

La notation UML v2.0



Plan Général

- Introduction
 - Les cas d'utilisation
 - Les scénarios (diagrammes d'activité/de séquence)
 - Diagrammes de classe
 - Diagrammes d'état
-
-

UML

- Unified Modeling Language :
 - Langage d'analyse et de conception orientée objet
 - Analyse = recensement et définition des besoins
 - Conception = définition d'une architecture « abstraite »
 - Première version : 1996
 - Précurseurs
 - Merise (années 70) : non objet
 - OMT : Object Modeling Technique (1990)
 - Booch, Oose (Object Oriented Software Engineering)
 - Volonté des concepteurs d'UML :
 - Unifier les concepts intéressants de ces méthodes
-
-

Préambule

- UML :
 - = langage
 - ≠ méthodologie
 - ⇒ mise en œuvre pas aisée
 - UML, langage *unifiée* ⇒ beaucoup de concepts
 - trop de concepts ?
 - ensemble de notations à disposition, pas nécessaire de tout utiliser
 - langage extensible
-
-

Analyse : expression du besoin

- Buts :
 - Qui ?
 - Quoi ?
 - Exemples
- Comment : principalement 2 types de schémas :
 - cas d'utilisation
 - scénarii



***Acteurs
et
Cas d'utilisation***



Diagrammes d'acteurs et de cas d'utilisation

- But : recenser les besoins
- Démarche
 - recherche des *acteurs*
 - analyse des *cas d'utilisation* pour chacun
 - relations
 - entre cas d'utilisation
 - entre acteurs et cas d'utilisation

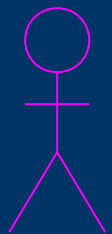


Les acteurs

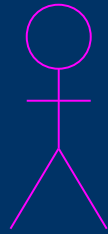
- Définition

Un acteur correspond soit à un type d'utilisateur du système, soit à un type de système externe avec lequel le système collabore

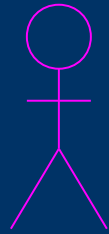
- Exemples



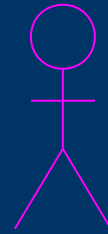
client



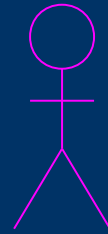
secrétaire



Comptable



Personnel



Base de données

⇒ On recense les types d'utilisateurs, par les utilisateurs eux-mêmes :

une secrétaire d'un magasin peut aussi en être client

Les cas d'utilisation (Use Cases)

