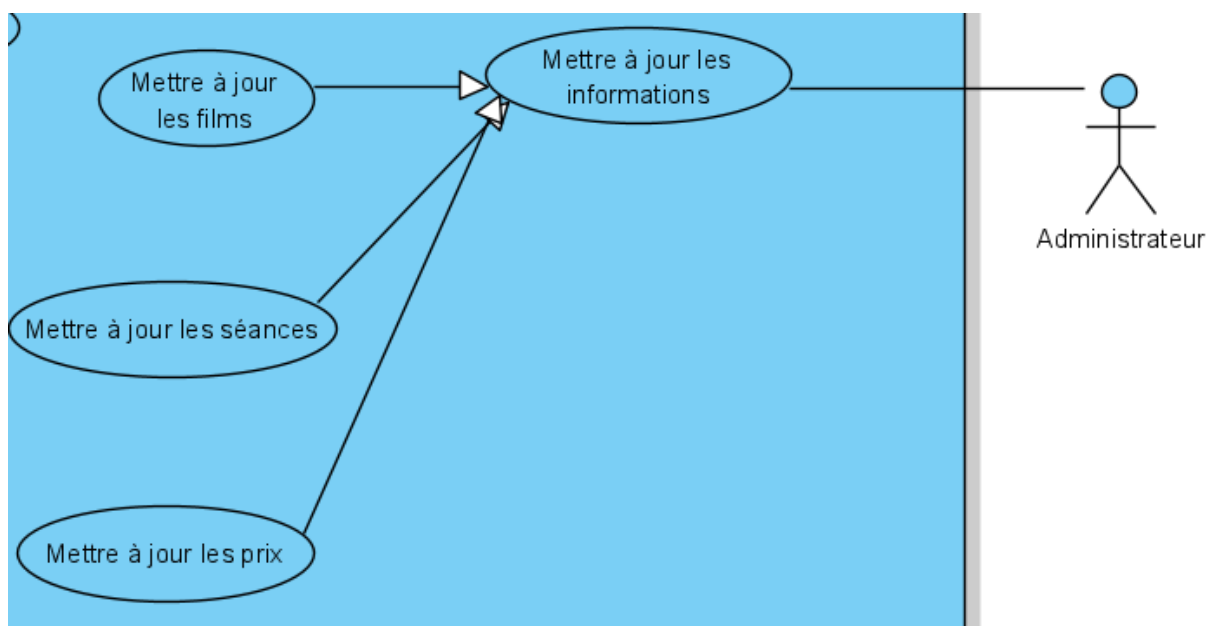
Pour ce faire, il faut choisir une séance et donc vérifier la disponibilité. Et si l'utilisateur le veut, il peut choisir son siège dans la salle. L'utilisateur doit également régler le paiement, et peut imprimer le billet ou le garder en format numérique.

Le cas numéro 3 est simplement la possibilité de se déconnecter.

Le cas numéro 4, quant à lui, permet de noter un film. Il autorise également de laisser un commentaire en plus de la note.



Nous avons décidé que le second acteur, l'administrateur, n'ait qu'un cas d'utilisation à savoir la mise à jour des informations.

