

Étude de cas générique : Achat de produit(s)

Notre boutique en ligne est formée de produits d'art variés. Chaque produit se vend à un prix donné, suivant le(s) choix de l'acheteur. Un rabais peut s'appliquer à certains produits.

Le produit peut être soit une sculpture, soit un tableau.

S'il s'agit d'un tableau, ce peut être un original ou une reproduction. Dans ces 2 derniers cas (original ou reproduction), l'acheteur peut personnaliser le produit (ou non, c'est facultatif) par l'achat d'un cadre et/ou d'un passe-partout.

NOTE : L'acheteur ne peut acheter un passe-partout sans acheter un cadre, mais peut acheter un cadre sans passe-partout.

L'acheteur peut ensuite passer sa commande : s'il est un visiteur du site, un message s'affichera pour lui dire qu'il n'a pas accès à l'"espace de transaction".

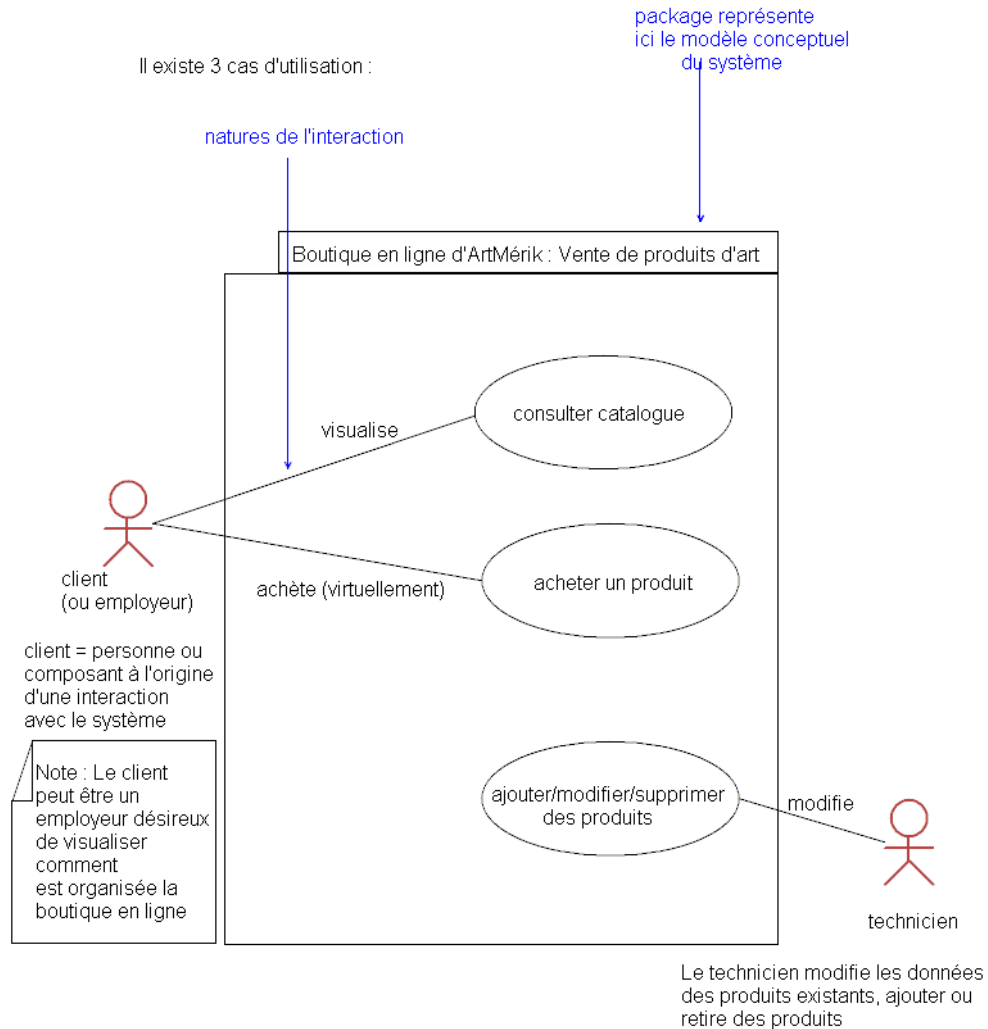
S'il est acheteur, un sommaire du(des) produit(s) acheté(s) apparaît (bon de commande) avec le prix de chaque item, la quantité désirée (champ formulaire), le prix du cadre et du passe-partout s'il y a lieu. Les rabais sont appliqués et le coût total indiqué. Enfin, un bouton permet de 'Procéder à l'achat', ce qui met à jour le nombre d'items dans le panier.

Une nouvelle page permet de choisir les options de livraison, dépendant du poids de l'oeuvre et/ou de sa dimension (à préciser). Un bouton permet de "Finaliser l'achat et la livraison".

Une page mentionne ensuite que la commande a bel et bien été faite, indique le coût total (avec taxes) des produits achetés, incluant la livraison (avec taxes). Un message dit au client qu'il recevra un courriel de confirmation d'achat sous peu. Puis un message de remerciement au client est écrit et l'invite à revenir dans la boutique.

