UML : Gestion d’une pizzeria en ligne

|  |  |
| --- | --- |
| Nom cas d’utilisation | Commander Pizza |
| Objectif | / |
| Acteur principal | Client |
| Partie prenante et intéret | / |
| Préconditions | Dans les heures d’ouverture, ne pas avoir de commandes en cours |
| Etat après réussite | Nouvelle commande enregistrée, éventuellement l’adresse a été modifiée |
| Etat après échec | Pas de commande enregistrée, système inchangé |
| Trigger | Le client demande de passer une commande (on ne connait pas l’action) |

Scénario nominale de « Commander pizza » :

|  |  |
| --- | --- |
| 1 : Client demande de passer commande |  |
|  | 2 : Système affiche la carte |
| 3 : Client choisis une pizza (Répétition possible) |  |
| 4 : Client dit que c’est la fin de la commande |  |
|  | 5 : Système affiche l’adresse de livraison |
| 6 : Client valide l’adresse de livraison |  |
|  | 7 : Système affiche récap + total |
| 8 : Client confirme la commande |  |
|  | 9 : Système enregistre la commande et l’attribue au client |

Extension :

* Le client change l’adresse de livraison

6.a : Client ne confirme pas l’adresse de livraison

6.a.1 : Client introduit une nouvelle adresse

6.a.2 : Système vérifie le format de l’adresse

6.a.3 : Système enregistre la nouvelle adresse

6.a.4 : Branchement en 5/7

Alternatives :

* 3-8 : Le client abandonne (Echec du cas d’utilisation)

3.a : pizza choisie plus disponible

3.a.1 : Système affiche une erreur

3.a.2 : Branchement en 3