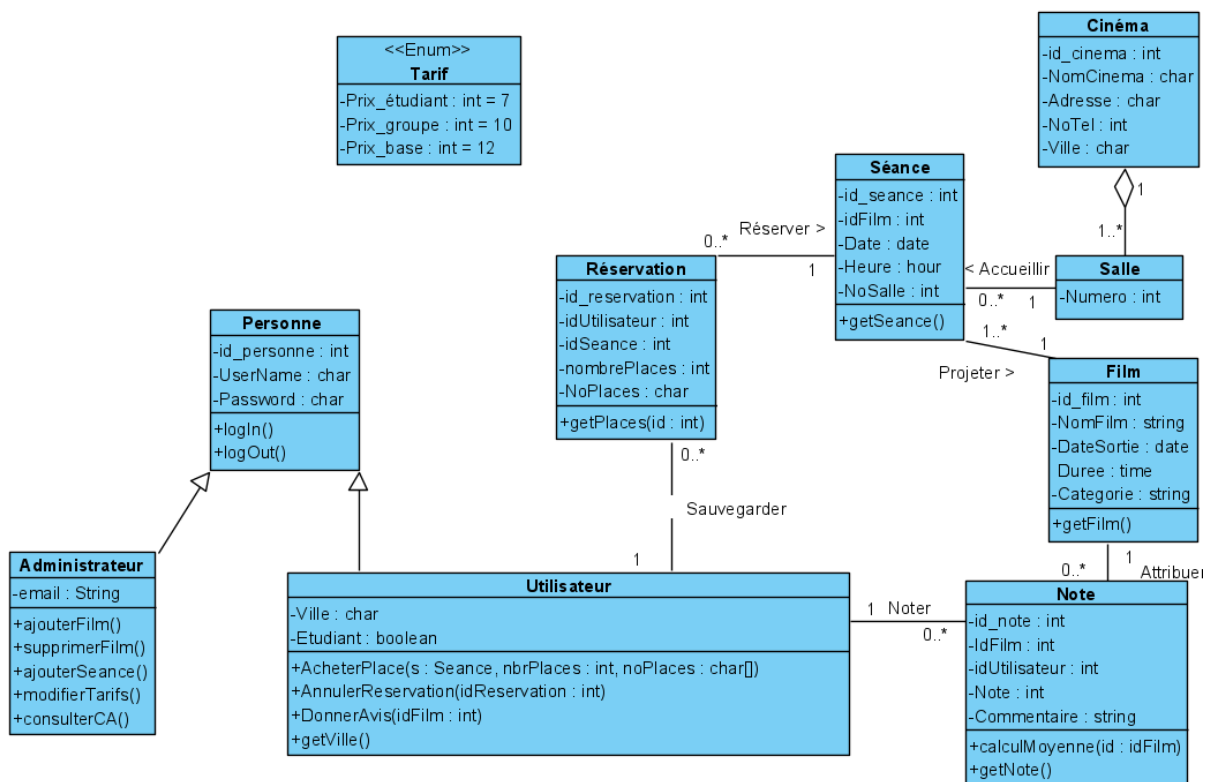


Ces informations sont de 3 types : les films, les séances, et les prix.

Diagramme de classes :

Notre diagramme de classes est constitué de 6 associations, 2 relations d'héritage et une agrégation ainsi qu'un stéréotype *Enum*.

- **Utilisateur** : 2, attributs, 4 méthodes
- **Personne** : 3 attributs, 2 méthodes
- **Administrateur** : 1 attribut, 5 méthodes,
- **Réservation** : 5 attributs, 1 méthode
- **Séance** : 5 attributs, 1 méthode
- **Salle** : 1 attribut, 0 méthodes
- **Cinéma** : 5 attributs, 0 méthodes
- **Film** : 5 attributs, 1 méthode
- **Note** : 5 attributs, 2 méthodes
- **Tarif** : 3 attributs, 0 méthodes



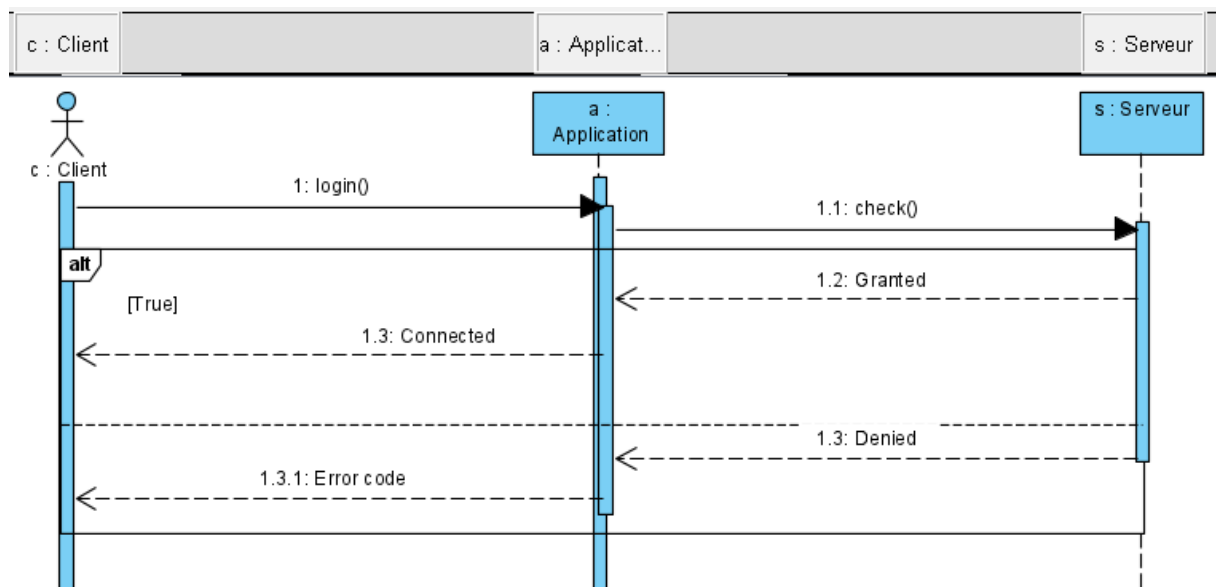
Un *Utilisateur* sauvegarde une *Réservation* composée d'une *Séance*, accueillie dans une *Salle* (qui compose un *Cinéma*), projetant un *Film*, auquel on attribue une *Note*, émise par un *Utilisateur*.

