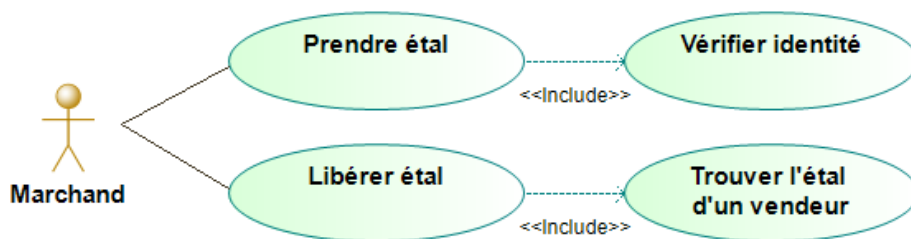


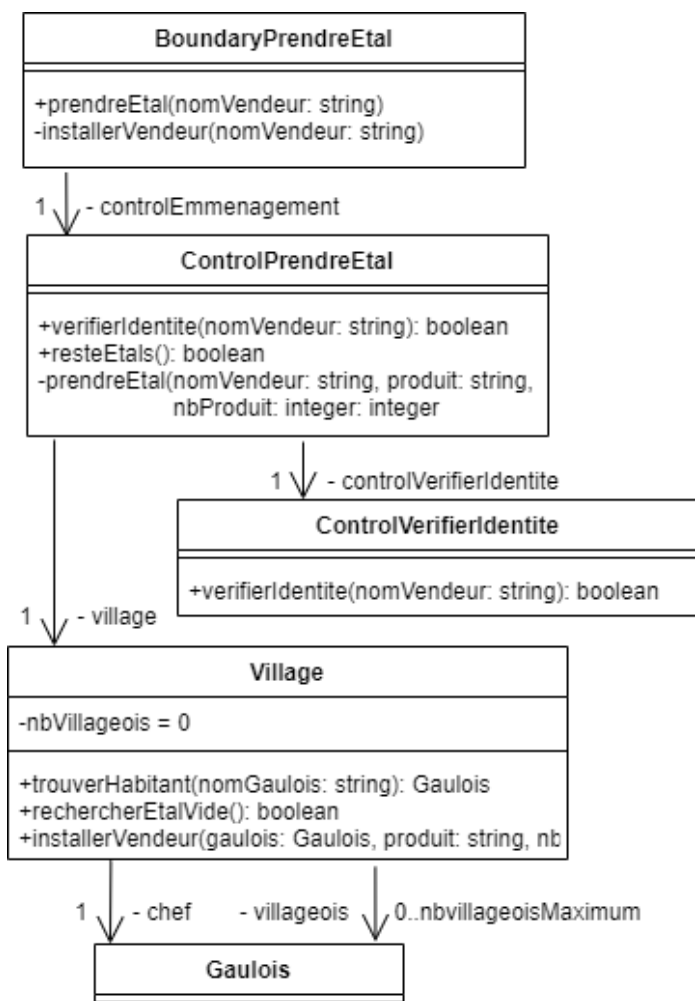
Cas "Prendre Etal"

