

Exemple: Un guichet pour médiathèque

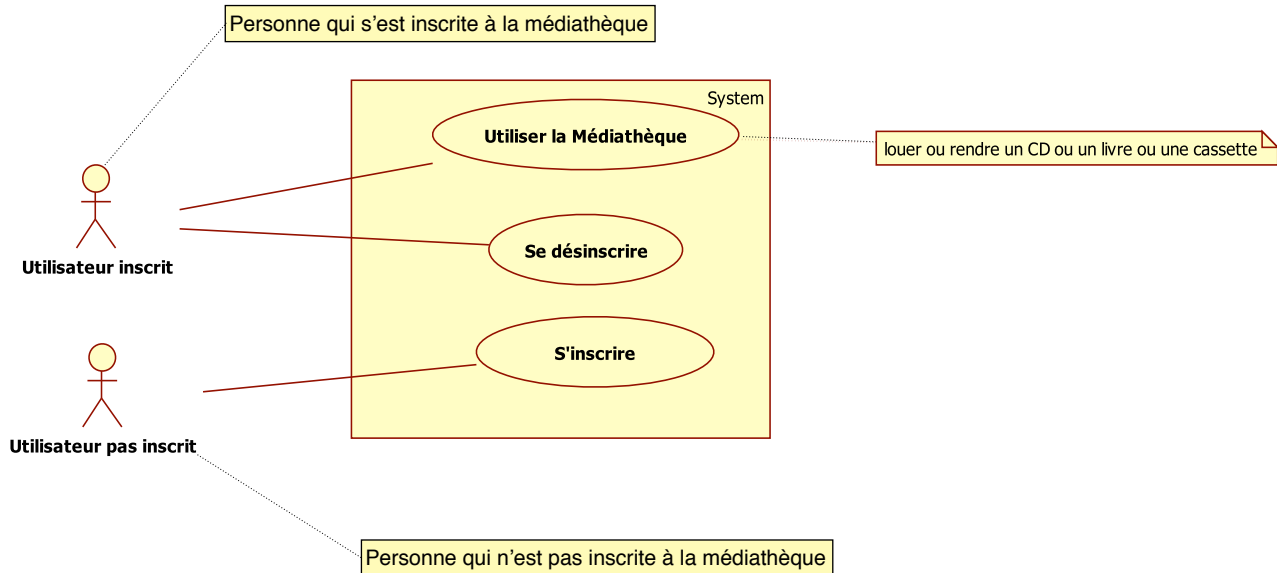
- Guichet pour la gestion d'une médiathèque
 - Buts et besoins (point de vue)
 - Créer un système d'emprunt de documents d'une médiathèque.
 - Il s'agira d'un système de guichet automatique où l'utilisateur pourra s'inscrire et se désinscrire à la médiathèque. Lorsqu'il sera inscrit, il pourra choisir dans un menu informatisé le document qu'il désire emprunter et prendre le document. Pour le retour de documents, l'utilisateur dépose simplement le document dans le guichet.
 - Pour l'instant il est possible d'emprunter les documents suivants:
 - des livres
 - des CD-Audio
 - des cassette audio
 - des jeux sur CD

Exercice: Médiathèque (1)

- Etape 1: trouver les acteurs de la médiathèque et décrire leurs interactions possible avec le système (5 minutes)
- Etape 2: identifier les cas d'utilisation de la médiathèque et les associer aux acteurs concernés (10 minutes)

Exercice: Médiathèque (1)

- Diagramme “cas d'utilisation”
 - (use case)



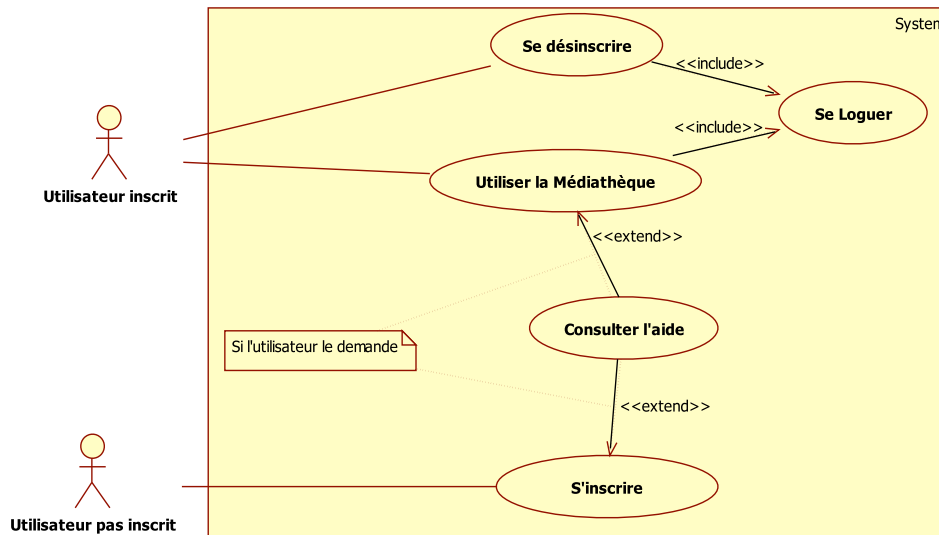
Exercice: Médiathèque (2)

- On précise que:
 - Lors de chaque utilisation de la médiathèque l'utilisateur doit se logger.
 - lors de l'utilisation (emprunt) ou de l'inscription, l'utilisateur peut, sur demande, consulter une aide en ligne.
- On demande de compléter le diagramme de cas d'utilisation de la médiathèque pour tenir compte de ces ajouts (10 minutes)

Exercice: Médiathèque (2)

• Relations

- <<include>>: est systématiquement utilisé dans ce cas d'utilisation
- <<extend>>: étend (optionnel) le cas d'utilisation



Exercice: Médiathèque (3)

- Proposez un diagramme de cas d'utilisation pour la médiathèque qui utilise la généralisation (5 minutes)

Exercice: Médiathèque (3)

- Proposez un diagramme de cas d'utilisation pour la médiathèque qui utilise la généralisation

