

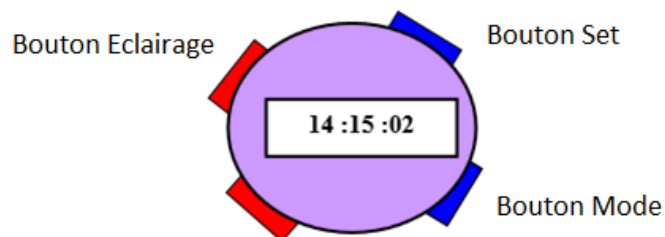
TD4

Objectifs :

- Savoir construire un diagramme d'état transition
- Savoir construire un diagramme de cas d'utilisation

Exercice 1. La montre

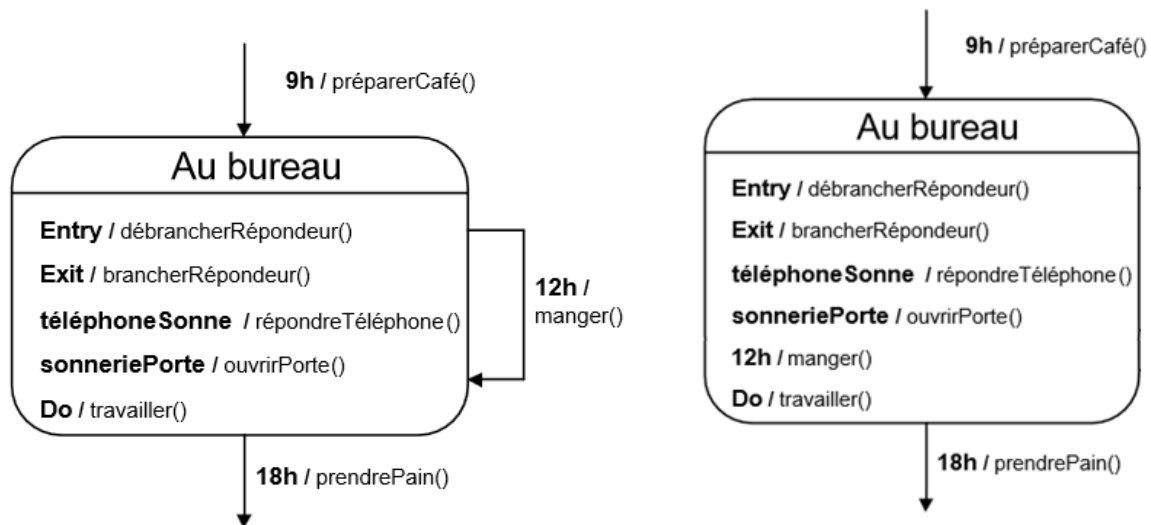
Dessinez le diagramme d'états correspondant à cette montre digitale:



- a. Le mode courant est le mode « Affichage ».
- b. Quand on appuie une fois sur le bouton mode, la montre passe en « modification heure ». Chaque pression sur le bouton set avance incrémentale l'heure d'une unité.
- c. Quand on appuie une nouvelle fois sur le bouton mode, la montre passe en « modification minute ». Chaque pression sur le bouton set avance incrémentale les minutes d'une unité.
- d. Quand on appuie une nouvelle fois sur le bouton mode, la montre repasse en mode « affichage ».
- e. Quand on appuie sur le bouton éclairage, on éclaire le cadran de la montre, jusqu'à ce qu'on le relâche.

Exercice 2. Heure de bureau

Quelle est la différence conceptuelle entre ces deux diagrammes. Laquelle est la plus proche de la réalité.



Exercice 3. L'hippodrome

Un hippodrome offre à ses clients la possibilité de suivre les courses et de parier.

Quels sont les acteurs qui interagissent avec ces services ?

Construire le diagramme des cas d'utilisation.

Exercice 4. Le club équestre

Un club équestre offre les prestations d'hébergement des chevaux, de cours d'équitation, de balades. Seuls les adhérents ont accès aux cours et aux hébergements. Les autres clients ont la possibilité de faire des balades et d'adhérer.

Quels sont les acteurs qui interagissent avec ces services ?

Construire le diagramme des cas d'utilisation.

Exercice 5. Le site marchand

Compléter les relations manquantes dans le diagramme de cas d'utilisation suivant en sachant que :

- Un internaute peut chercher des ouvrages, les ajouter ou les supprimer de son panier sans avoir de compte client.
- Pour effectuer une commande, l'internaute devra se créer un compte client.
- Une fois que la commande est effectuée, le client peut consulter la liste de ses commandes en cours, qui sont gérés par le service après-vente.