À la page d'accueil (qui est aussi celle de login pour le visiteur ou l'acheteur), un bouton "Administration" est disponible au technicien d'ArtMèrik pour mettre à jour les produits de la boutique.

Cas d'utilisation

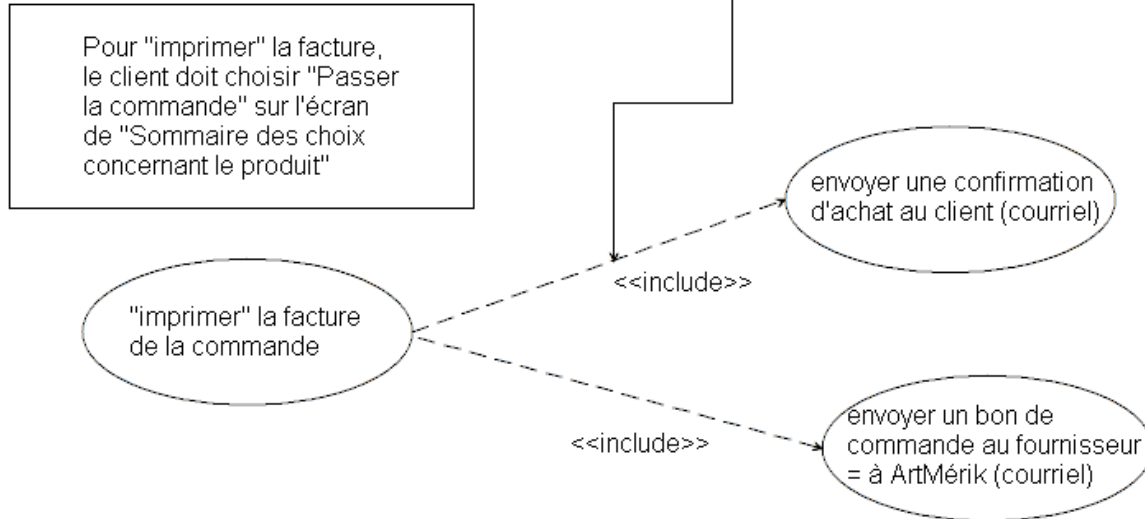


Cas d'utilisation = objectifs du système

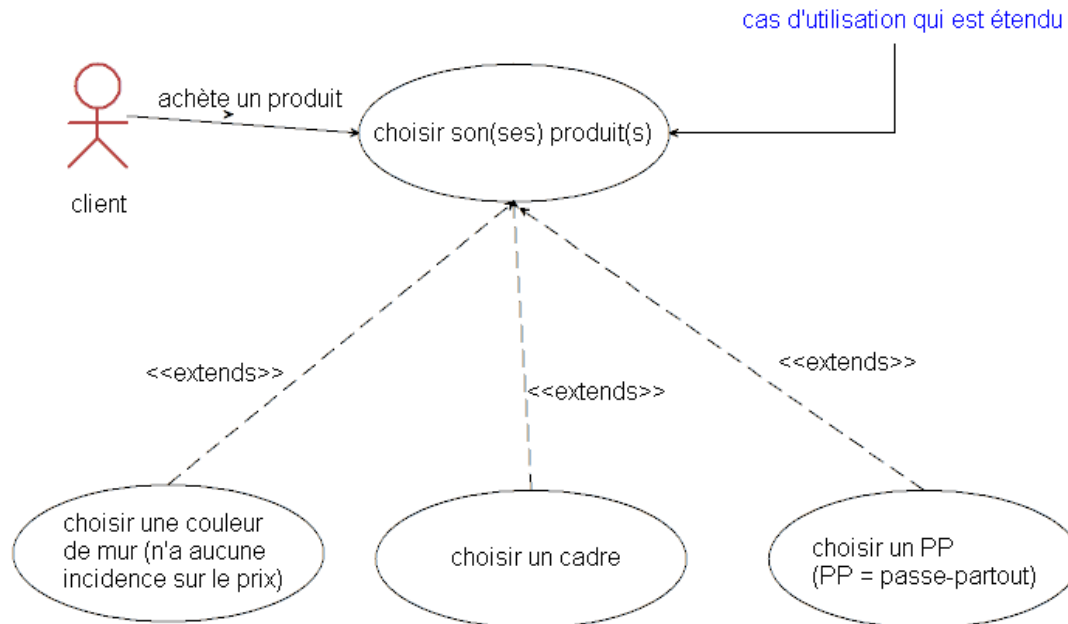
- 1) consulter le catalogue
- 2) acheter un produit
- 3) montrer aux employeurs comment est structurée notre boutique
- 4) permettre au technicien (Julie) de modifier les données des produits

Relation d'utilisation

relation d'utilisation :
indique que le cas d'utilisation source
contient aussi le comportement
décrit dans le cas d'utilisation
destination



Relation d'extension



relation d'extension : indique que le cas d'utilisation source (de base) étend (précise) les objectifs (le comportement) du cas d'utilisation destination

? ajouter relation d'extension pour le prix des produits extensionné avec les taxes

