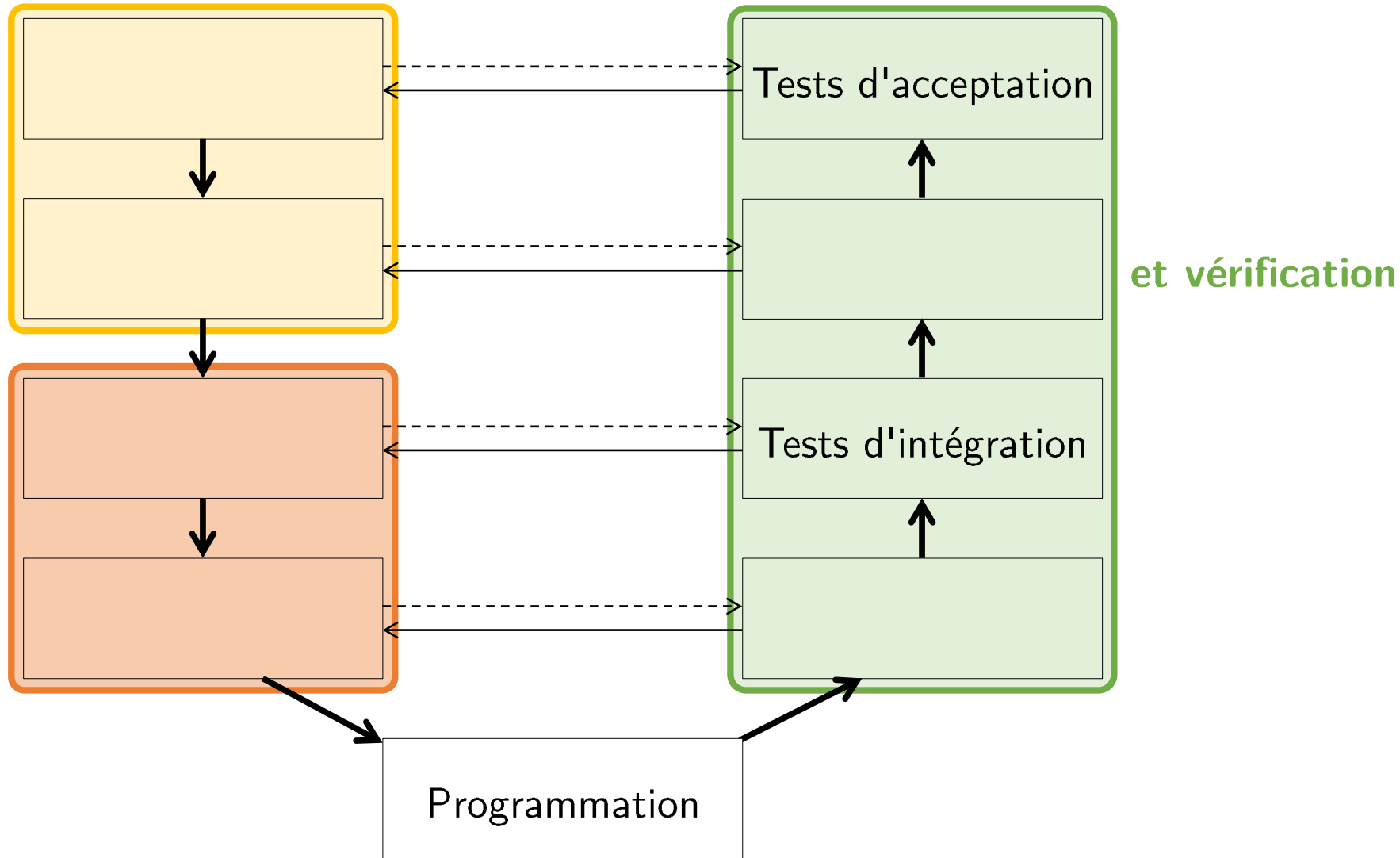


# UML

## Cas d'utilisation

### 1. Diagrammes de cas d'utilisation

# Processus de développement en V



# Cas d'utilisation

: Comprendre les besoins du client pour rédiger le cahier des charges fonctionnel

## Trois questions

Définir les utilisations principales du système : à quoi sert  
du système : qui va l'utiliser ou interagir

Définir les du système : où s'arrête sa responsabilité ?

## Éléments de description

- Diagramme de cas d'utilisation
- Description textuelle des cas d'utilisation
- Diagrammes de séquence des scénarios d'utilisation

# Scénarios d'utilisation

## Séquences d'étapes

- décrivant une **interaction** entre l'utilisateur et le système
- permettant à l'utilisateur de réaliser un

: Site de vente en ligne

: Commander

Le client s'authentifie dans le système puis choisit une adresse et un mode de livraison. Le système indique le montant total de sa commande au client. Le client donne ses informations de paiement. La transaction est effectuée et le système en informe le client par e

# Scénarios d'utilisation

## Séquences d'étapes

- décrivant une **interaction** entre l'utilisateur et le système
- permettant à l'utilisateur de réaliser un

: Site de vente en ligne

: Commander

Le client s'authentifie dans le système puis choisit une adresse et un mode de livraison. Le système indique le montant total de sa commande au client. Le client donne ses informations de paiement. **transaction n'est pas autorisée, le système invite le client à changer de mode de paiement. Le client modifie ses informations.** La transaction est effectuée et le système en informe le client par e

# Cas d'utilisation

- Ensemble de scénarios réalisant un  de l'utilisateur
- Fonctionnalités principales du système du point de vue
- : Entité qui  avec le système
- Personne, chose, logiciel, extérieur au système
- Représente un  (plusieurs rôles possibles pour une même entité)
- Identifié par le nom du rôle

## Cas d'utilisation Fonctionnalité visible de l'extérieur

- déclenchée par un acteur
- Identifié par une  (verbe à l'infinitif)

Vision du système centrée sur l'utilisateur

Ceci est un exemple, cliquez sur le lien de téléchargement pour obtenir le cours complet.

