



# COMPLÉMENTS DES USE CASE



# Prévoir les jeux de tests

TABLE 1: Structure of a Test Case

#	Test Case description / Test Steps	Pre-Conditions / Test data	Expected Result	Actual Result
1	a. Create new Order. b. Add Items and choose promotion code created previously. c. Go to review screen to check total amount for the order and then submit the order on the review screen	Customer = TCS Items to add - 3 TV Cables, 5 batteries of 12V DC Use promotion code for Corporate-Offer	The total price calculated should be $(3 * \text{price of TV cable}) + (5 * \text{price of 12V DC battery}) - (5\% \text{ of the total obtained so far})$ . Also check if this amount is correctly entered in the database record.	As expected
2	a. Go to Order list screen, select the previously created order and click Edit Order. b. Add one more item to the order. c. Go to review screen to check total amount for the order and then submit the order on the review screen	Order created in previous test case Item to add - 2 batteries of 5V DC	Check the total of the order as in the previous test case and also check if the database row is correctly updated.	As expected
3	a. Select Order created in previous step and "Generate Invoice". b. Send invoice to customer		Invoice with new number should be generated in the system. An email with pdf report of the invoice should be sent to the corresponding customer email address	As expected

UI Navigations

Reference to UI Elements

Identical Step as test case 1, step c

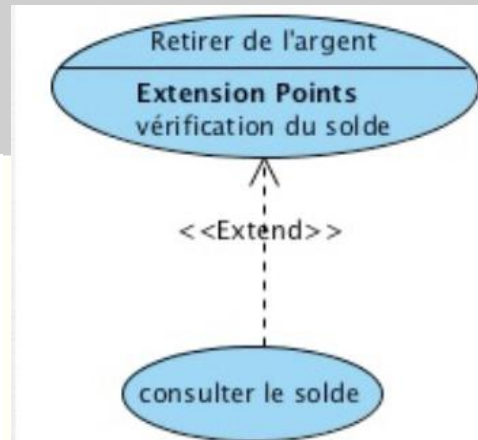
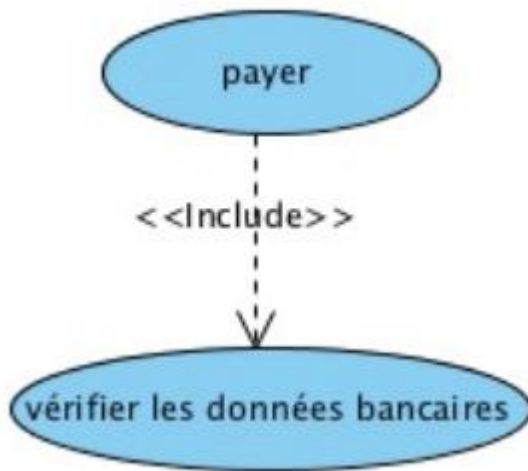
Use of a test data descriptor

Test Behavior (the oracle)