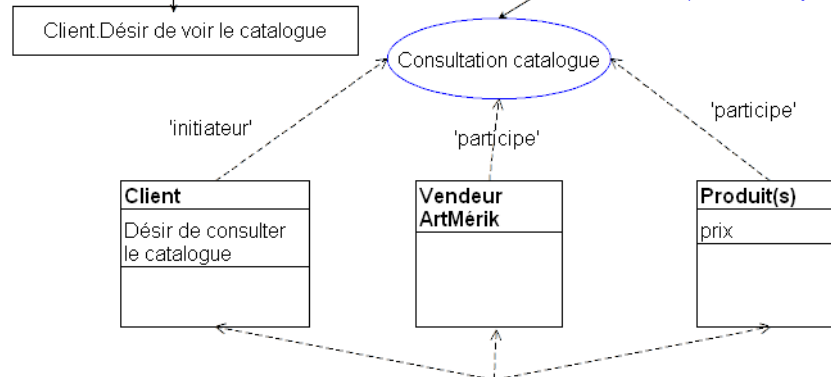
Collaboration

= interactions entre objets, dont le but est de réaliser un objectif du système i.e. répondre à un besoin d'un utilisateur;
-> différent du diagramme de collaboration (sera vu plus loin) qui, lui, représente des interactions entre instances de classes
-> dérive d'un cas d'utilisation et correspond à un objectif du système

Objectif 1 du système est ici "client consulte le catalogue"

Contrainte = règle qui précise le rôle ou portée d'un élément du modèle

Collaboration = dérive d'un cas d'utilisation et correspond à un objectif du système

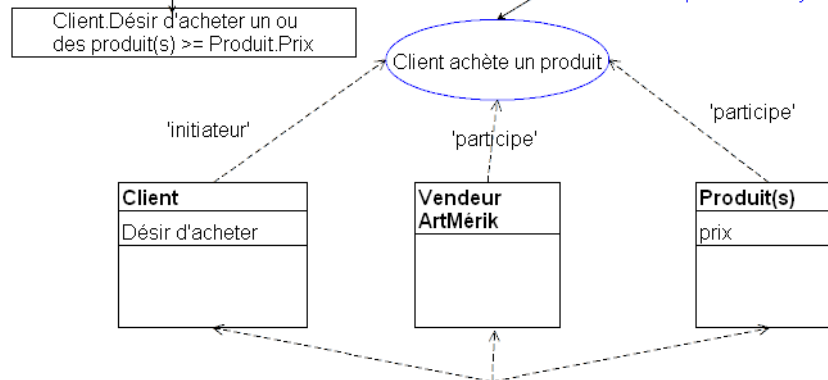


classes qui participent à la réalisation de la collaboration (collaborent pour réaliser un objectif)

Objectif 2 du système est ici "client achète un produit"

Contrainte = règle qui précise le rôle ou portée d'un élément du modèle

Collaboration = dérive d'un cas d'utilisation et correspond à un objectif du système



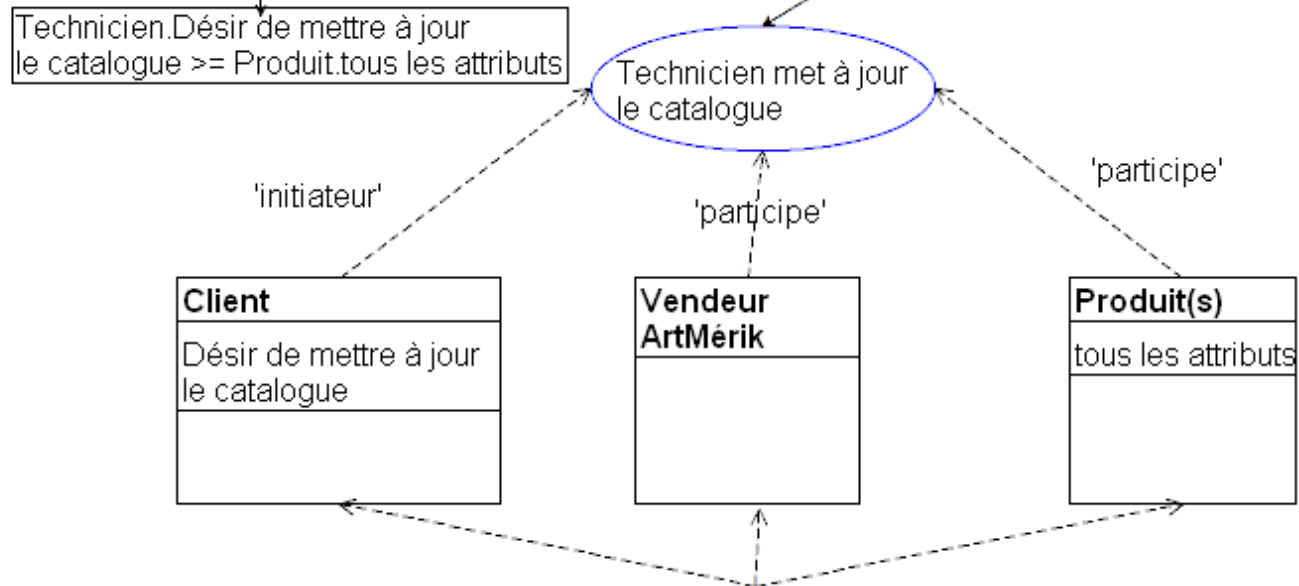
classes qui participent à la réalisation de la collaboration (collaborent pour réaliser un objectif)

