

# Chapitre I. Conception de l'application

## I.1 Identification des acteurs

Un acteur d'un système est une entité externe à ce système qui interagit avec lui. Les acteurs permettent de cerner l'interface que le système va offrir à son environnement. Chaque acteur du système est un profil pouvant factoriser plusieurs personnes ayant les mêmes droits. Nous avons capturé les acteurs qui vont interagir avec notre système, comme le montre ce tableau pour l'identification des acteurs. (Cf. Tableau 1).

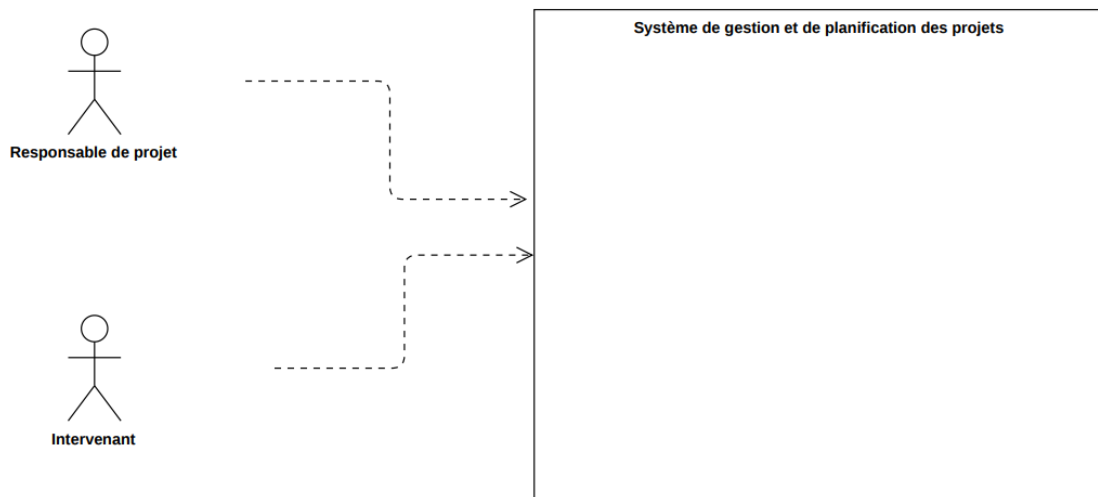
*Tableau 1 : Identification des acteurs*

Nom de l'acteur	Rôle
Responsable de projet	<p>Le responsable de projet est une personne qui peut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gérer ses informations personnelles.</li><li>• Ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs.</li><li>• Ajouter, modifier ou supprimer une tâche.</li><li>• Affecter des ressources humaines (intervenant) et matérielles à une tâche.</li><li>• Planifier et visualiser dans un diagramme de Gantt les tâches du projet.</li><li>• Importer et exporter toutes les données de l'application</li></ul>
Intervenant	<p>L'intervenant est une personne qui peut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Gérer ses informations personnelles.</li><li>• Afficher ses ordres de travail.</li><li>• Modifier l'état d'une tâche.</li><li>• Recevoir une notification (Email et SMS).</li></ul>

## I.2 Diagramme de contexte

Le diagramme de contexte est une représentation UML, il modélise le système sous forme d'une boîte noire en interaction avec les acteurs du système. Ce diagramme vient avant les diagrammes de cas d'utilisation. L'étude conceptuelle nous a permis d'élaborer les diagrammes de contexte ci-dessous :

Ce diagramme de contexte est pour système de gestion et de planification des projets. Il contient deux acteurs, le responsable de projet et l'intervenant (cf. Figure 1).



*Figure 1 : Diagramme de contexte, Système de gestion et de planification des projets*

### **I.3 Diagramme de cas d'utilisation**

Les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés.

