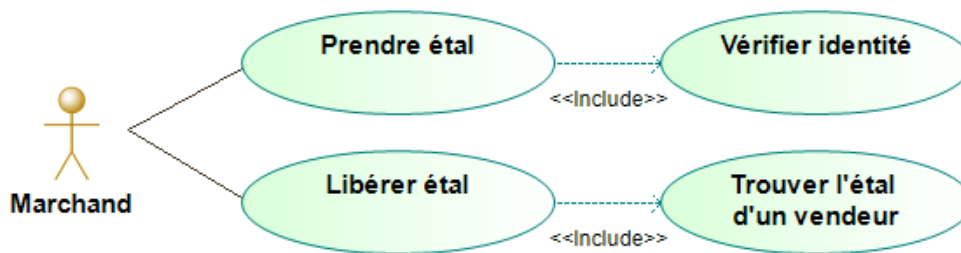


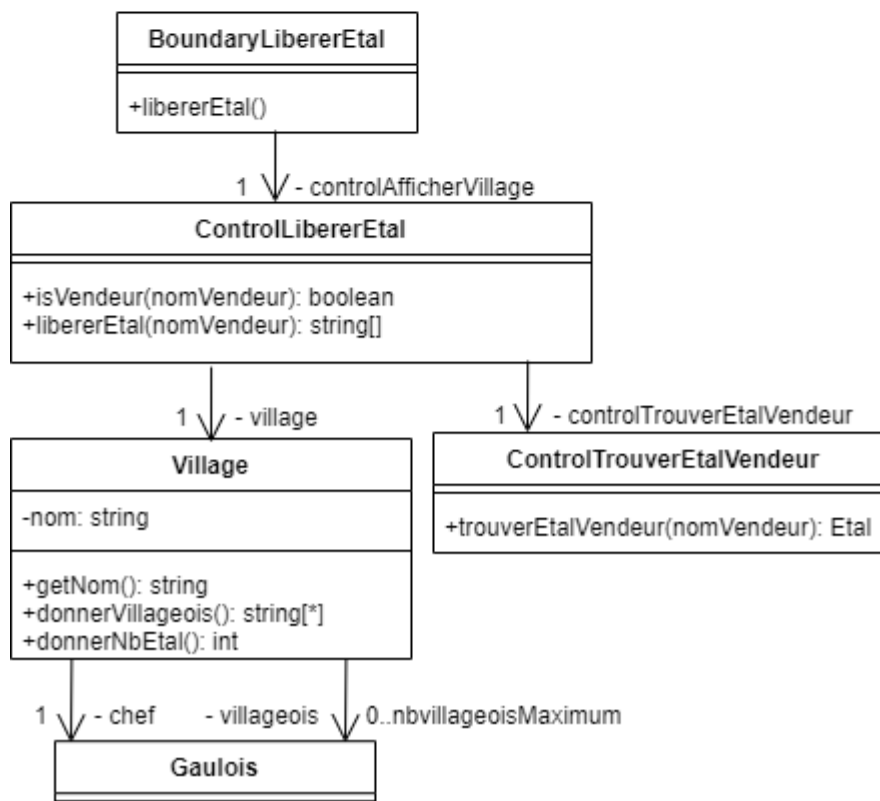
## Cas "Libérer Étal"

### 1 Diagramme de cas

Pour libérer un étal, il faut trouver le vendeur qui l'occupe et pour acheter un produit il faut trouver le vendeur qui vend le produit. Les cas "Libérer 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.

