

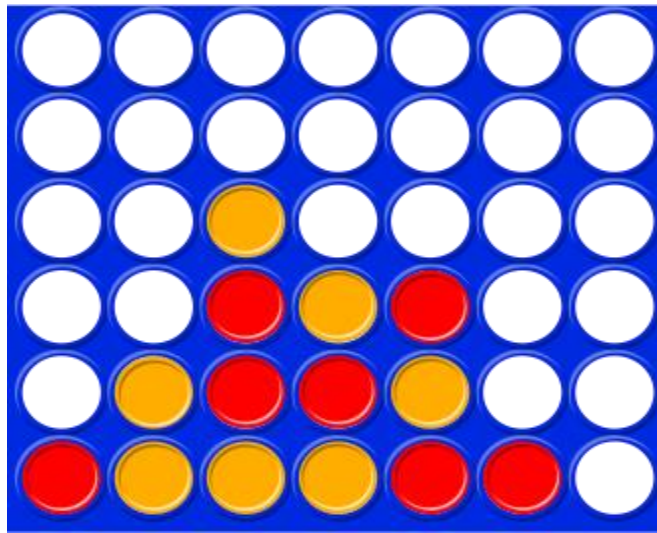
Laboratoire 1

Objectifs :

- Réaliser des diagrammes de cas d'utilisation
- Distinguer entre la relation d'extension et la relation d'inclusion entre les cas d'utilisation
- Décrire les cas d'utilisation

Exercice 1

Le jeu **Puissance4** se joue avec un tableau comme celui-ci : (source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Puissance_4)



- Il y a deux joueurs (jaune et rouge) qui jouent chacun à leur tour.
- A chaque coup, ils peuvent mettre une de leurs pièces dans une des colonnes du tableau qui n'est pas encore pleine.
- La pièce tombe dans la case la plus basse qui n'est pas encore occupée de la colonne.
- Quand un joueur a aligné 4 de ses pièces, il a gagné.
- Si aucun joueur n'y parvient et que le tableau est rempli la partie est nulle
- En tout temps, un joueur peut abandonner la partie.

Questions :

1. Donner le diagramme de cas d'utilisation pour le jeu
2. Donner la description de tous les cas d'utilisation, en commençant par le cas principal.

Exercice 2

Le GAB ¹



Utilisation simplifiée d'un guichet automatique de banque:

Voici la description d'une utilisation simplifiée d'un GAB

- Tous les clients de la banque peuvent utiliser le Guichet comme suit:
 1. retire de l'argent.
 2. consulter son solde.
 3. déposer de l'argent.
 4. paiement de factures.
- Tous les porteurs d'une carte valide peuvent retirer de l'argent.
- Le GAB doit être réalimenté en billets, les enveloppes (dépôts, paiement de factures) introduites par les clients doivent être retirées. C'est l'opérateur du GAB qui réalise ces cas.
- Avant toute utilisation du GAB, les clients et les porteurs de cartes doivent s'identifier.

Questions :

3. Donner le diagramme de cas d'utilisation pour le jeu
4. Donner la description de tous les cas d'utilisation, en commençant par le cas principal.

¹ Inspiré de : UML 2 par la pratique Étude de cas et exercices corrigés. Pascal Roques Editions Eyerolls