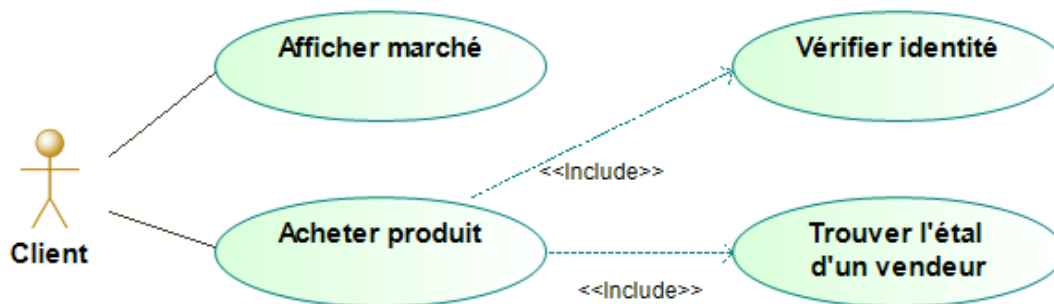


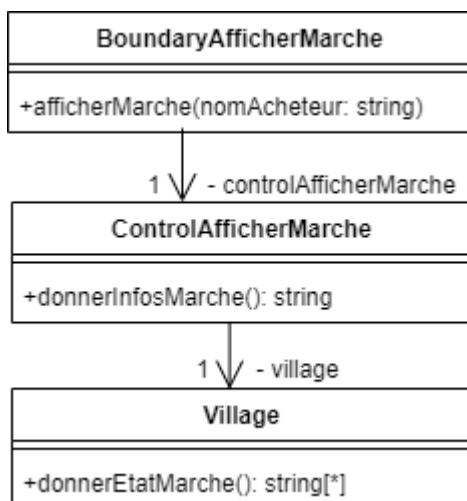
## Cas "Afficher Marché"

### 1 Diagramme de cas

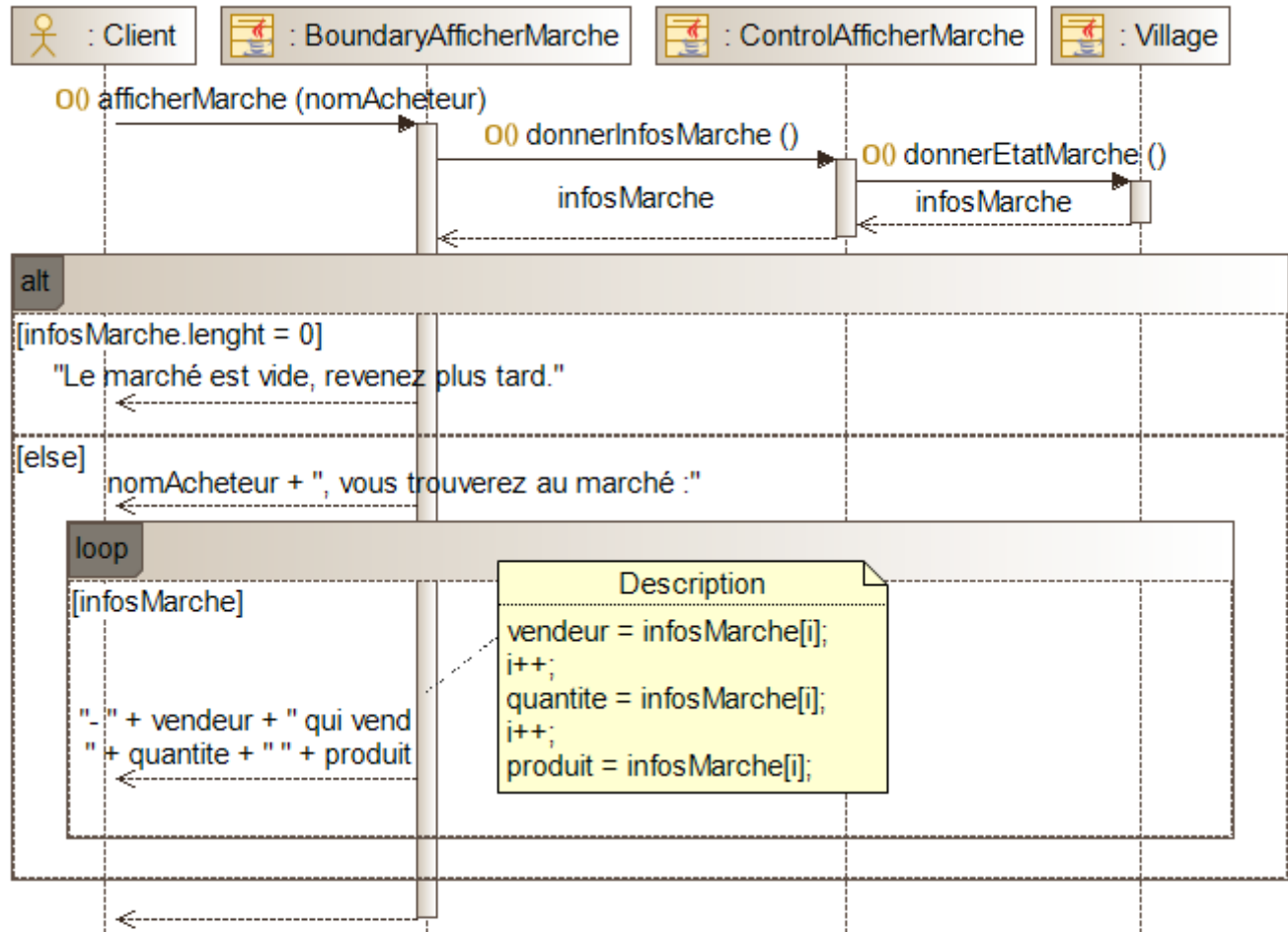
Seuls les clients du marché peuvent choisir de visualiser l'ensemble du marché afin de connaître tous les marchands ayant un étal et savoir ce que vend chacun d'eux.



