

Cas d'utilisation

Étude fonctionnelle :

L'analyse des besoins repose en grande partie sur l'étude des cas d'utilisation.

L'approche par les cas d'utilisation permet d'appréhender le domaine à automatiser de l'extérieur, du point de vue de l'utilisateur et des fonctionnalités attendues.

Cas d'utilisation :

Un cas d'utilisation correspond à une fonctionnalité d'un système logiciel permettant de produire un résultat (une utilisation). Chaque cas est basé sur un scénario décrivant les interactions entre utilisateur et système.

Acteur :

Un acteur est une entité externe au système, interagissant avec lui, et ayant un rôle particulier. Un acteur peut être une personne physique, un groupe de personne, ou une entité dématérialisée (comme un système par exemple).

Méthodologie

1. Identification des acteurs
2. Identification des cas d'utilisation
3. Identification des relations entre acteurs et cas d'utilisation
4. Recherche des liens entre cas d'utilisation
5. Représentation du diagramme des cas d'utilisation

Principaux concepts liés aux diagramme des uses cases

Acteur

La double identification va nous mener à la réalisation d'un diagramme des uses cases (UML):

- Les Acteurs(représenté par un identifiant)
- Les cas d'utilisation (représenté par un nom du cas)
- Les associations (association entre les acteurs et les cas d'utilisations). Il peut y avoir des cardinalités.
- Les extension (C'est quand on a un cas d'utilisation qui est une extension d'un autre cas d'utilisation); (Stéréotype « »).
- Les Inclusions



- Les généralisation/héritages (on regroupe les cas d'utilisations dans des "Packages")



From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - SlamWiki 2.1

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/analyse/usecase?rev=1346783647>

Last update: 2019/08/31 14:43