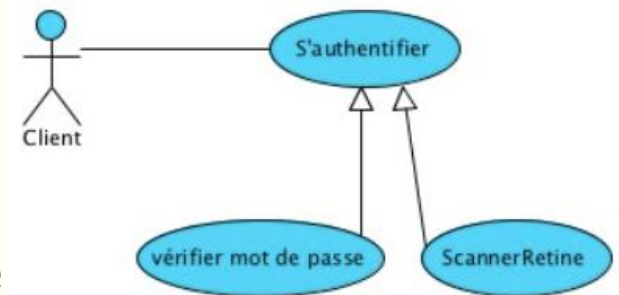
# Relations entre UC

N'expriment JAMAIS un ordre entre les cas d'utilisation

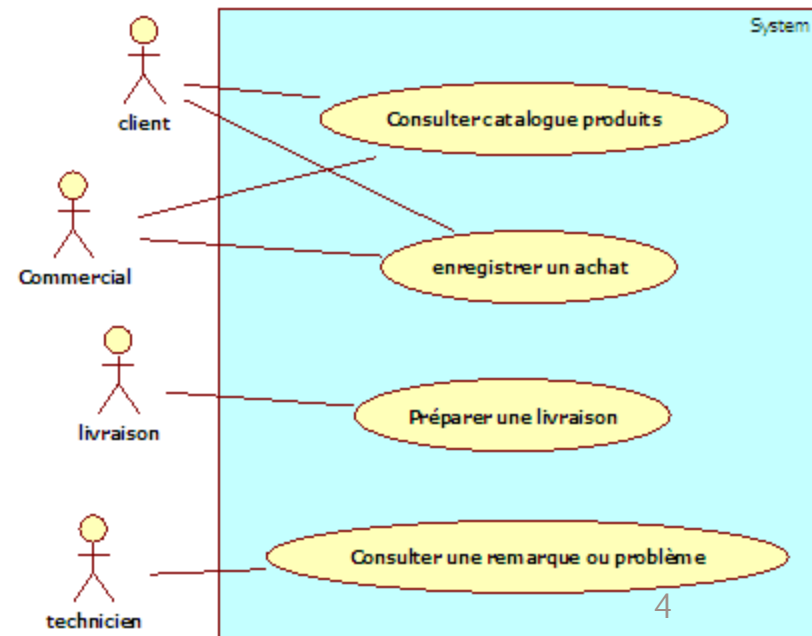
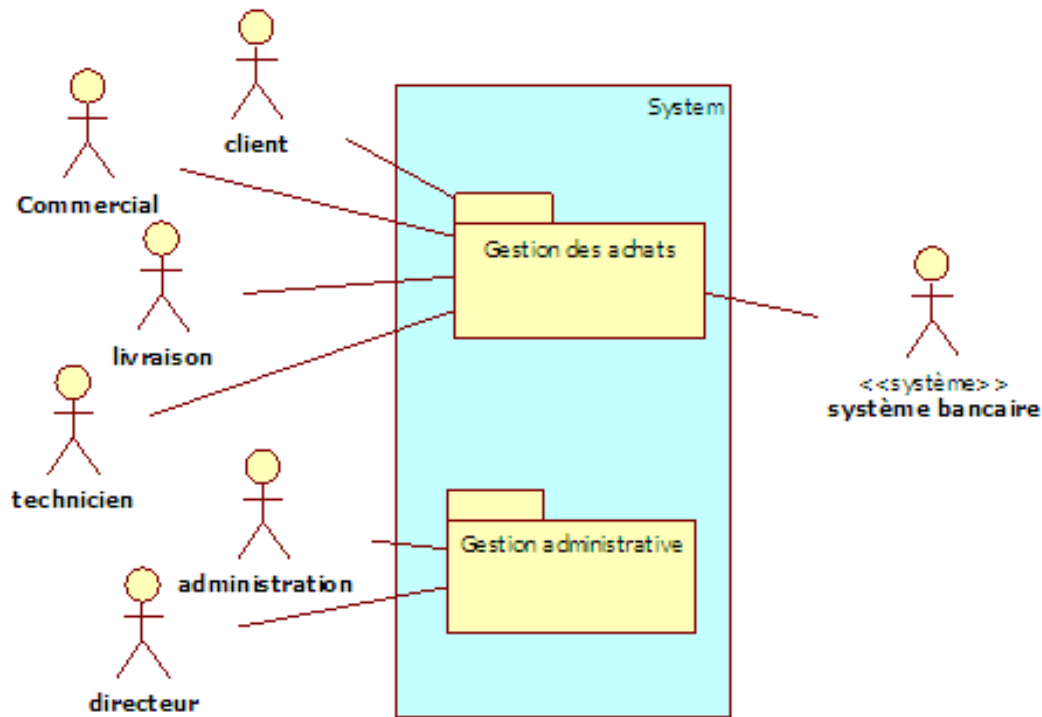
Include	Extend	Specialize
Factoriser un partie de la description d'un Use Case qui est commune à d'autres Use Case. PAS OPTIONNEL	Les 2 UC sont indépendants OPTIONNEL	Expliciter différentes manières de réaliser un même cas d'utilisation



Permettre au client de consulter son solde lorsqu'il retire de l'argent: extension optionnelle



