

11) A quoi sert une activité complexe ?

.....
.....
.....

Exercice N°1 :

L'authentification d'un utilisateur à un système informatique consiste en deux étapes :

- La saisie du nom
- La saisie du mot de passe
- 1) Représentez en UML les activités nécessaires que doit réaliser le système d'information pour authentifier un utilisateur en faisant l'hypothèse que l'utilisateur saisisse correctement son nom et son mot de passe. On suppose que ces deux étapes sont réalisées chronologiquement.
- 2) Ajoutez une alternative pour tester si le nom et le mot de passe sont corrects.

Exercice N°2 :

Un virement international dans l'Union Européenne requiert les indications suivantes :

- Nom et adresse du bénéficiaire,
- Montant du virement,
- Code BIC de la banque qui est un identifiant unique de 8 caractères,
- Numéro du compte bancaire au format IBAN qui est une représentation unifiée,
- Message à l'attention du bénéficiaire,

Par ailleurs, il existe trois options distinctes laissées au choix du donneur d'ordre du virement :

- L'option partagée où le donneur d'ordre et le destinataire paient respectivement les frais de leur banque respective,
- L'option frais à charge du donneur d'ordre où le donneur d'ordre paie l'ensemble des frais,
- L'option frais à charge du bénéficiaire où le bénéficiaire paie l'ensemble des frais.

Le système pris en compte est le site Web de la banque qui offre la possibilité à ses utilisateurs de saisir un virement européen en ligne.

- 1) Représentez en UML les différentes saisies que doit réaliser le système auprès de l'utilisateur pour préparer un virement européen.
- 2) Le montant d'un virement européen ne peut pas dépasser 12 500 Euro, sinon il convient d'utiliser une autre procédure dite du virement international qui demande d'autres informations et dont le coût est plus élevé. Modifiez le diagramme pour que le système prévienne l'utilisateur si le montant dépasse 12 500 Euros. Prenez également en compte le cas où le total du montant et des frais dépasse le solde de son compte.