L'étude de différentes fonctionnalités et l'analyse des actions que les acteurs peuvent exécuter nous a permis d'élaborer les diagrammes ci-dessous :

Ce Diagramme de cas d'utilisation pour système de gestion et de planification des projets, permet de voir les différentes fonctionnalités disponibles pour les différents acteurs, les cas d'utilisation montrés sur ces figures au-dessous (cf. Figures 1 et 2)

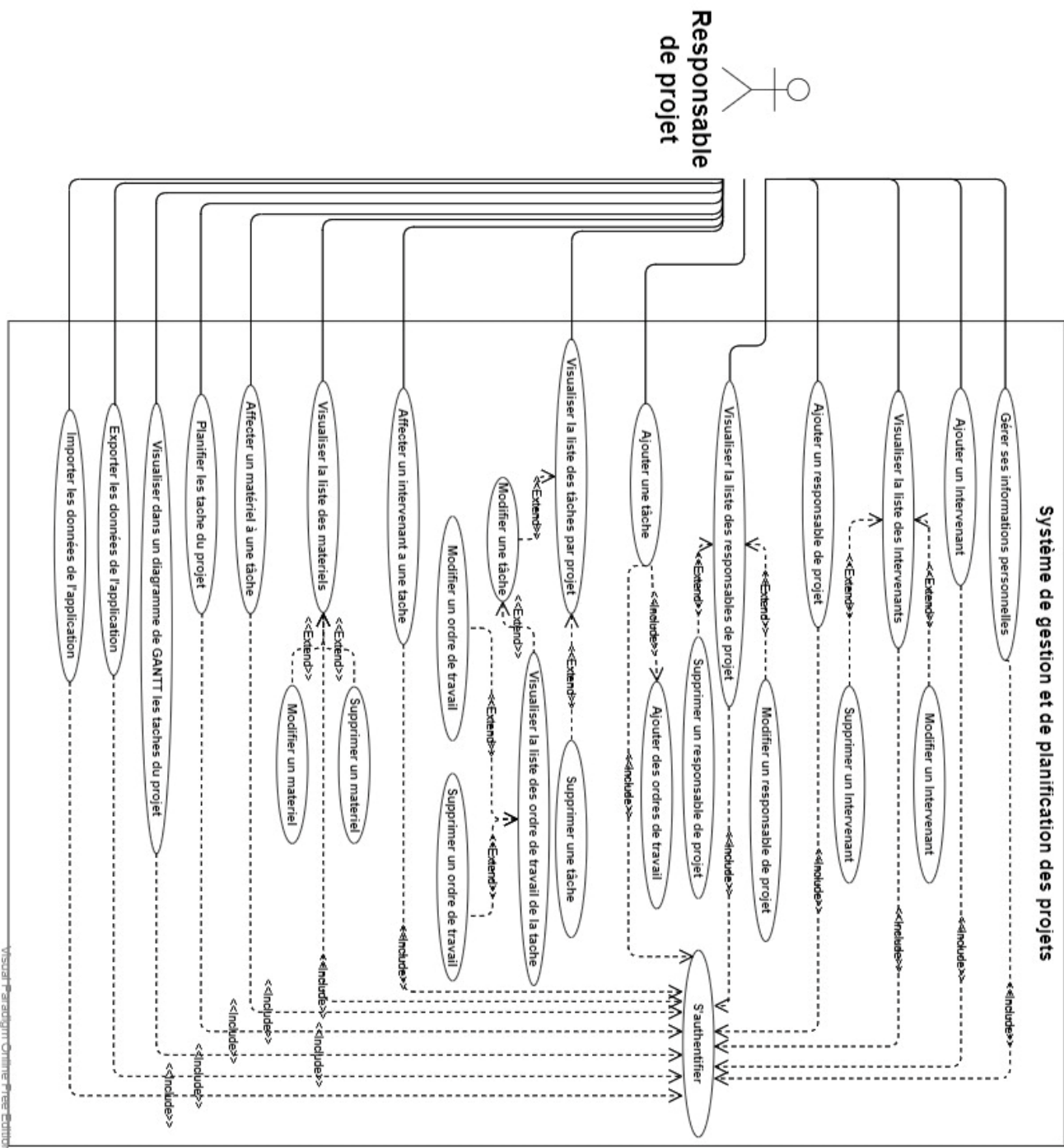
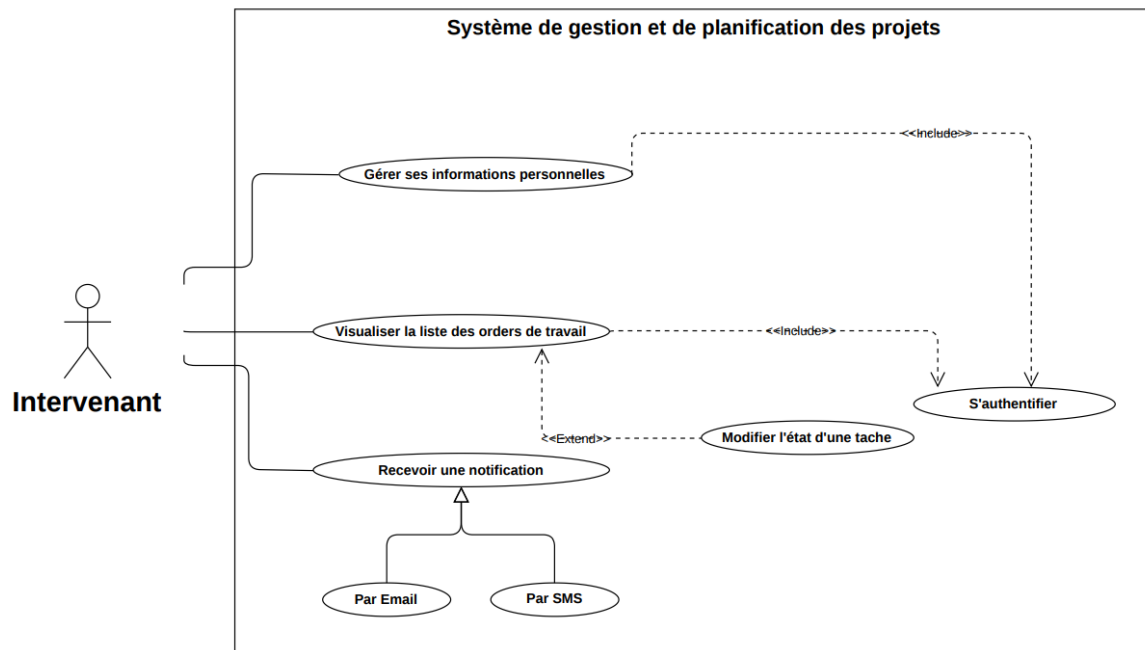