Collaboration

Objectif 3 du système est ici "technicien met à jour le catalogue"

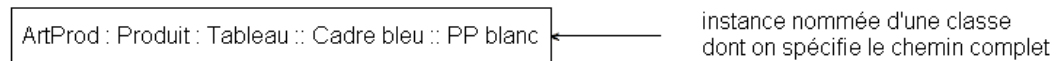
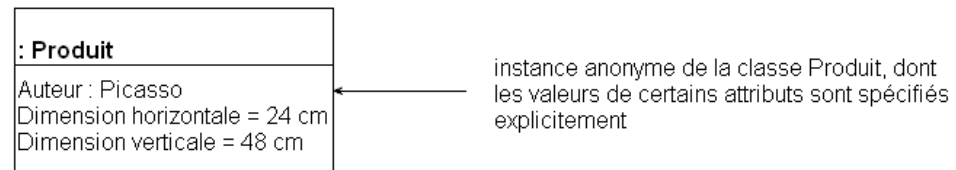
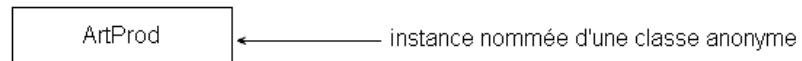
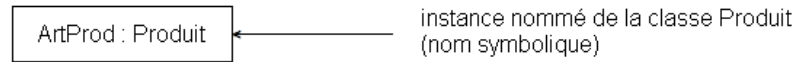
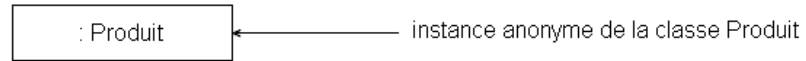
Contrainte = règle qui précise le rôle ou portée d'un élément du modèle

Collaboration = dérive d'un cas d'utilisation et correspond à un objectif du système



classes qui participent à la réalisation de la collaboration (collaborent pour réaliser un objectif)