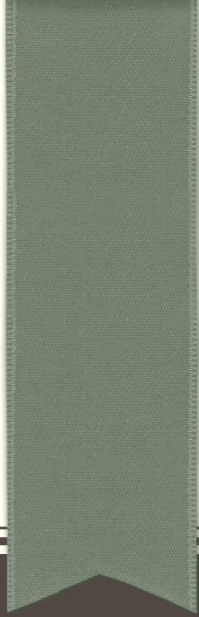
# Packages



# Quelques remarques

---

- Use case: verbes à l'infinitif, action
- Éviter les détails techniques



# UN EXEMPLE

# UML au travail : Une ludothèque

- (1) Nous voulons informatiser une ludothèque pour favoriser la consultation des jeux proposés par la ludothèque.
- (2) Les adhérents peuvent emprunter des jeux en s'adressant à un conseiller qui enregistre l'emprunt.
- (3) Les jeux empruntés sont rendus à un conseiller...
- (4) Un adhérent peut réserver des jeux. Une réservation précise l'emprunteur, le jeu et la date de la demande de réservation. L'adhérent est averti quand le jeu revient en rayon.
- (5) Pour organiser un événement le conseiller spécialisé doit alors donner les informations suivantes : les jeux à tester, le nombre maximal et minimal de participants attendus, la date, et l'heure de début de l'événement.
- (6) Un adhérent peut s'inscrire pour participer à un événement à condition qu'il y ait encore de la place.
- (7) Un adhérent peut payer sa cotisation en ligne par un système de paiement externe

# A faire

---

1. Glossaire
2. Déterminer les acteurs -> diagramme de contexte
3. Actions -> UC
4. Un flot par action: flot basique +(alternatif et erreur si nécessaire)



## GLOSSAIRE

**Adhérents** : Personne connue du système *par son nom, prénom, date de naissance, adresse postale, date du dernier paiement de la cotisation et adresse email éventuelle.*

**Conseiller** : Personne *identifiée* qui a des droits sur le système.

**Réservation** : Une réservation précise l'emprunteur, le jeu et la date de la demande de réservation. L'adhérent est averti quand le jeu revient en rayon.

**Evénement** : temps de démonstration et de jeux organisé à l'avance. Il précise les informations suivantes : les jeux à tester, le nombre maximal et minimal de participants attendus, la date, et l'heure de début de l'événement.

