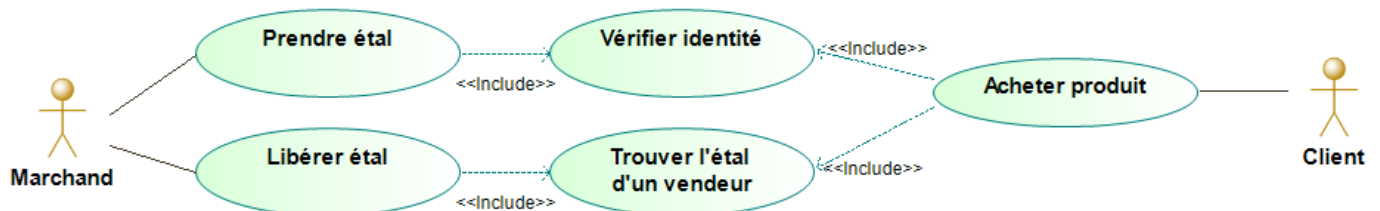


Cas "Trouver Etal Vendeur"

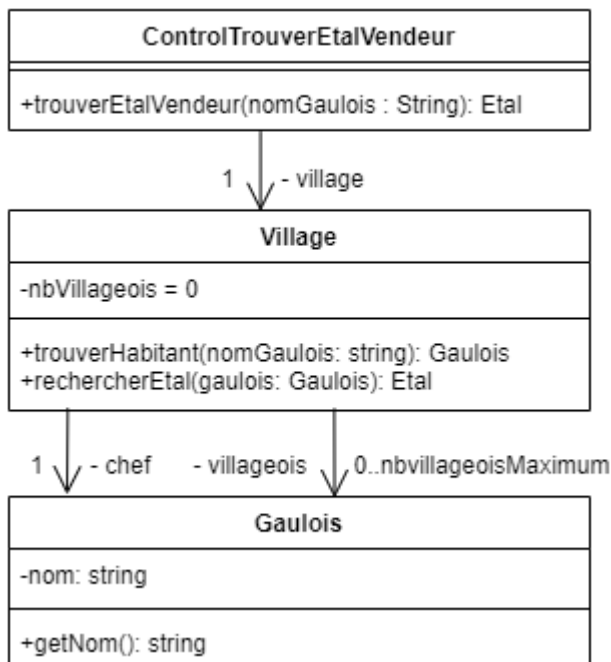
1 Diagramme de cas

Pour qu'un marchand puisse libérer un étal, ou pour qu'un client puisse acheter un produit sur l'étal d'un marchand, il faut trouver son étal. Les cas "Prendre étal" et "Acheter produit" possède donc du code commun qui sera implémenté dans le cas "Trouver l'étal d'un vendeur" afin de ne pas avoir du code dupliqué.

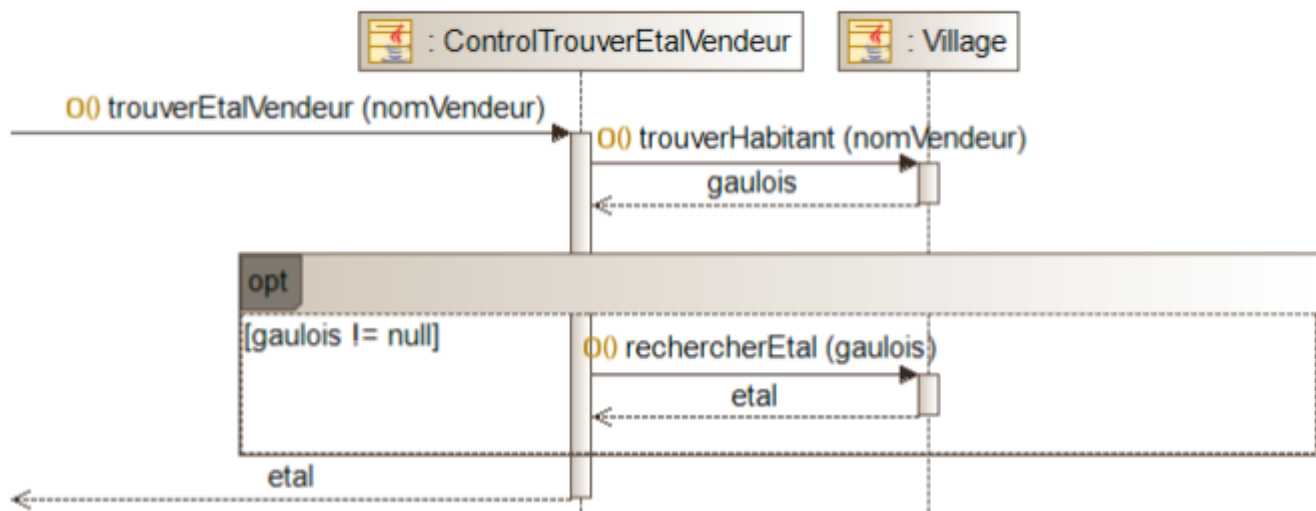
Le cas "Trouver l'étal d'un vendeur" n'a pas besoin d'interagir avec un acteur, il ne comporte donc pas d'interface utilisateur et donc pas de boundary. Ce cas ne possédera donc uniquement un contrôleur et des entités.



2 Diagramme de classes participantes



3 Diagramme de séquence détaillé



4 Travail à effectuer

Compléter le contrôleur `ControlTrouverEtalVendeur`.