### 2 Diagramme de classes participantes



### 3 Diagramme de séquence détaillé



## 4 Travail à effectuer

Écrire les méthodes du contrôleur "ControlAfficherMarche", puis celle de la frontière BoundaryAfficherMarche.

Tester la méthode, exemple de scénario de test :

Bienvenue dans le village des irréductibles dirigé par le chef Abraracourcix.

Ce village possède un joli marché avec 5 étals mis à la disposition des villageois afin qu'ils puissent vendre leurs produits.

Pour l'instant, le chef est bien seul dans son village.

Qui êtes-vous ?

- 1 - un voyageur
- 2 - un marchand
- 3 - un client du marché
- 4 - quitter l'application

1

Quel est votre nom ?

**Bonemine**

- 1 - je souhaite que vous me présentiez votre village.
- 2 - je voudrais emménager dans votre village.
- 3 - quitter l'application.

2

Êtes-vous :

- 1 - un druide.
- 2 - un gaulois.

2

Bienvenu villageois Bonemine

Quelle est votre force ?

3

- 1 - je souhaite que vous me présentiez votre village.
- 2 - je voudrais emménager dans votre village.
- 3 - quitter l'application.

3

Au revoir voyageur Bonemine

Qui êtes-vous ?

- 1 - un voyageur
- 2 - un marchand
- 3 - un client du marché
- 4 - quitter l'application

2

Quel est votre nom ?

**Bonemine**

- 1 - je cherche un étal.
- 2 - je veux libérer mon étal.
- 3 - quitter l'application.

1

Bonjour Bonemine, je vais regarder si je peux vous trouver un étal. C'est parfait, il me reste un étal pour vous !

Il me faudrait quelques renseignements :

Quel produit souhaitez-vous vendre ?

**fleurs**

Combien souhaitez-vous en vendre ?

10

Le vendeur Bonemine c'est installé à l'étal n°1

- 1 - je cherche un étal.
- 2 - je veux libérer mon étal.
- 3 - quitter l'application.

3

Au revoir marchand Bonemine

Qui êtes-vous ?

- 1 - un voyageur
- 2 - un marchand
- 3 - un client du marché
- 4 - quitter l'application

3



Quel est votre nom ?

Panoramix

- 1 - je veux acheter un produit.
- 2 - je veux avoir une vue d'ensemble du marché.
- 3 - quitter l'application.

2

Panoramix, vous trouverez au marché

:

- Bonemine qui vend 10 fleurs

- 1 - je veux acheter un produit.
- 2 - je veux avoir une vue d'ensemble du marché.
- 3 - quitter l'application.

3

Au revoir client Panoramix

Qui êtes-vous ?

- 1 - un voyageur
- 2 - un marchand
- 3 - un client du marche
- 4 - quitter l'application

4