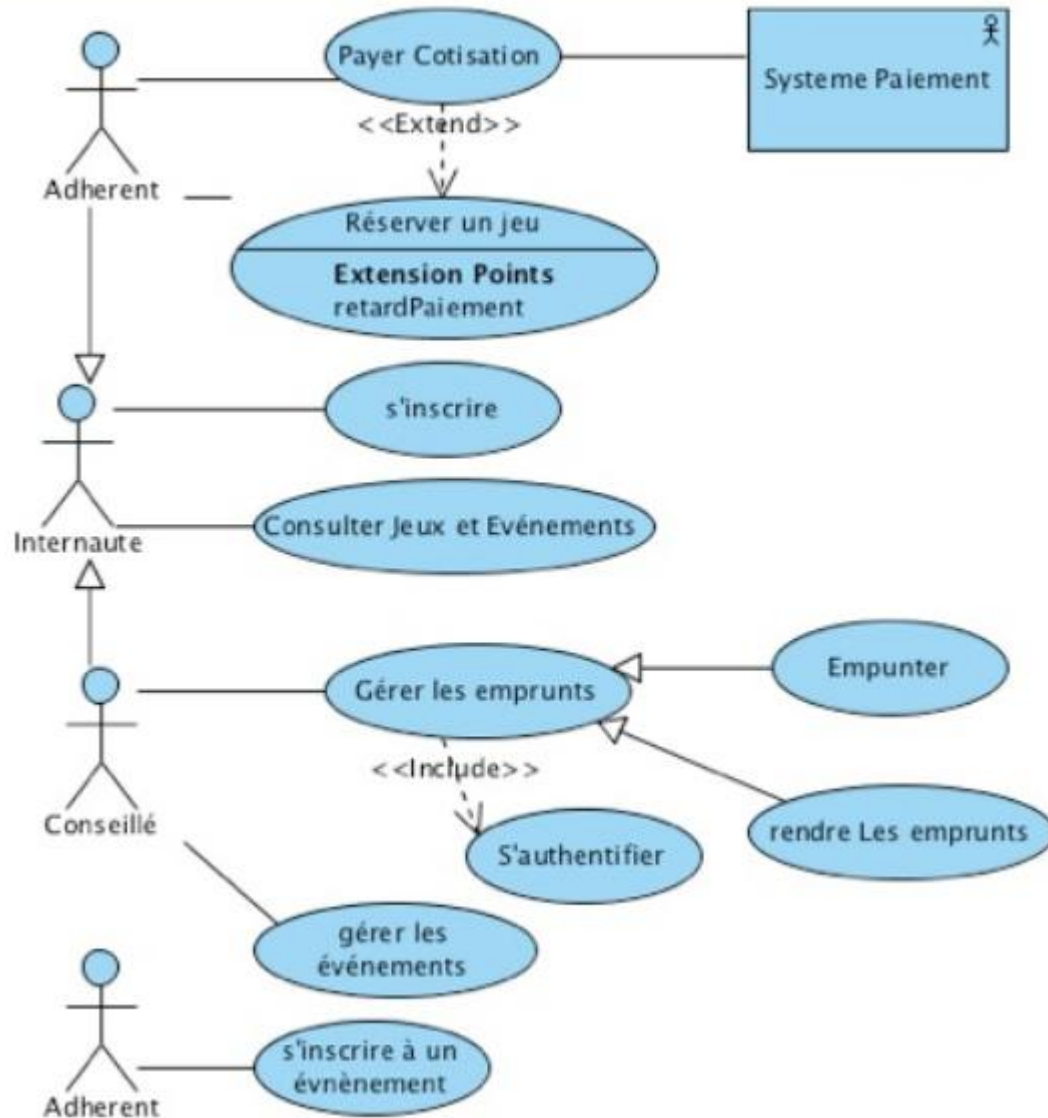
**Jeux** : Un jeu est caractérisé par un identifiant, un nombre de joueurs, ...

# A faire

---

1. Glossaire
2. Déterminer les acteurs -> diagramme de contexte
3. **Actions -> UC**
4. Un flot par action: flot basique +(alternatif et erreur si nécessaire)

# Diagramme de Use Case



# A faire

---

1. Glossaire
2. Déterminer les acteurs -> diagramme de contexte
3. Actions -> UC
4. Un flot par action: flot basique +(alternatif et erreur si nécessaire)
  1. Un conseiller enregistre l'emprunt d'un jeu
  2. Autre façon de décrire ce cas (+ flot alternatif)
  3. Pré conditions

# Description d'un flot associé à un cas d'utilisation

*Un conseiller enregistre l'emprunt d'un jeu pour un adhérent*

- 1) Le conseiller s'authentifie;
- 2) Le conseiller saisit l'identifiant du jeu et de l'adhérent
- 3) Le système vérifie la disponibilité du jeu
- 4) Le système vérifie que la cotisation est bien payée
- 5) Le système vérifie que l'adhérent n'a pas de pénalité impayée
- 6) Le système enregistre l'emprunt.
- 7) Le système signale que l'emprunt est valide.

# Les flots

---

---

## **Flot basique:**

- 1) L'adhérent s'identifie par sa carte
- 2) L'adhérent choisit au plus deux jeux
- 2) Le système vérifie que les jeux sont disponibles
- 4) Le système vérifie l'état de la cotisation, l'éventuel période de pénalité de retard, l'état des emprunts
- 5) Le conseiller enregistre l'emprunt (identifiant du jeu + date jour + n° matricule)

## **Flot alternatif:**

- A4a) L'adhérent n'a pas payé sa cotisation.
- A4b) adhérent sous pénalité de retard

---

---

### **Description:**

L'adhérent emprunte un/deux jeu(x).

### **Pré-condition:**

Le client est un adhérent.

