

QCM 3 – UML et use case – 07-03-2010

1. Que décrivent les cas d'utilisation

Les cas d'utilisation décrivent les exigences fonctionnelles de l'utilisateur par rapport au système. Ils décrivent le fonctionnement attendu du système sans bien sur décrire l'implantation de celui-ci. Ils constituent également un référentiel pour le dialogue entre le client (maîtrise d'ouvrage) et les concepteurs et développeurs (maîtrise d'oeuvre).

2. Les cas d'utilisaton correspondent à un ensemble d'interactions entre un utilisateur et le système.

A - oui

B - non

Oui. La description peut inclure toutes les interactions ou bien les principales. En UML, la description graphique se limite à indiquer le nom du cas sans détailler les interactions.

3. Un cas d'utilisation prend en compte les objectifs non fonctionnels d'un utilisateur

A - oui

B - non

Non. Les aspects non fonctionnels (sécurité, performance, disponibilité par exemple) ne sont pas décrits en UML ni dans les cas d'utilisation

4. Dans un cas d'utilisation, un acteur représente un utilisateur jouant un rôle précis dans l'utilisation du système

A - oui

B - non

Oui. La même personne peut jouer plusieurs rôles dans le système. L'acteur est une instance de rôle joué par un individu.

5. Pour les acteurs primaires, l'objectif du cas d'utilisation est essentiel

A - oui

B - non

Oui. Le cas d'utilisation correspond à un objectif fonctionnel de l'acteur primaire du cas d'utilisation : le résultat lui importe.

6. Pour les acteurs secondaires, l'objectif du cas d'utilisation est essentiel

A - oui

B - non

Non. L'objectif fonctionnel d'un cas d'utilisation ne constitue pas un résultat nécessaire pour un acteur secondaire. Un acteur secondaire interagit avec le cas d'utilisation pour sa réalisation, mais n'y trouve pas d'intérêt direct.

7. Un acteur est une personne interne au système

A - oui

B - non

Non, un acteur est toujours EXTERIEUR au système. Sinon, on modéliserait l'implantation du système

8. Un acteur est obligatoirement une personne physique

A - oui

B - non

Non. Un acteur peut être un autre système. Par exemple, dans le cadre du GAB, le système d'information des autres banques qui valident la transaction de retrait d'argent est un acteur.

9. La relation de communication lie un acteur au système

A - oui

B - non

Oui. La présence de cette relation indique une interaction entre l'utilisateur et le système.

10. Quel est le but des relations d'inclusion et d'extension ? En quoi diffèrent-elles ?

Elles expriment des compositions d'action, optionnelle si extension, obligatoire si inclusion

11. Tous les cas d'utilisation ont une relation d'inclusion directe avec un acteur.

A - oui

B - non

Non. Il existe des cas d'utilisation qui n'ont pas de relation de communication directe avec un acteur primaire : ces cas sont liés à d'autres cas par inclusion ou extension.

12. La relation de généralisation/spécialisation est une relation liant deux cas d'utilisation

A - oui

B - non

Oui. Si un premier cas spécialise un second, il hérite du premier cas, qu'il peut enrichir : c'est un sous-cas d'utilisation.

13. Qu'est-ce qu'un cas d'utilisation abstrait ?

Un cas (de stéréotype <<abstract>>) qui soit être spécialisé en sous cas pour avoir une réalisation concrète. On montre ainsi un comportement commun à plusieurs sous-cas d'utilisation.

14. Lors du déroulement d'un projet, à quels moments les cas d'utilisation sont-ils utilisés ?

Toutes les phases, suivant des niveaux de granularité différente. La phase de validation vérifie que le système conçu réponde aux sollicitations des utilisateurs conformément aux différents cas d'utilisation.

Note : modèle de scénario à utiliser

| | | |
|---------------------------------|--|--|
| Nom du cas d'utilisation | Le nom exprime l'objectif sous la forme d'une courte expression verbale exprimant une action | |
| Portée | Quel système est considéré comme une boîte noire en cours de conception | |
| Niveau | L'un des niveaux suivants : stratégique, objectif utilisateur, sous-fonction. | |
| Acteur primaire | Nom de rôle de l'acteur principal ou description | |
| Intervenants et intérêts | Intervenant | Intérêt |
| | Nom de l'intervenant | Intérêt de l'intervenant |
| Préconditions | Ce que doit être l'état du monde avant le début du cas d'utilisation | |
| Postconditions | État du monde si objectif rempli | |
| Description | Étape | Action |
| | 1 | Placez ici les étapes du scénario depuis le déclenchement jusqu'à la réalisation de l'objectif |
| | 2 | ... |
| | 3 | ... |
| Extensions | Étape | Action de ramification |
| | 1a | Condition provoquant la ramification : action ou nom du sous-cas d'utilisation |
| | ... | ... |