Figure 2 : Diagramme de cas d'utilisation, Système de gestion et de planification des projets



*Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation, système de gestion et de planification des projets*

## I.4 Diagramme de classe

Le diagramme de classe constitue un élément important de la modélisation, puisqu'il permet de définir les composants du système final. Et avec le dressage des besoins du système, et les différents cas d'utilisation, la vision sur le système devient plus claire et une bonne conception du diagramme est possible. Le diagramme ci-dessous illustre la relation entre les différentes classes de l'application :

Ce diagramme de classes pour le système de gestion et de planification des projets permet de visualiser les différentes classes existantes et les relations entre elles (cf. Figure 4).

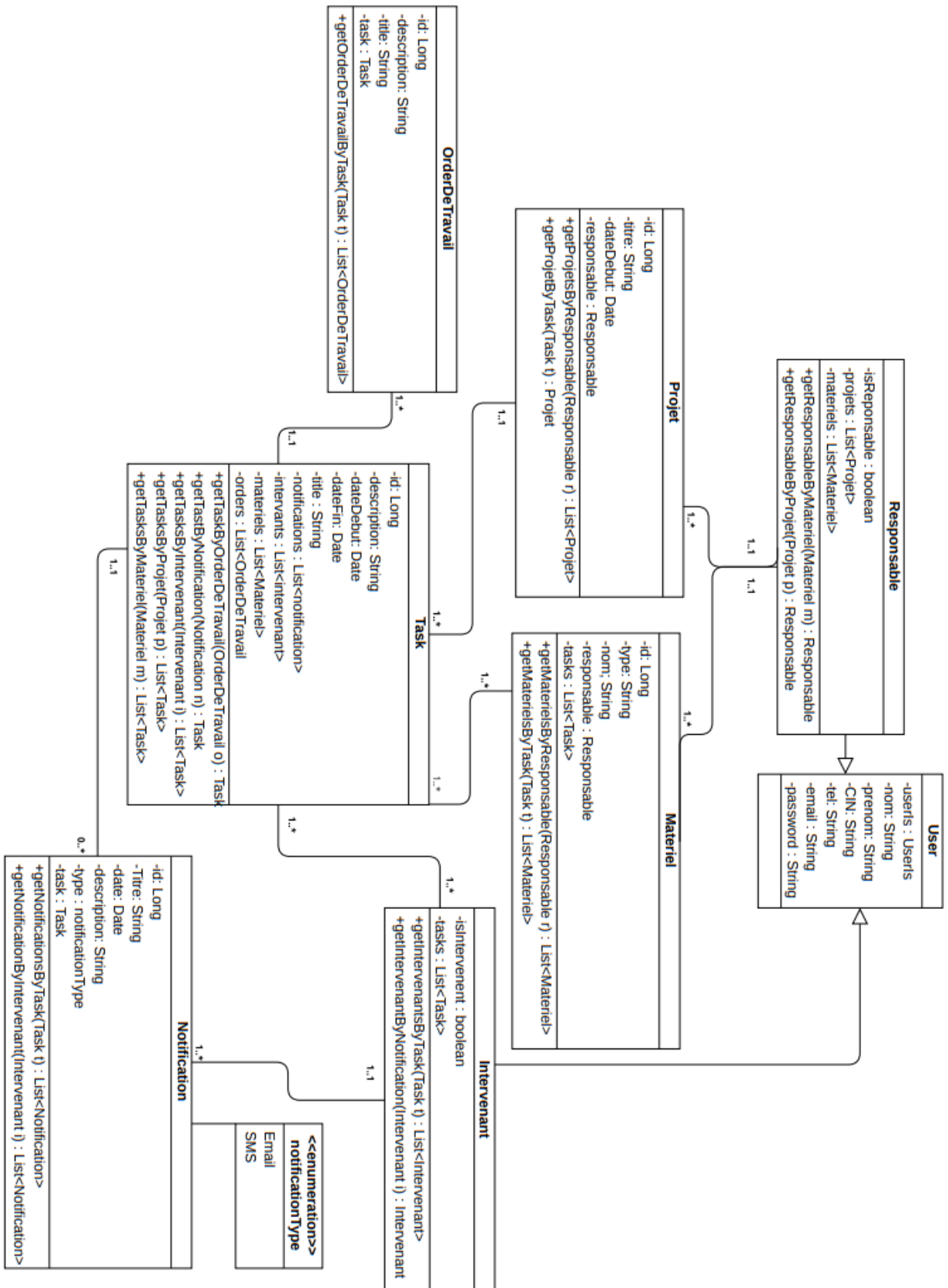


Figure 1 : Diagramme de classe, Ssystème de gestion et de planification des projets

## **I.5 Conclusion**

Dans ce chapitre, nous avons traité l'étude conceptuelle du projet. En premier lieu, nous avons précisé la méthodologie utilisée. Ensuite, nous avons identifié les différents acteurs et les diagrammes de contexte utilisés. Après, nous avons présenté les différents diagrammes de contexte, de cas d'utilisation et de classe pour le système.