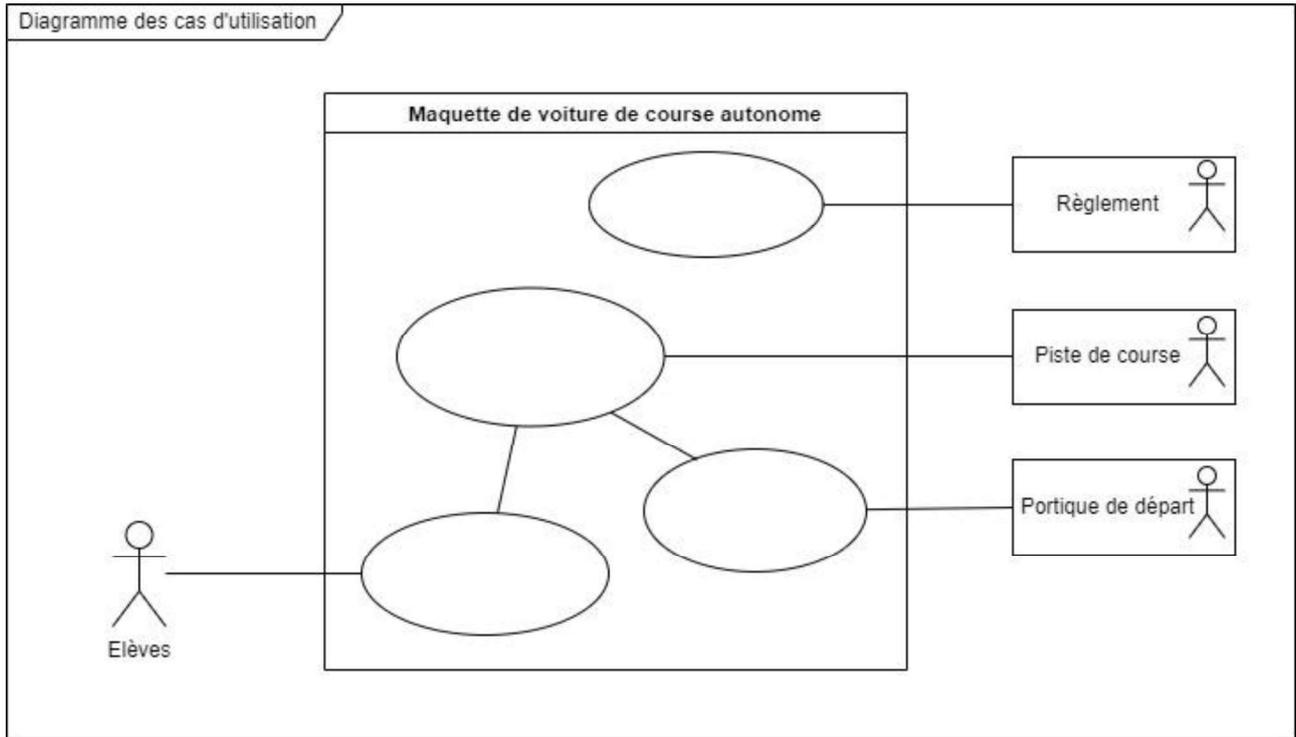


Annexe 1 : Diagrammes SysML

Le Diagramme des cas d'utilisation participe à l'expression du besoin. Il exprime les services offerts par l'objet aux acteurs. Il décrit ce que fait l'objet (et non ce que fait l'utilisateur) mais sans dire comment il le fait.



Propositions pour compléter les bulles :

- *Parcourir le plus vite possible la piste et s'arrêter dans la zone prévue*
- *Démarrer au signal lumineux*
- *Etre conforme*
- *Etre programmée*