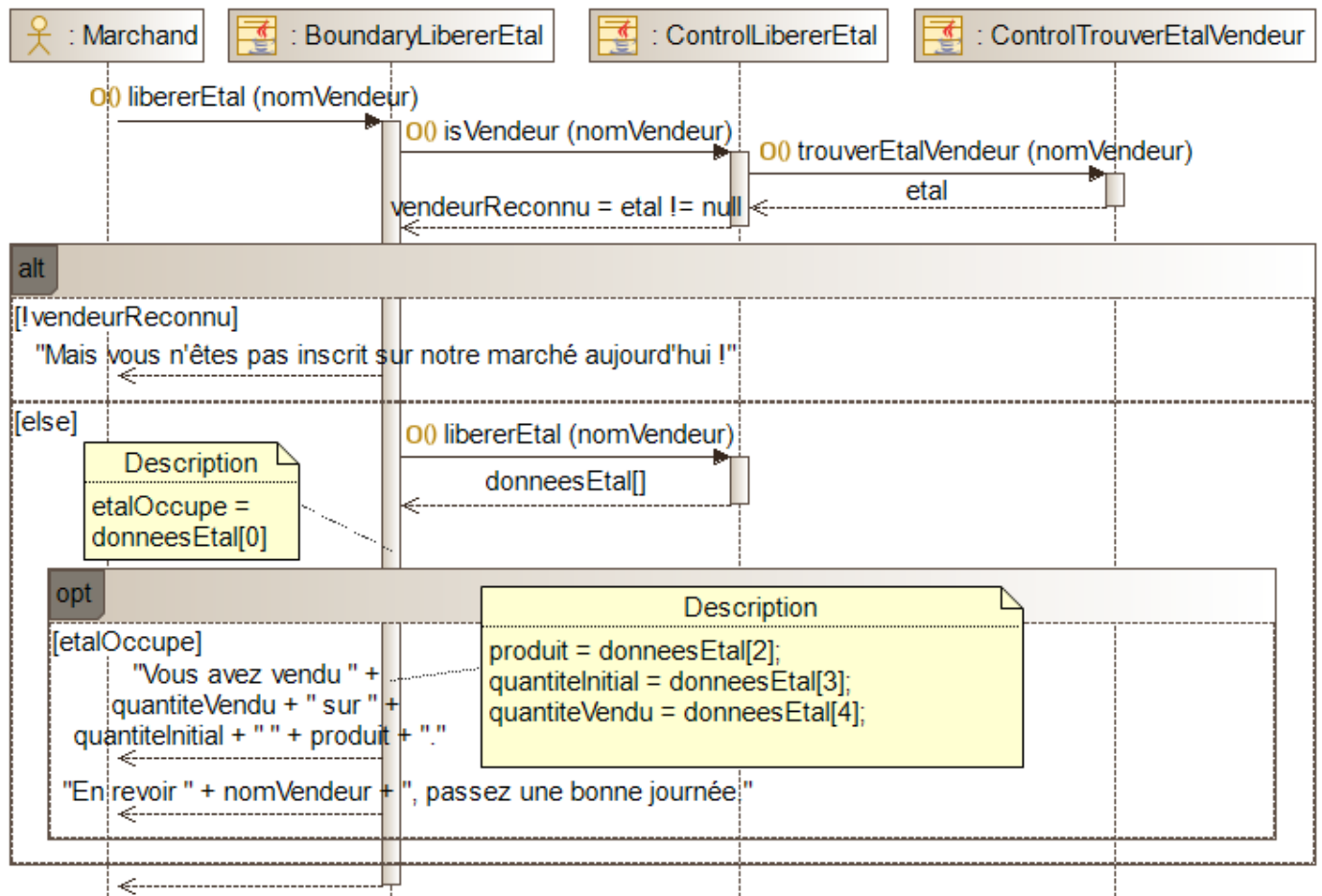


### 2 Diagramme de classes participantes





## Diagramme de séquence détaillé



La méthode `libererEtal` n'est pas détaillée dans ce diagramme de séquence, à vous de trouver comment récupérer les informations sur l'étal (valeur de retour : *donneesEtal*) sous forme d'un tableau de chaîne. **Attention** : vous ne devez pas modifier ou ajouter du code dans les entités qui vous ont été fournies : vous avez toutes les méthodes nécessaires, à vous de les retrouver.

## 4 Travail à effectuer

Compléter les méthodes du contrôleur "ControlLibererEtal", puis celle de la frontière BoundaryLibererEtal.

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

Bienvenue 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.

2

Mais vous n'êtes pas inscrit sur notre marché aujourd'hui !

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.

2



Vous avez vendu 0 sur 10 fleurs.  
En revoir Bonemine, passez une bonne  
journée.

- 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