### **Flot basique:**

- 1) L'adhérent s'identifie par sa carte
- 2) L'adhérent choisit au plus deux jeux
- 2) Le système vérifie que les jeux sont disponibles
- 4) Le système vérifie l'état de la cotisation, l'éventuel période de pénalité de retard, l'état des emprunts
- 5) Le conseiller enregistre l'emprunt (identifiant du jeu + date jour + n° matricule)

### **Flot alternatif:**

- 4a) L'adhérent n'a pas payé sa cotisation.
- 4b) adhérent sous pénalité de retard



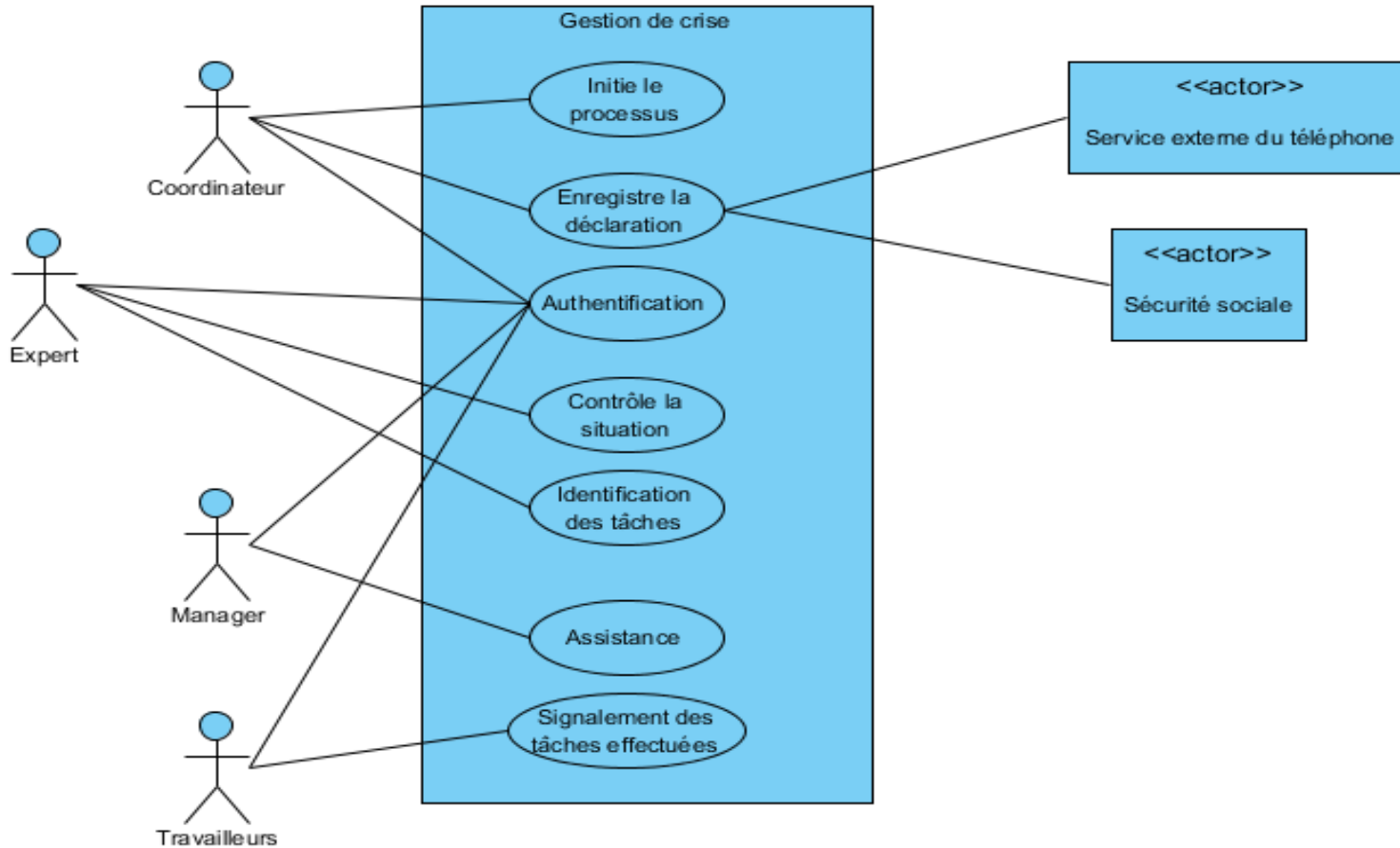
---

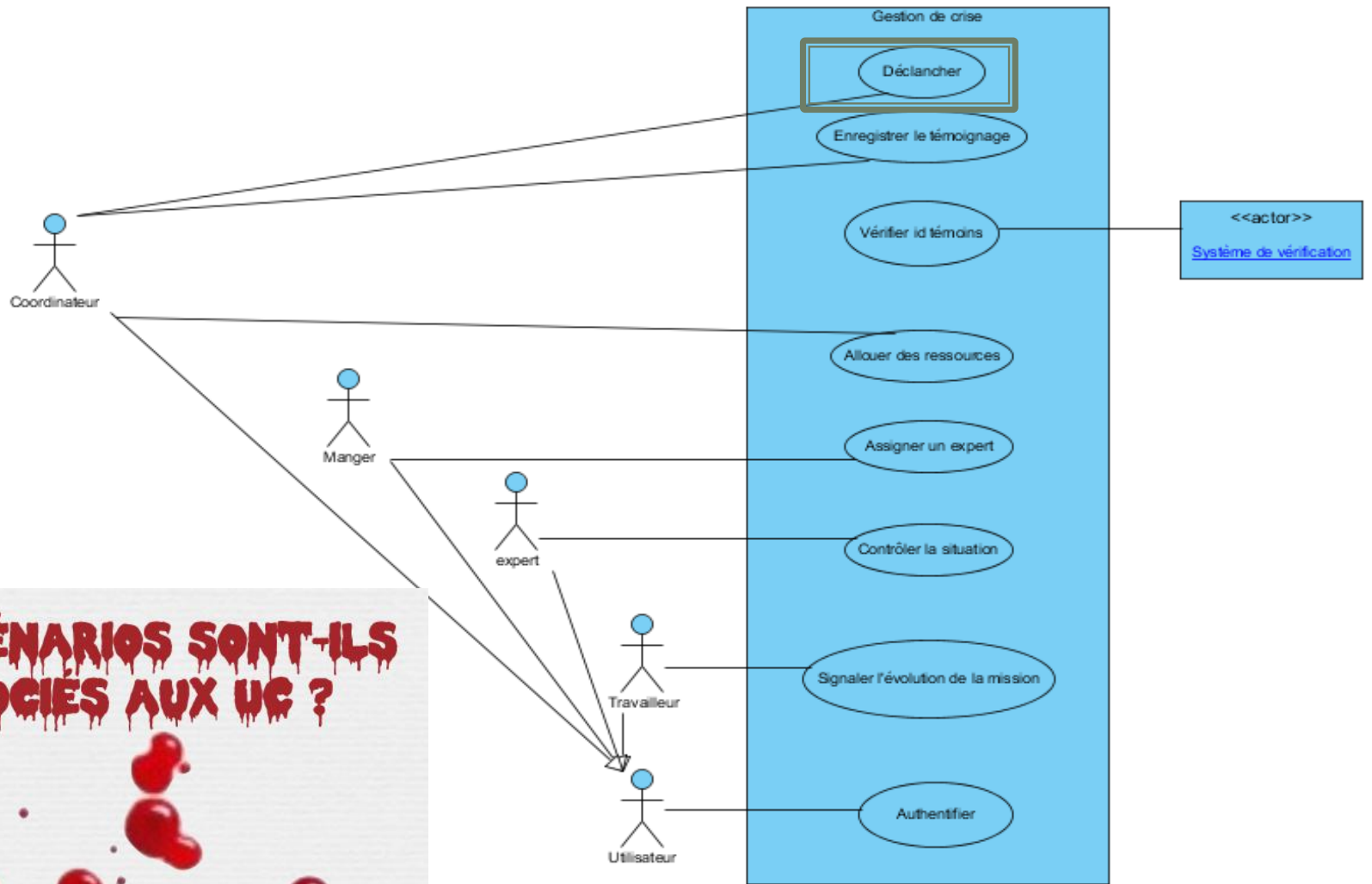
# RETOUR SUR LES TP

---



# Quelle règle n'est pas respectée?





**DES SCÉNARIOS SONT-ILS ASSOCIÉS AUX UC ?**

