

TP n° 9

Modélisation objet avec UML

Etude de cas: Analyse des besoins d'un vidéo club

Un vidéo club est un centre de distribution qui assure essentiellement la location de films préenregistrés.

Les éditeurs procurent les cassettes aux exploitants soit en location soit en vente. Les exploitants peuvent donc passer avec les éditeurs des contrats de location d'une durée moyenne de 6 mois ou passer des commandes à partir de catalogues fournis régulièrement par les éditeurs.

Un vidéo club entretient des relations avec une trentaine d'éditeurs environ.

Lorsque les exploitants constatent une usure des cassettes qui leur appartiennent, ils ont la possibilité de les vendre à des grossistes qui peuvent alors pratiquer des ventes au rabais.

Un seul statut est proposé aux clients, celui d'adhérent. Chaque adhérent se voit attribuer une carte d'adhésion sur laquelle est mentionné un code adhérent. Il peut alors choisir entre plusieurs types d'abonnement. Les tarifs varient selon le mode d'abonnement choisi. Quatre tarifs adaptés aux locations sont proposés en fonction des différents types d'abonnement. Toutefois, on peut louer des cassettes aux clients non abonnés sans leur faire profiter des avantages tarifaires réservés aux abonnés.

Le but est de décrire la vue des besoins (*use case view*) de ce système en utilisant le logiciel *Objecteering*.

1. Donner le diagramme des cas d'utilisation du système. Penser à utiliser la généralisation d'acteurs.
2. Décrire le scénario « Location Cassettes » par un diagramme de séquence.
3. Compléter l'analyse des besoins de ce système par la description des scénarios principaux des autres cas d'utilisation.