



IMT Atlantique

Bretagne-Pays de la Loire

École Mines-Télécom

DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION UML

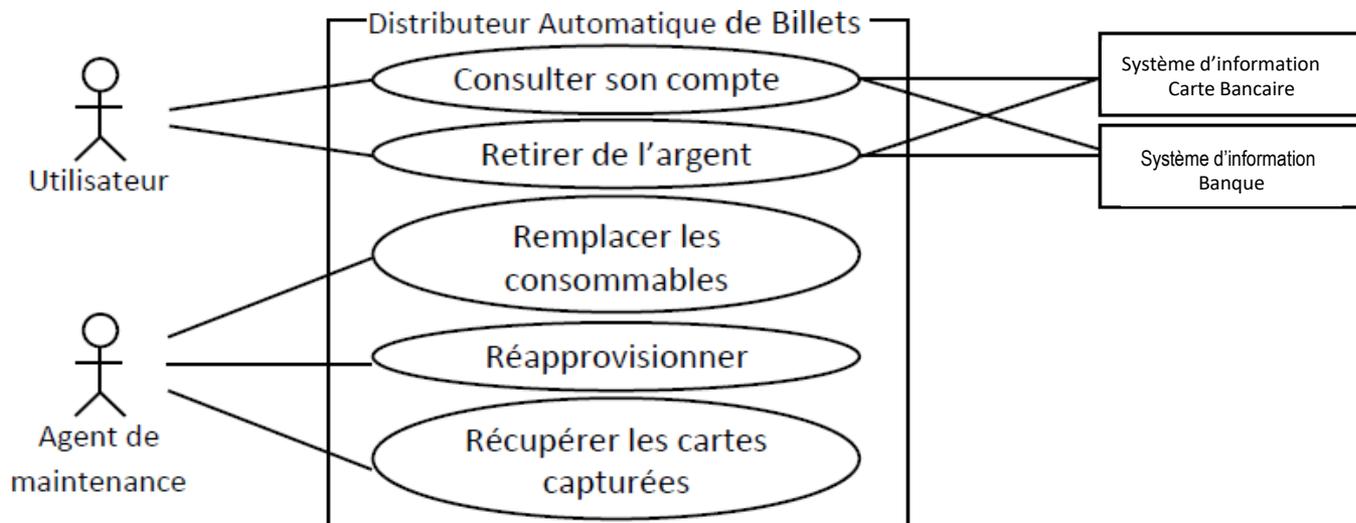
Thomas Ledoux
&
Julien Malet

Diagramme de cas d'utilisation (*Use Case Diagram*)

- ▶ Vue fonctionnelle du système
- ▶ Vision du système centrée sur l'utilisateur

Objectif : première étape de l'analyse UML

- ▶ Modéliser les besoins des utilisateurs
- ▶ Identifier les utilisateurs, le périmètre du système et les grandes fonctionnalités
- ▶ Représenter les interactions entre le système et ses utilisateurs



► Système

- Système étudié. Identifié par un nom, regroupe un ensemble de cas d'utilisation qui correspondent aux fonctionnalités proposées aux acteurs
- Représentation : cadre avec un nom, ses acteurs sont à l'extérieur et ses cas d'utilisation à l'intérieur

► Acteurs (externes)



- Un acteur est un utilisateur externe au système. Cela peut être une personne physique, un composant matériel (capteurs, moteurs, ...), un autre système
- Représentation : sous la forme d'un petit personnage (stick man) ou sous la forme d'une case rectangulaire

► Use case



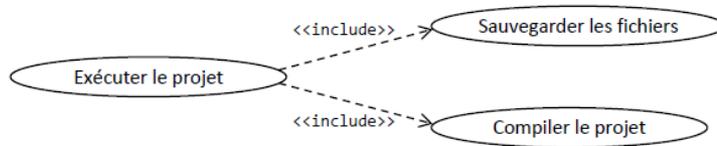
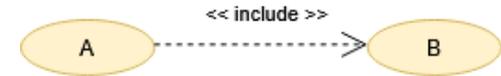
- Le cas d'utilisation représente une fonctionnalité du système (visible de l'extérieur)
- Représentation : une ellipse contenant le nom du cas d'utilisation (phrase commençant par un verbe à l'infinitif)

► Lien acteur—cas d'utilisation

- A chaque acteur est associé un ou plusieurs cas d'utilisation
- Représentation : par un trait reliant l'acteur et le cas d'utilisation

