

## TP8 en UML

# Diagramme d'activités

---

### Exercice 1 : Atelier de réparation de voitures

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.

Créer un diagramme d'activité pour tout le traitement d'une réparation.

### Exercice 2 : Cafetière

Construire un diagramme d'activité représentant l'utilisation d'une cafetière électrique:

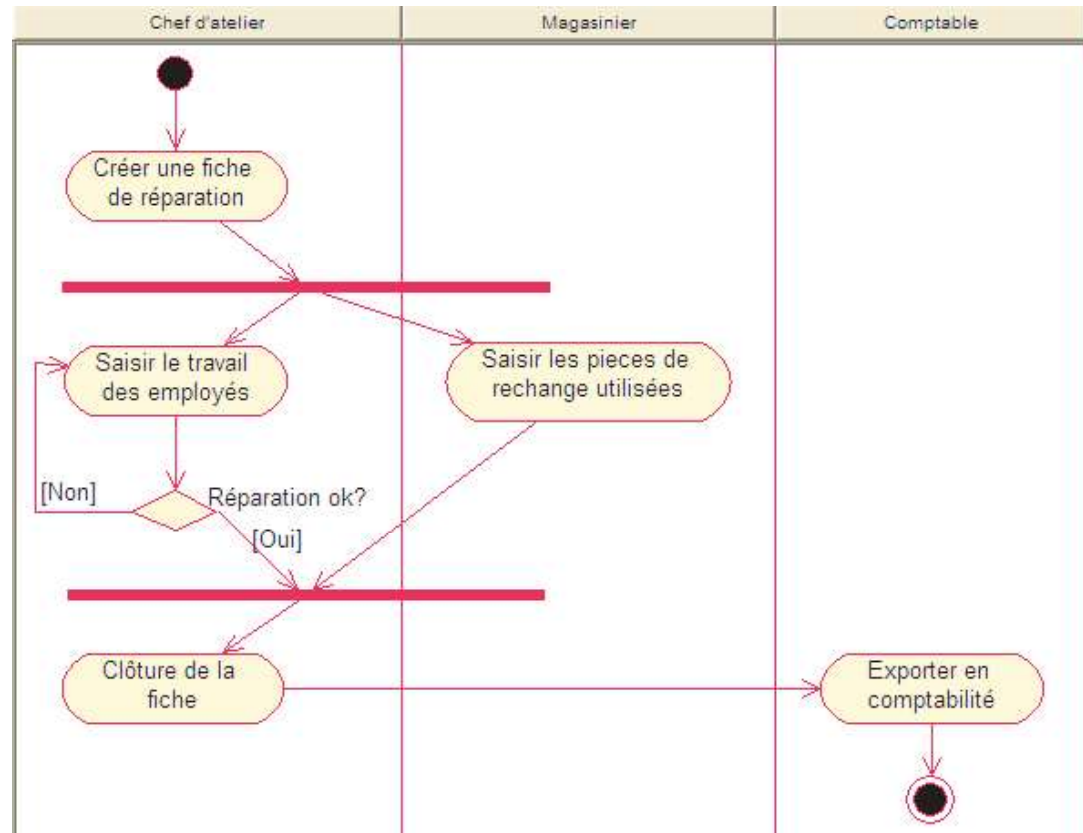
- Premier état: chercher du café
- Dernier état: Servir du café

### Exercice 3 :

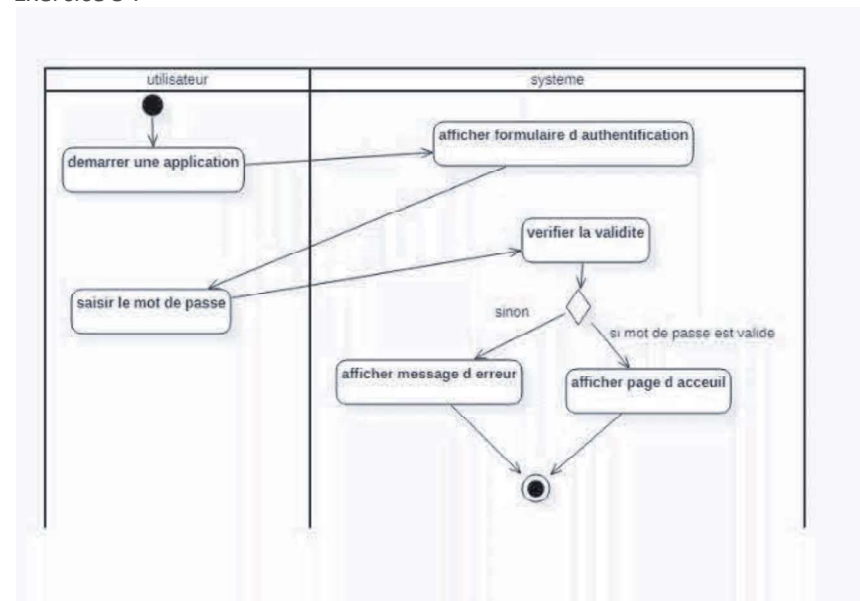
Lors du démarrage d'une application par l'utilisateur, le système lui affiche le formulaire d'authentification, après que le mot de passe soit saisi le système vérifie sa validité et affiche la page d'accueil sinon il affiche un message d'erreur.

Elaborer le diagramme d'activités correspondant.

Exercice 1 :



Exercice 3 :



Exercice 2 :