- Définition

Ensemble de possibilités d'utilisation relativement proches

- Exemples

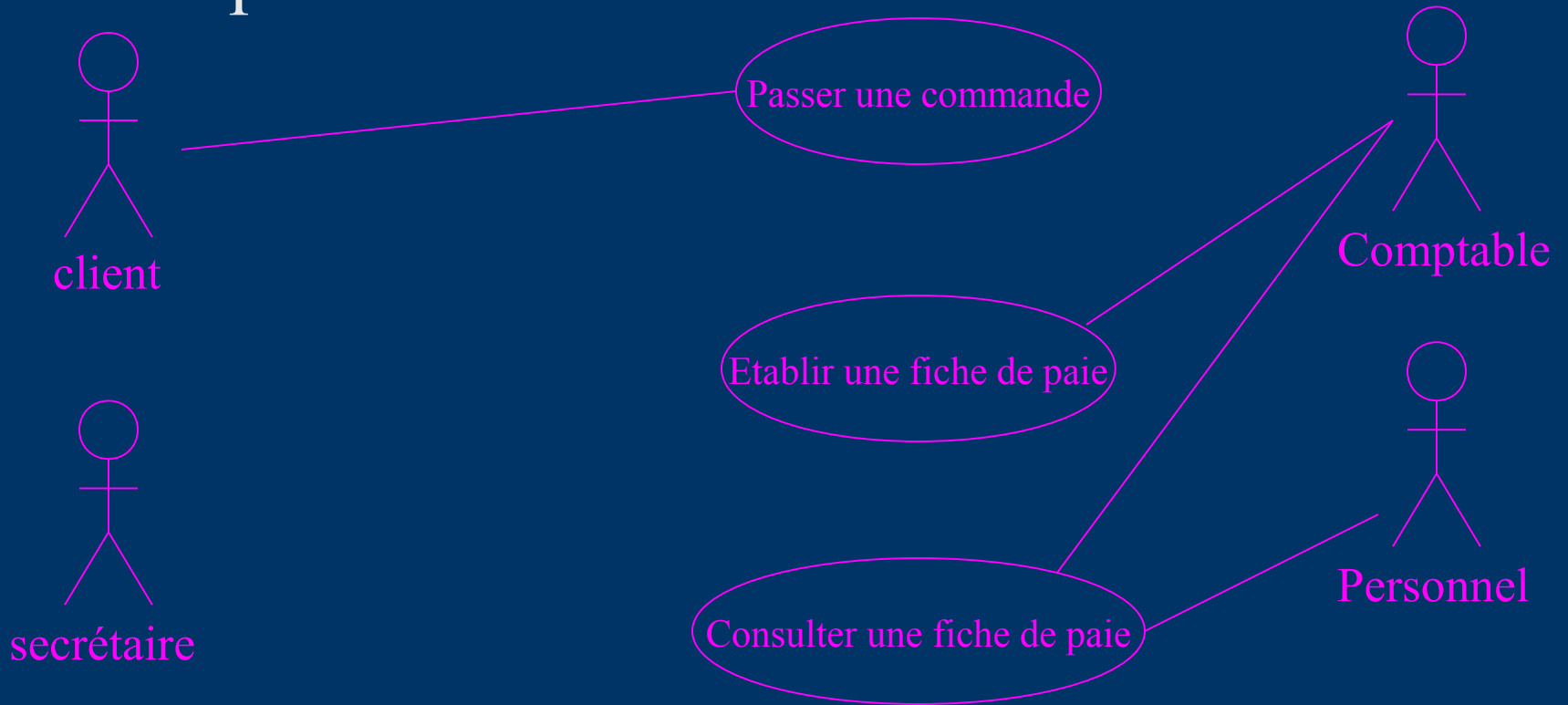
Passer une commande

Etablir une fiche de paie

Consulter une fiche de paie

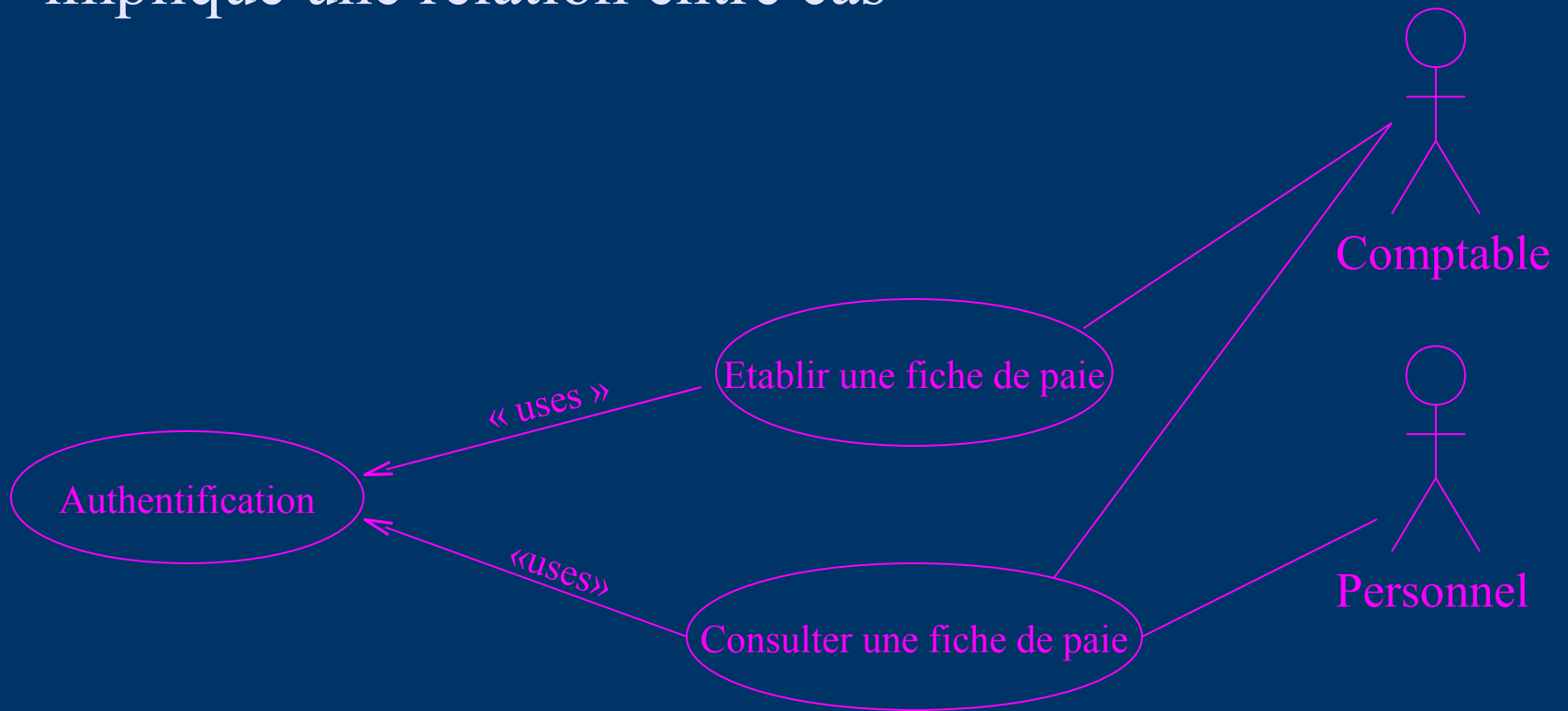
Liens acteurs-cas

- Lien : —
- Exemple :



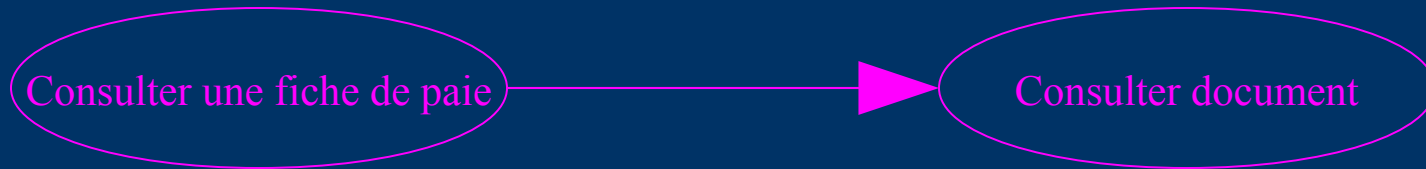
Liens entre cas d'utilisation (1)

- Utilisation :
implique une relation entre cas



Liens entre cas d'utilisation (2)

- Héritage



Liens entre cas d'utilisation (3)

- Extension :
Fonctionnalité optionnelle d'un cas d'utilisation