Instances et diagrammes d'objets



Objets composites

Produit : tableau

Choix oeuvre

Choix couleur mur

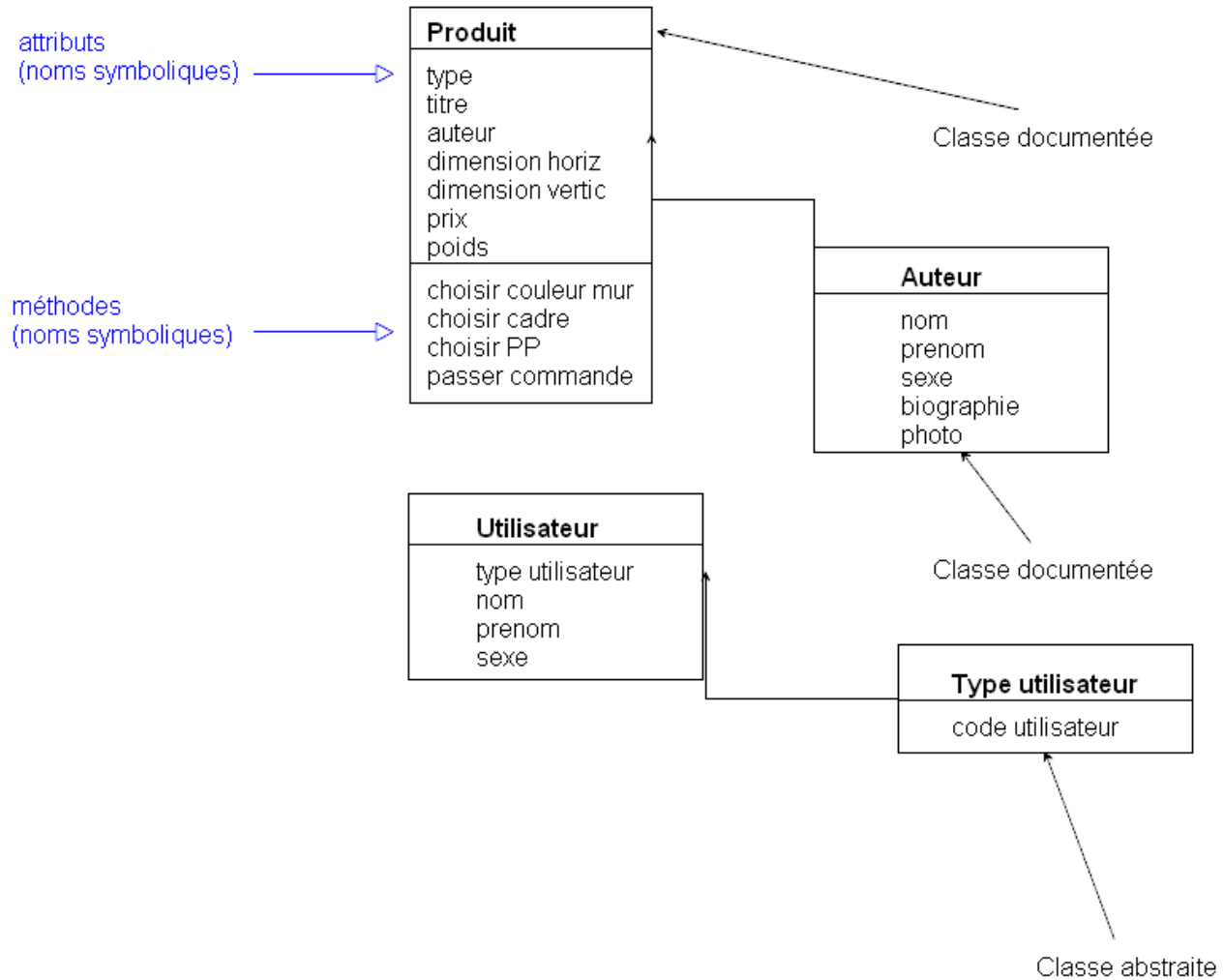
Choix cadre

Choix PP (passe-partout)

Produit : sculpture

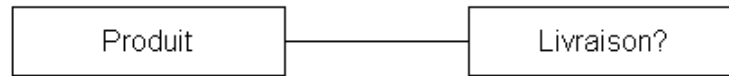
Choix oeuvre

Documentation d'une classe (niveaux d'abstraction)

