

- TD -

Analyse des besoins

1. Modélisation système gestion enchères

On souhaite développer une application permettant de proposer des articles à la vente et d'enchérir pour les acheter. Les vendeurs peuvent proposer les articles à la vente en système OpenCry ou à l'hollandaise. La description et le prix des articles mis en vente peuvent évoluer jusqu'à la fermeture de l'enchère correspondante. Une enchère est fermée soit automatiquement soit par l'huissier (qui peut également annuler une enchère) - dans tous les cas un mail d'avertissement est envoyé au vendeur et aux acheteurs participants à la vente respective.

Un utilisateur du système peut lister les articles disponibles à la vente ou faire une recherche par mots clés. Les utilisateurs peuvent enchérir pour acheter des articles - à la première enchère après la connexion l'historique de l'utilisateur est vérifié (et éventuellement les enchères de l'utilisateur ne sont pas acceptées). Le montant de chaque enchère est communiqué par mail aux autres acheteurs.

Une fois l'enchère fermée, l'article est attribué au gagnant qui peut effectuer un paiement par carte bancaire ou par PayPal.

Identifier les acteurs et les cas. Structurer les cas.

2. Modélisation d'un site de vente (en ligne) de livres

Les principales fonctions de la librairie en ligne sont les suivantes:

- ◆ recherche de livres
- ◆ constituer un panier virtuel
- ◆ commander et payer en ligne (ou non).

Il faudra fournir plusieurs méthodes de recherche: un ou plusieurs critères précis (auteur, titre, etc.), par thème, par classification (les nouveautés, les meilleures ventes, etc.). Le panier virtuel peut être modifié avant de passer la commande. Le client doit pouvoir accéder à tout moment à la commande pour saisir les informations nécessaires au paiement et à la livraison. Le client doit pouvoir gérer son compte.

L'application doit permettre la maintenance de catalogues (stocks, informations éditoriales, etc.) et la maintenance du site (présentation graphique, informations générales, etc.).

Identifier les acteurs et les cas. Structurer les cas.

3. Modélisation d'un journal en ligne

Un journal en ligne offre aux internautes la possibilité de voir l'ensemble de titres des articles proposés. Un résumé est également accessible sur demande pour chaque article. Certains articles sont disponibles gratuitement à tout visiteur du site. Les autres peuvent être achetés (paiement par CB) après authentification sur le site. Pour les utilisateurs ne disposant pas d'un compte une inscription gratuite est possible. Les abonnés peuvent également lire tous les articles disponibles sur le site; ils doivent s'acquitter d'une cotisation annuelle (paiement par CB ou virement).

Proposer des scénarios pour quelques cas d'utilisation.