1 Diagramme de cas

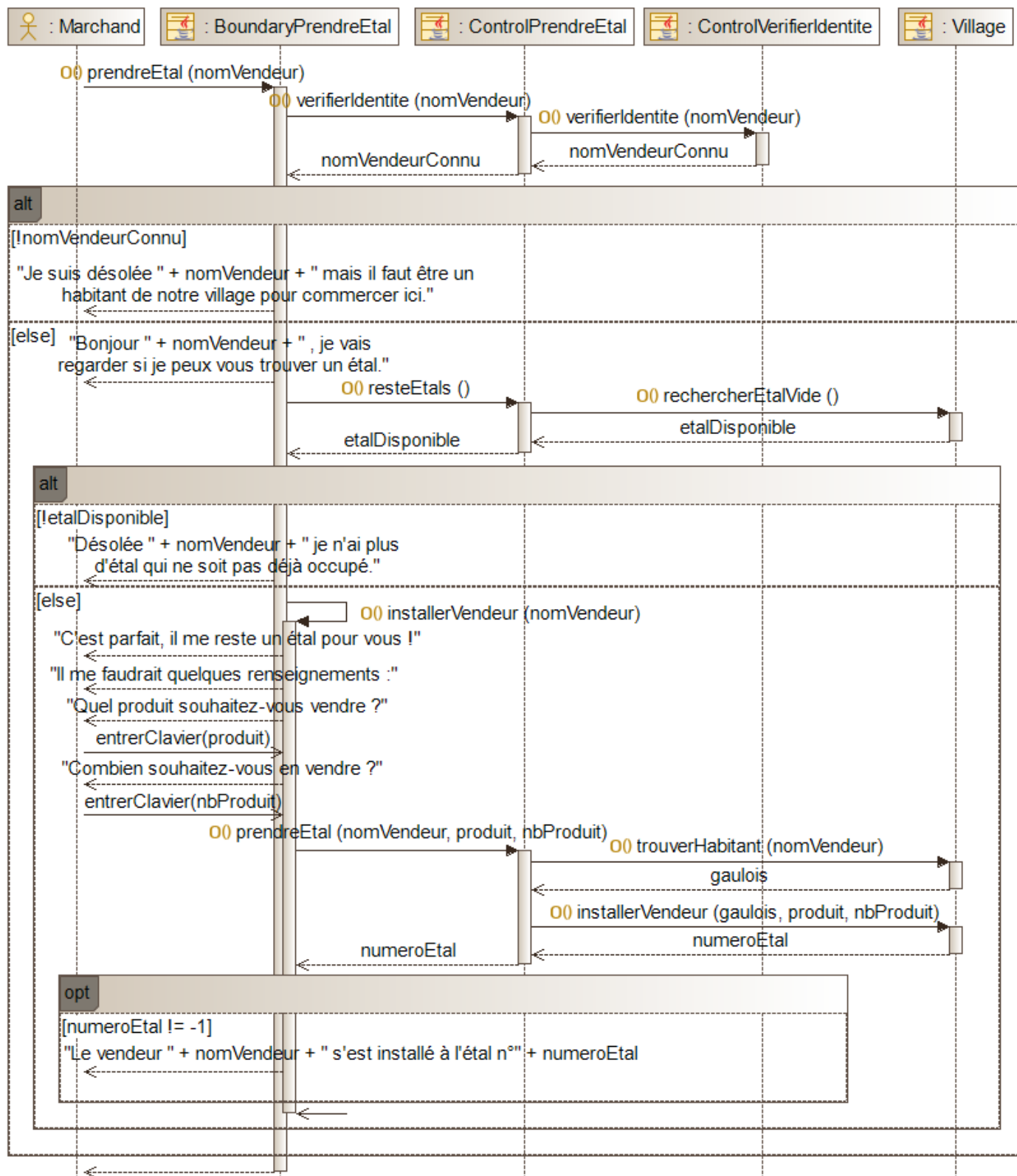
Seuls les habitants du village peuvent vendre ou acheter au marché du village. Le cas "*Prendre étal*" devra donc vérifier que le Marchand soit bien un habitant du village. Pour cela le contrôleur du cas "*Prendre étal*" devra appeler la méthode `verifierIdentite` du contrôleur du cas "*Vérifier Identité*".



2 Diagramme de classes participantes



3 Diagramme de séquence détaillé



4 Travail à effectuer

Compléter les méthodes du contrôleur "ControlPrendreEtal", puis celle de la frontière BoundaryPrendreEtal.

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 marche
- 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 marche
- 4 - quitter l'application

2

Quel est votre nom ?

Panoramix

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

1

Je suis désolée Panoramix mais il faut être un habitant de notre village pour commercer ici.

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

3

Au revoir marchand Panoramix

Suite page suivante pour tester l'occupation d'un étal par Bonemine.

Qui êtes-vous ?

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

4