

## UML – USER CASE

### 1. Paiement à la caisse

Un client arrive à la caisse et pose ses articles à payer. Le caissier enregistre les articles et prend le paiement correspondant.

Le paiement peut se faire en liquide mais aussi par chèque ou carte de paiement. Dans ces deux derniers cas, la validité du paiement est contrôlée par une connexion à la banque.

Une fois le paiement effectué, le client part avec ses articles.

Réalisez le diagramme UML « User case » permettant de modéliser le comportement du système. Représentez le diagramme UML « Etat-Transition » du déroulement de paiement de la commande.

### 2. Repas dans restaurant

Un client arrive dans un restaurant pour manger un plat chaud et éventuellement prendre du vin avec ce plat.

La serveuse prend alors sa commande qui sera connue alors par le cuisinier. Le cuisinier fera cuire le plat.

La serveuse servira le plat et le cas échéant le vin commandé au client qui mangera et boira ce qui lui a été apporté.

Ensuite le client paie le plat et le cas échéant le vin au caissier du restaurant. Le caissier du restaurant est aussi un serveur.

Réaliser le diagramme UML "User case" permettant de modéliser le comportement du système.

Nota : Le processus de paiement ne sera pas modélisé.