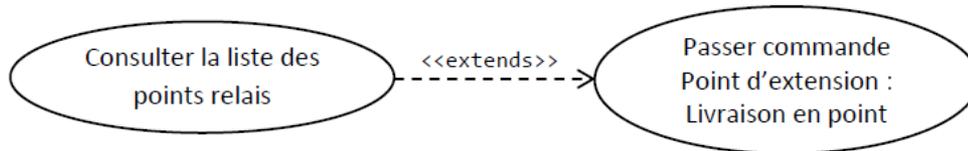
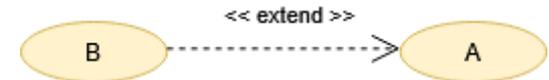
► Inclusion :

- B est une partie obligatoire de A et on lit A inclut B



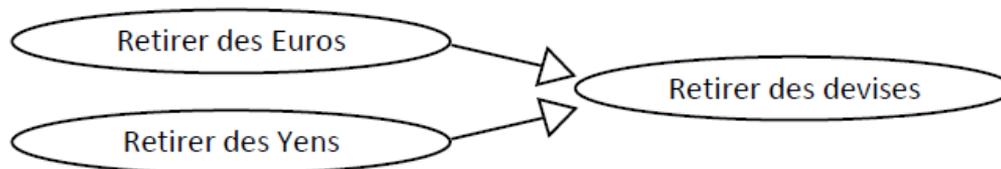
► Extension :

- B est une partie optionnelle de A et on lit B étend A

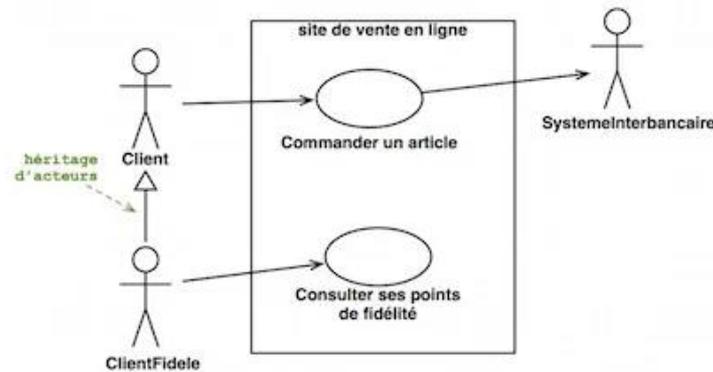


► Généralisation / spécialisation :

- B est une spécialisation de A et on lit B est une sorte de A



Héritage/Généralisation entre acteurs

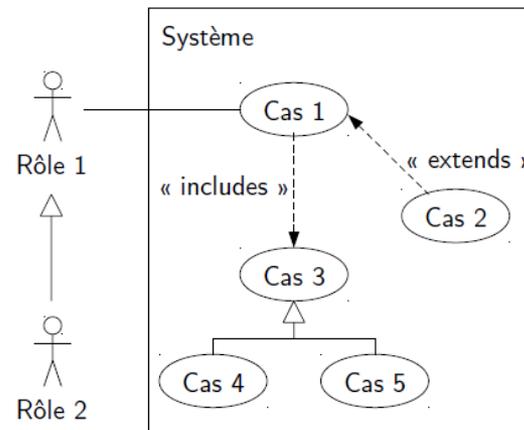


Exemple d'héritage d'acteurs

Exemple :

- l'acteur *Client* peut être remplacé par l'acteur *ClientFidèle*
- tous les cas accessibles par *Client* le sont aussi par *ClientFidèle*
- l'acteur *ClientFidèle* utilise le système de la même façon, mais peut faire d'autres choses

Synthèse



Cahier des charges

Vous devez réaliser un nouveau site d'enchères baptisé EAsta. Ce site ne fera que mettre en contact les vendeurs et les enchérisseurs sans s'occuper de la partie paiement.

Un simple visiteur ne peut que s'inscrire, ce qui se fait en précisant uniquement un numéro de téléphone valide : un mot de passe permettant de s'authentifier est alors envoyé par sms.

Les utilisateurs inscrits, une fois authentifiés, peuvent créer une vente en précisant une description du produit, un prix initial et un horaire de fin d'enchères. Ils peuvent également consulter les ventes en cours et enchérir sur l'une d'elles s'ils le souhaitent. Tout utilisateur qui a enchéri sur un produit sera notifié par sms de toute nouvelle enchère sur ce produit

