

Cas d'utilisation

1 Gestion d'événements

Nous allons nous inspirer pour cette question du tutoriel proposé par Lucassen et Brinkkemper à <https://www.slideshare.net/GarmLucassen/re-tutorial-user-stories>.

Vous pouvez d'ailleurs le consulter intégralement, vous y trouverez de nombreuses informations sur les récits utilisateurs au-delà du cours.

Nous reprenons leur exemple de vente en ligne de tickets pour des événements.

- **En tant que** Organisateur d'événement **je veux** vendre des tickets **pour** que les visiteurs puissent assister à l'événement
- **En tant que** visiteur **je veux** assister à un événement **pour** voir mon artiste sur scène
- **En tant que** visiteur **je veux** acheter un ticket pour un événement **pour** y assister ou l'offrir
- **En tant que** visiteur **je veux** acheter un ticket en un clic **pour** ne pas avoir à saisir mes informations personnelles à chaque achat.
- **En tant que** visiteur **je veux** rechercher des événements pour mes organisateurs favoris **pour** être le premier à connaître ces événements
- **En tant que** visiteur **je veux** être notifié de l'ouverture prochaine de la vente des tickets pour un événement **pour** ne pas risquer de manquer cet événement
- **En tant que** Employé du site de vente en ligne **je veux** gérer les événements **pour** que les visiteurs et les organisateurs soient satisfaits
- **En tant que** Employé du site de vente en ligne **je veux** révoquer les accès **pour** des organisateurs d'événement qui posent problème à cause des événements ou de leur gestion
- **En tant que** visiteur **je veux** disposer d'un compte personnel au moment d'un achat de ticket **pour** pouvoir m'inscrire rapidement les fois suivantes
- **En tant que** visiteur **je veux** donner les informations personnelles au moment d'un achat de ticket **pour** avoir un ticket personnalisé
- **En tant que** Organisateur d'événement **je veux** connaître les informations personnelles des participants **pour** connaître leur profil
- **En tant que** visiteur **je veux** télécharger une version pdf du ticket **pour** l'utiliser le jour J
- **En tant que** visiteur **je veux** mettre à jour mon profil **pour** changer des informations
- **En tant que** visiteur **je veux** mettre à jour mon mot de passe **pour** des raisons de sécurité
- **En tant que** Employé du site de vente en ligne **je veux** recevoir une notification par email quand un nouvel utilisateur s'inscrit **pour** effectuer un suivi

QUESTION 1

1. Proposez, pour trois des récits utilisateurs ci-dessus, des critères d'acceptation.
2. Construisez, à partir des récits utilisateurs des éléments pour un diagramme de cas d'utilisation UML. Commentez votre solution.

2 Vente de pièces de quincaillerie

Un fabricant de quincaillerie souhaite informatiser son catalogue, et commencer la construction d'un portail de vente sur la toile. Nous ne nous intéresserons pas ici à ce qui concerne la partie interface web du portail de vente, mais à sa logique interne. On ne s'intéresse pas non plus à la gestion des stocks, qui peuvent donc être vus ici comme illimités.

Les clients sont des entreprises ou des particuliers. Ces deux types de client ont un nom, une adresse postale et électronique. Les particuliers ont en plus un prénom, une civilité (Mme, Mlle, M) et un sexe (M, F), alors que les entreprises ont un numéro de SIRET. Les clients restent anonymes lors de leur sélection d'achat, puis, au moment de la validation, ils doivent s'identifier. Ils peuvent être inconnus du système si c'est leur premier achat (dans ce cas on leur fera entrer leur coordonnées), ou connus s'ils ont déjà effectué un achat (dans ce cas, on demandera juste une confirmation des coordonnées). On ne s'intéressera pas à la sécurisation de l'identité des clients (pas de mot de passe notamment). L'adresse mail est l'identifiant d'un client, si sa saisie est incorrecte, le client est aidé pour effectuer une nouvelle saisie.

Un client peut consulter le catalogue de pièces pour y choisir des pièces. Il dispose d'un panier qui contient les articles choisis et la quantité souhaitée. On peut ajouter un élément au panier. On peut retirer une référence du panier, ou juste décrémenter le nombre de pièces souhaité pour une certaine référence. On peut aussi incrémenter le nombre de pièces souhaité pour une certaine référence. À tout moment, on peut visualiser le panier. Quand le client valide son panier, il paye en ligne. S'il le souhaite, il peut obtenir une facture, éditée en texte brut.

Les clients ont également une carte de fidélité, automatiquement créée pour chaque nouveau client. Chaque achat rapporte des points de fidélité. A tout moment, un client peut consulter ses points de fidélité. Lors du paiement, il peut décider de les utiliser, et suivant les cas, il peut en acquérir de nouveaux.

QUESTION 2 *Pour la spécification précédente, proposer des éléments pour :*

- *un diagramme de cas d'utilisation UML,*
- *quelques user stories,*
- *le cas d'utilisation **Effectuer un achat**,*
- *un diagramme de séquence pour le scénario nominal.*