

PROJET 1^{ème} ANNÉE INFO S2

intitulé :

Uml2Java = Logiciel de diagramme UML/Java

sujet :

Le but de ce projet est de développer un logiciel pédagogique permettant la réalisation de diagramme UML et de le traduire en Java. Ce programme vise les débutants souhaitant apprendre les base de la COO/POO tel que les étudiants ou particulier intéressé dans ce domaine.

Le programme devra être capable de :

1) Dessiner un diagramme (de classes simplifié) UML

Cette partie consiste à donner à l'utilisateur les outils nécessaire à la réalisation d'un diagramme UML. Elle sera entièrement graphique.

2)Traduire le diagramme UML en JAVA

Cette partie sera la partie du programme en arrière plan et devra permettre à l'utilisateur d'accéder au code Java en permanence.

matériels et logiciels :

Matériel : PC du département
logiciels : Langage JAVA+eclipse + Trac/SVN

Nom équipe (groupe TP + numéro de 1 à 3) :

I2-2

Constitution de l'équipe :

Composition de l'équipe			
	Nom	Prénom	Rôle primaire
1	Daigremont	Ambre	Chef de projet
2	Coiffard	Alan	
3	Collin	Antoine	
4	Lebouc	Julian	

5			
---	--	--	--