Un *Utilisateur* et un *Administrateur* sont toutes deux des *Personne*.

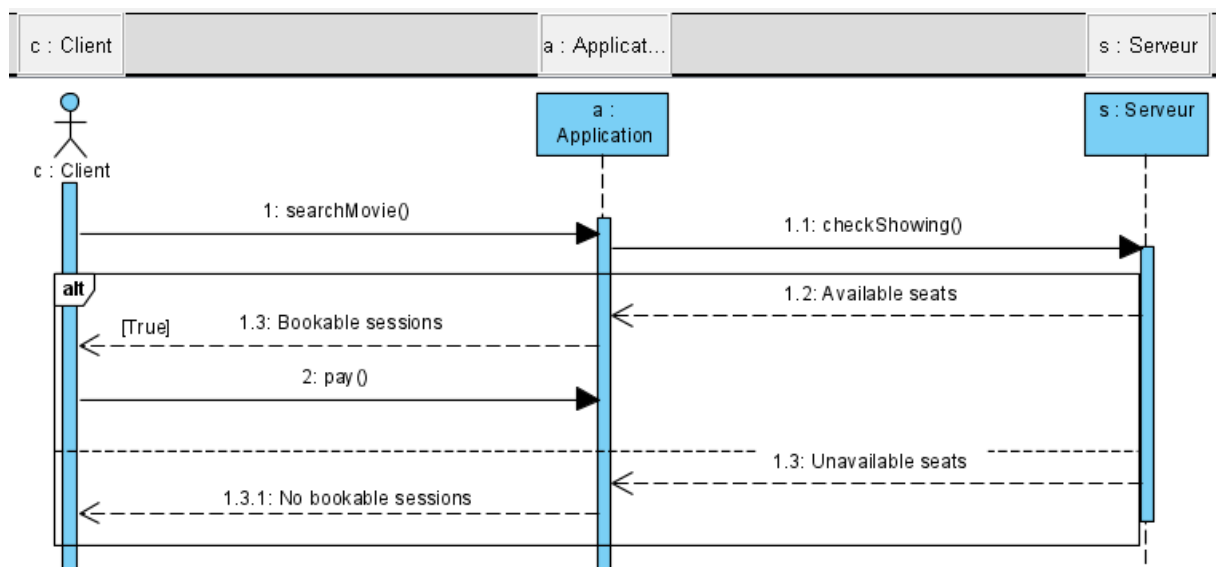
Un *Cinéma* n'est composé d'aucune salle ou d'un nombre maximum de salles.

Diagramme de séquence :

Ce diagramme de séquence s'attarde sur 3 cas d'utilisations. Pour le premier, le client entre ses informations, puis le serveur vérifie la véracité de ces dernières. Et selon le résultat, l'accès est permis ou non.



Pour le second cas d'utilisation, le client recherche un film sur l'application, puis elle envoie une requête au serveur qui regarde les séances sur ce film. Si des places sont disponibles, le serveur en informe l'application qui, à son tour, en informe le client. Le client peut ainsi payer les places qu'il veut. Si aucune place n'est libre, le serveur en informe l'application et le client.



Le dernier cas permet de noter un film. Le client cherche le film stocké sur l'application qui lui renvoie la page du film. Le client peut ensuite lui donner une note (4 étoiles ici). Cette note est envoyée au serveur qui renvoie un message de remerciement au client.

