

TD 3

Diagrammes de séquence

Éléments de correction

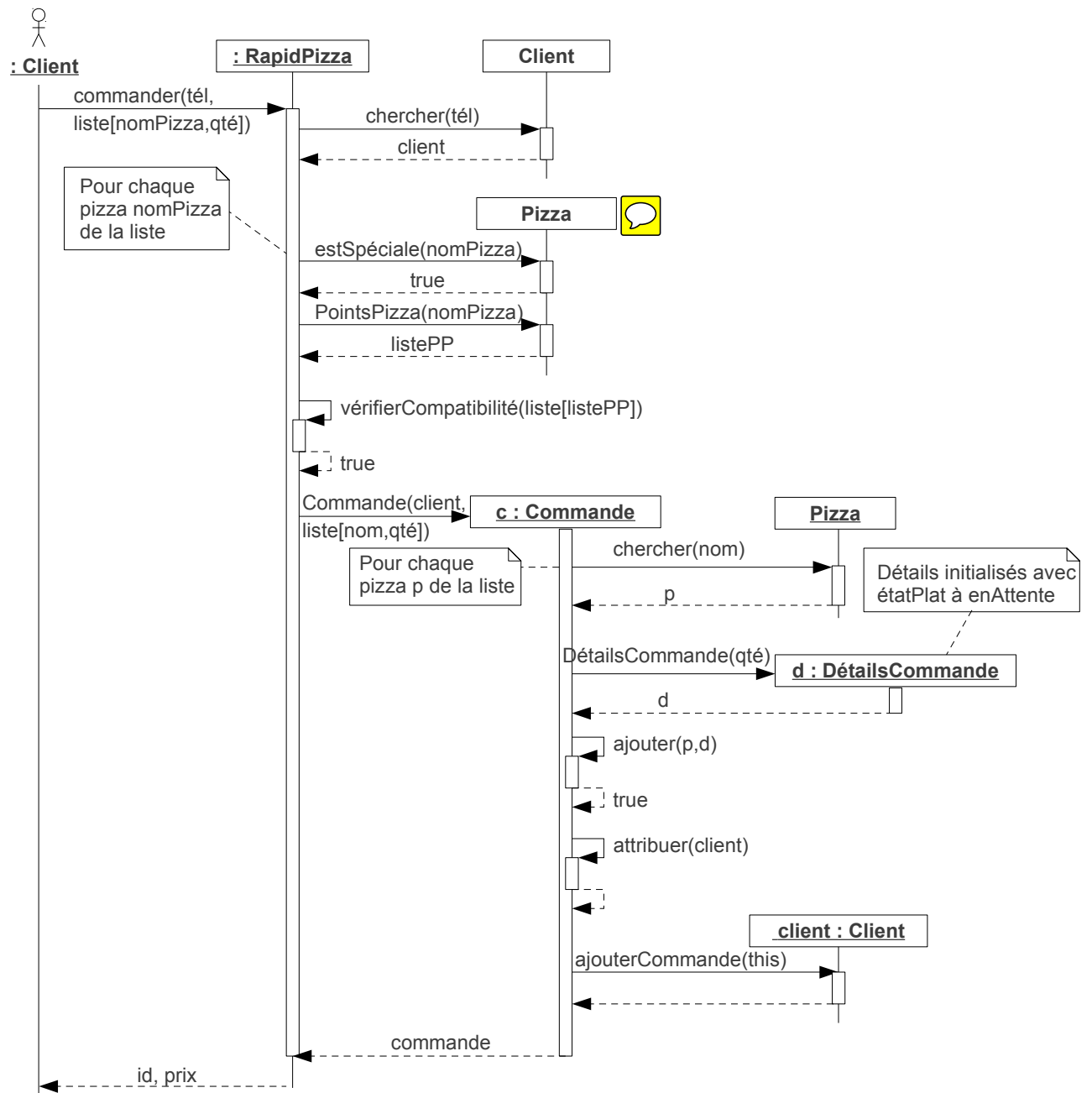
Passer une commande Pour passer une commande, le client fournit son numéro de téléphone (qui va permettre de l'identifier) et le contenu de sa commande qu'on représente sous la forme d'une liste de couples (nom d'une pizza, quantité).

Le système commence par vérifier que le client existe dans la base des clients et conserve l'objet **client** qui lui correspond.

Le système vérifie ensuite que la commande est faisable (elle peut être fabriquée dans un Point Pizza qui fait toutes les pizzas spéciales demandées) puis crée la commande dans le système et en indique le numéro et le prix au client.

Pour vérifier que la commande est faisable, le système récupère la liste des Points Pizza pour chaque spécialité de la commande puis vérifie que l'intersection de ces listes n'est pas vide, c'est-à-dire qu'il existe au moins un Point Pizza qui peut satisfaire la commande. C'est une façon de faire un peu naïve, on peut trouver d'autres méthodes.

Le système crée ensuite une commande en créant les objets **DétailsCommande** correspondant à chaque pizza (avec l'attribut **état** initialisé à **enAttente**) et en ajoutant chaque couple (pizza,détails) à l'objet commande créé. Il attribue ensuite le client à la commande puis ajoute la commande aux commandes du client. Il conserve l'objet commande créé (quand on crée un objet, on le renvoie nécessairement à celui qui l'a créé) puis il renvoie le numéro et le prix de la commande au client.



Notifier l'avancement d'une pizza Lorsqu'un coordinateur souhaite notifier l'état d'avancement d'une pizza, il doit donner le numéro de commande et le nom de la pizza. Si son état est **enAttente**, il passera automatiquement à **enCours**, s'il est **enCours**, il passera à **prête**. Le système recherche la commande correspondant au numéro, puis la commande cherche la pizza correspondante et met son état à jour. On peut ne rien renvoyer (juste OK) ou bien renvoyer le nouvel état de la pizza.

Il faudrait d'autres diagrammes pour montrer les différents cas d'erreur (la commande n'existe pas, la commande est déjà prête, la pizza n'existe pas dans cette commande, la pizza est déjà prête).

Un cas particulier intéressant est celui où la pizza dont on met à jour l'état est la dernière pizza de la commande à être prête. On pourrait montrer l'impact sur le statut de la commande correspondante, qui doit automatiquement passer à **prête** dans ce cas.

