

Cas d'utilisation

Étude fonctionnelle :

L'analyse des besoins repose en grande partie sur l'étude des cas d'utilisation (use case en anglais).

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.

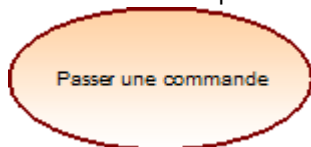
Principaux concepts liés aux diagramme des uses cases

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.

Représentation :

Un cas est décrit par une phrase indiquant son utilisation, et représenté dans une ellipse

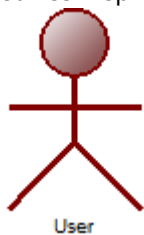


Acteur

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 personnes, ou une entité dématérialisée (comme un système par exemple).

Représentation :

L'acteur est représenté par un personnage



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

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=1346800902>

Last update: **2019/08/31 14:43**