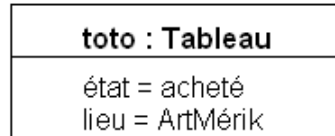
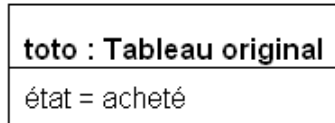


Diagrammes d'objets

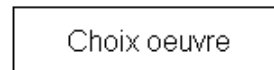
Produit : tableau



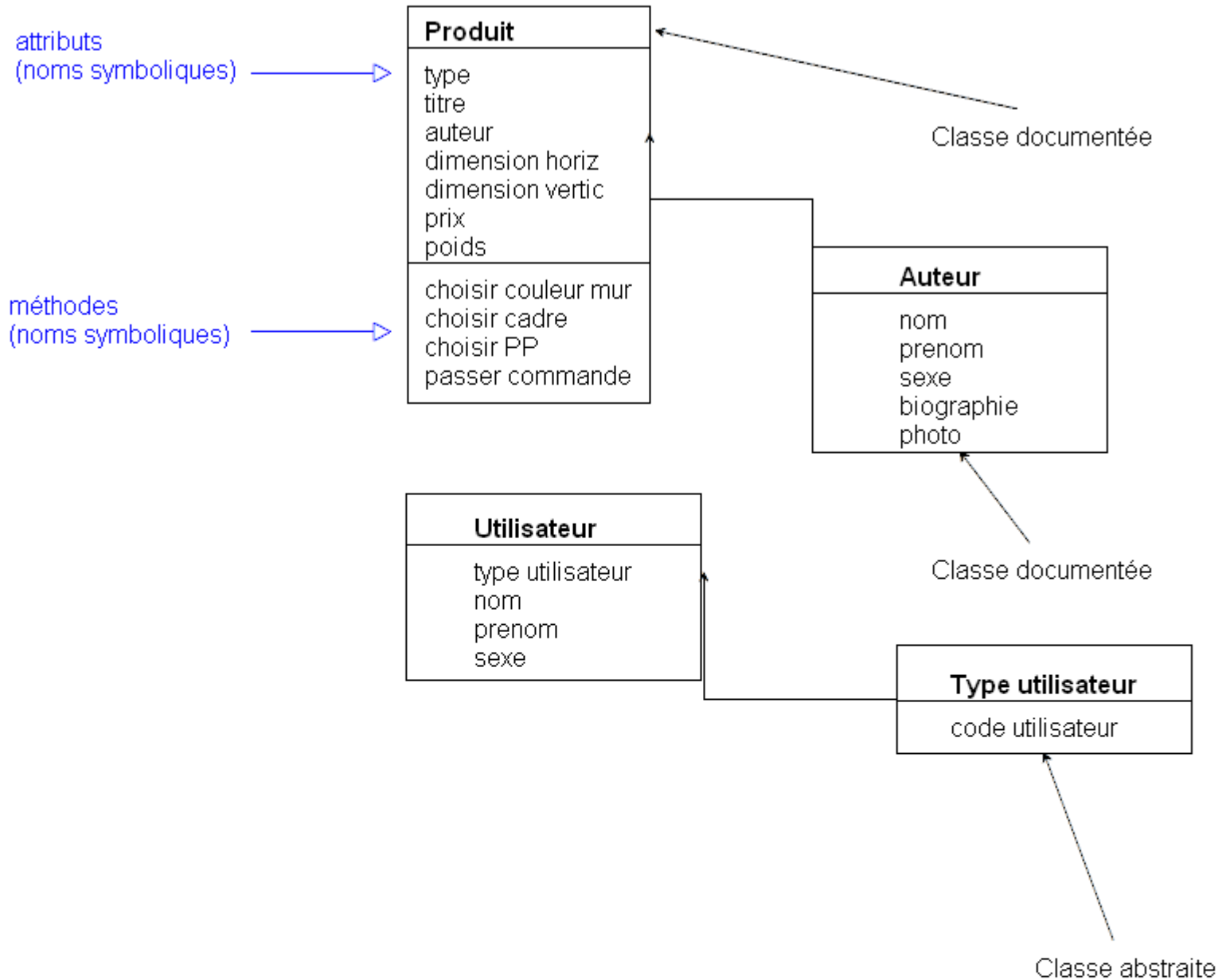
← Liens entre objets



Produit : sculpture



Documentation d'une classe (niveaux d'abstraction)



Documentation des classes (niveaux d'abstraction)

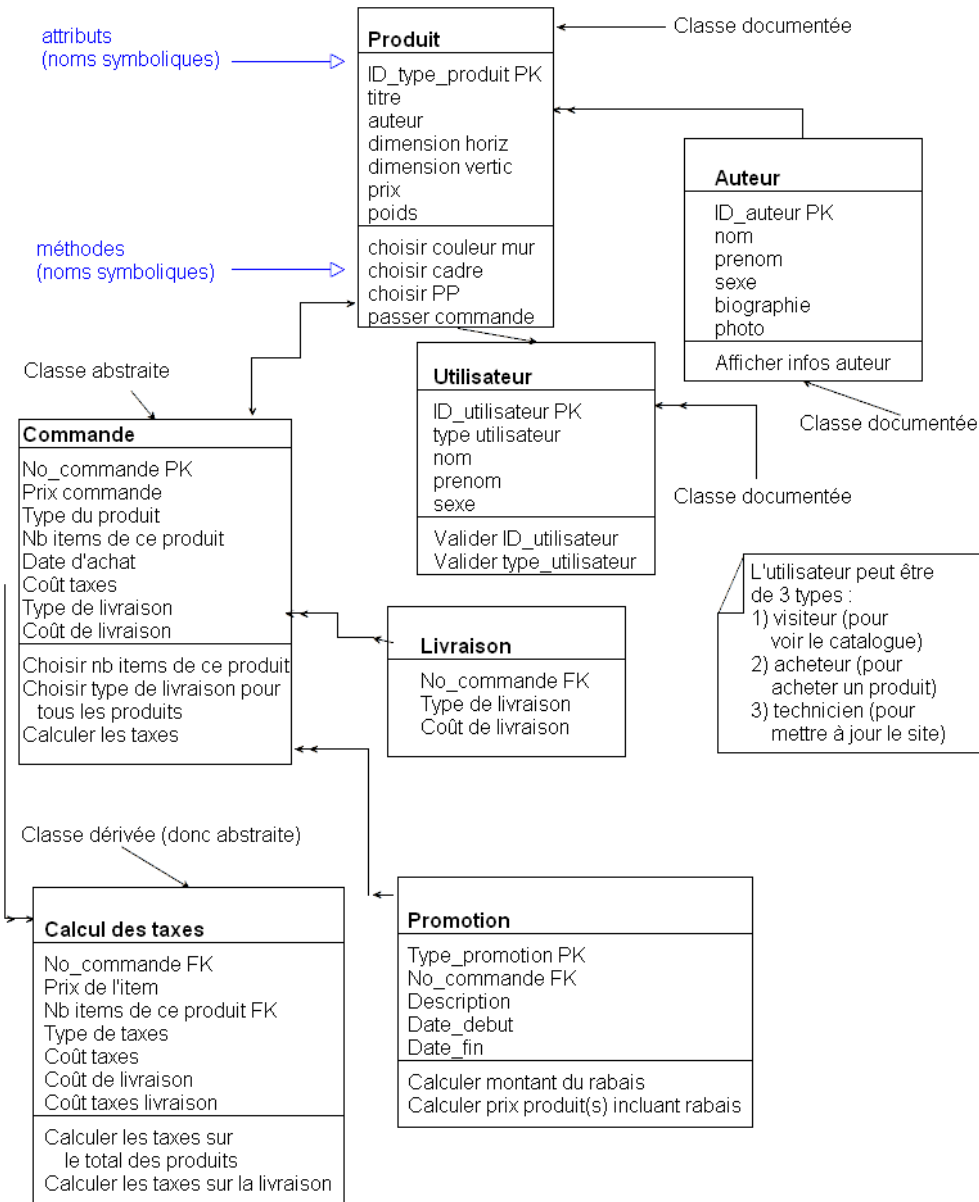
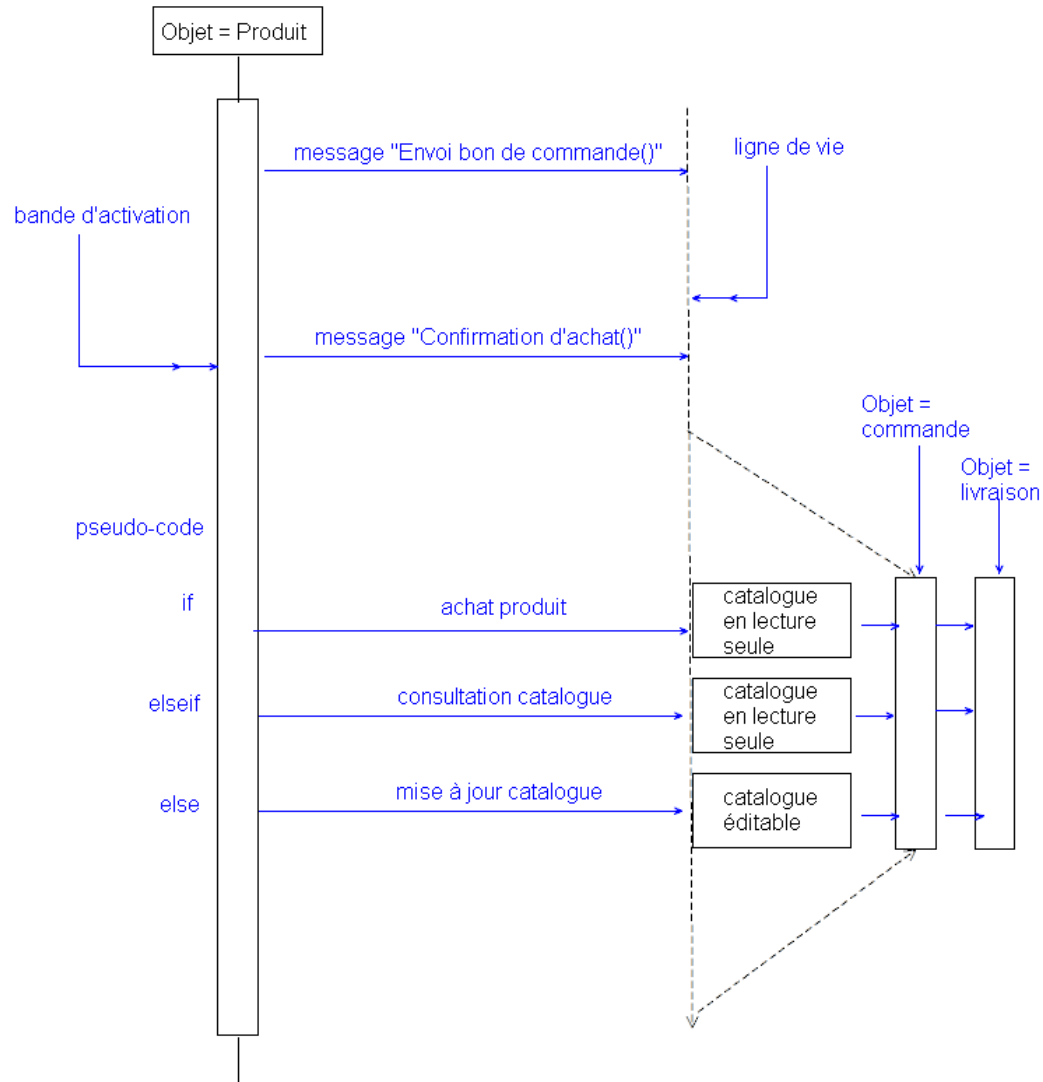


Diagramme de séquence d'envoi de messages

Cas type d'utilisation : achat d'un produit



Diagrammes d'états-transitions (1 de 2)

Cas type d'utilisation : cas 1, 2 et 3 : login

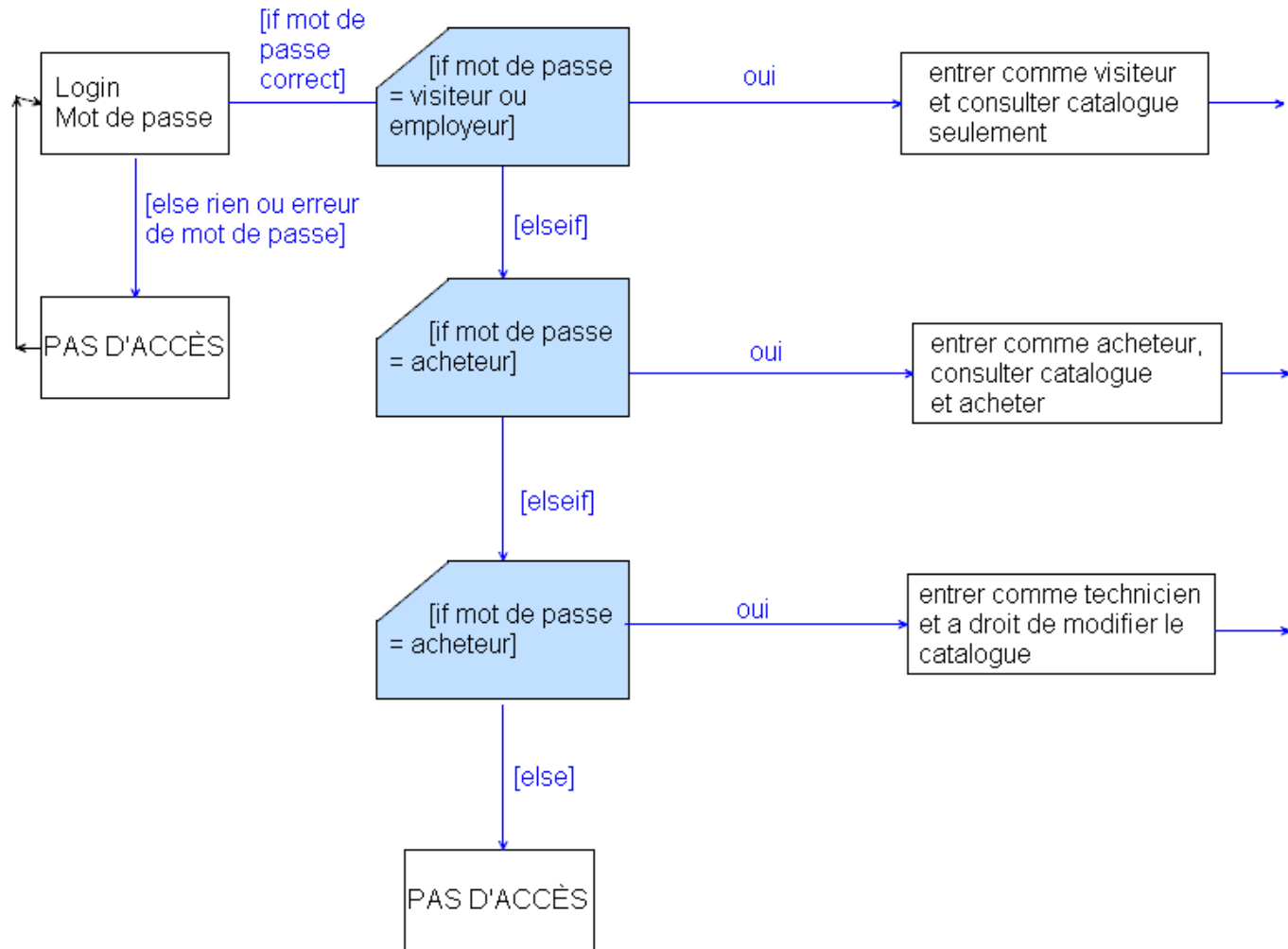
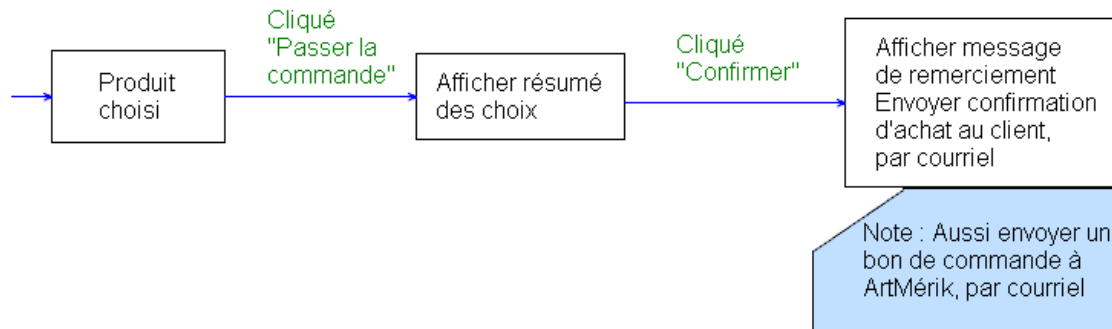
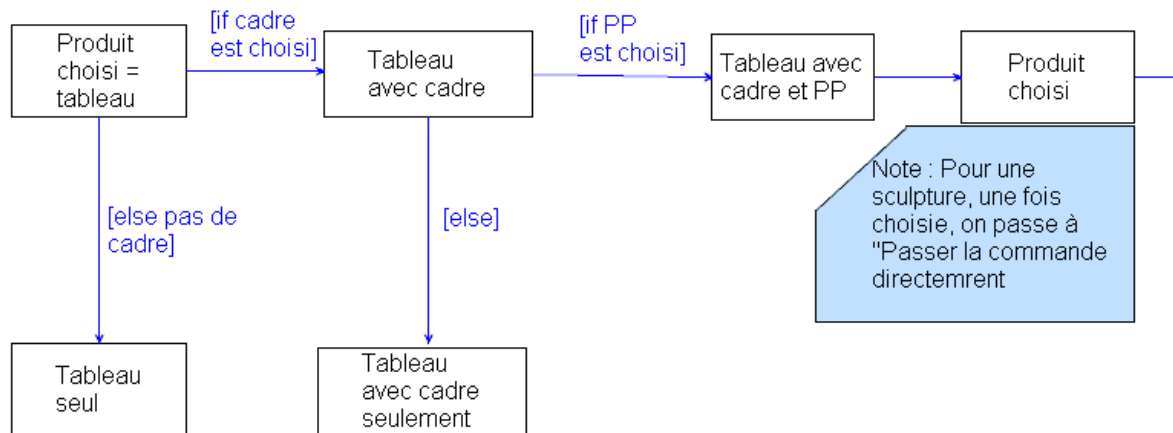


Diagramme S d'états-transitions (2 de 2)

vert = évènement
bleu = transition

Cas type d'utilisation : cas 1 = achat de produit



Cas type d'utilisation : cas 2 = consultation catalogue
Idem cas 1 jusqu'à après "Passer la commande"

