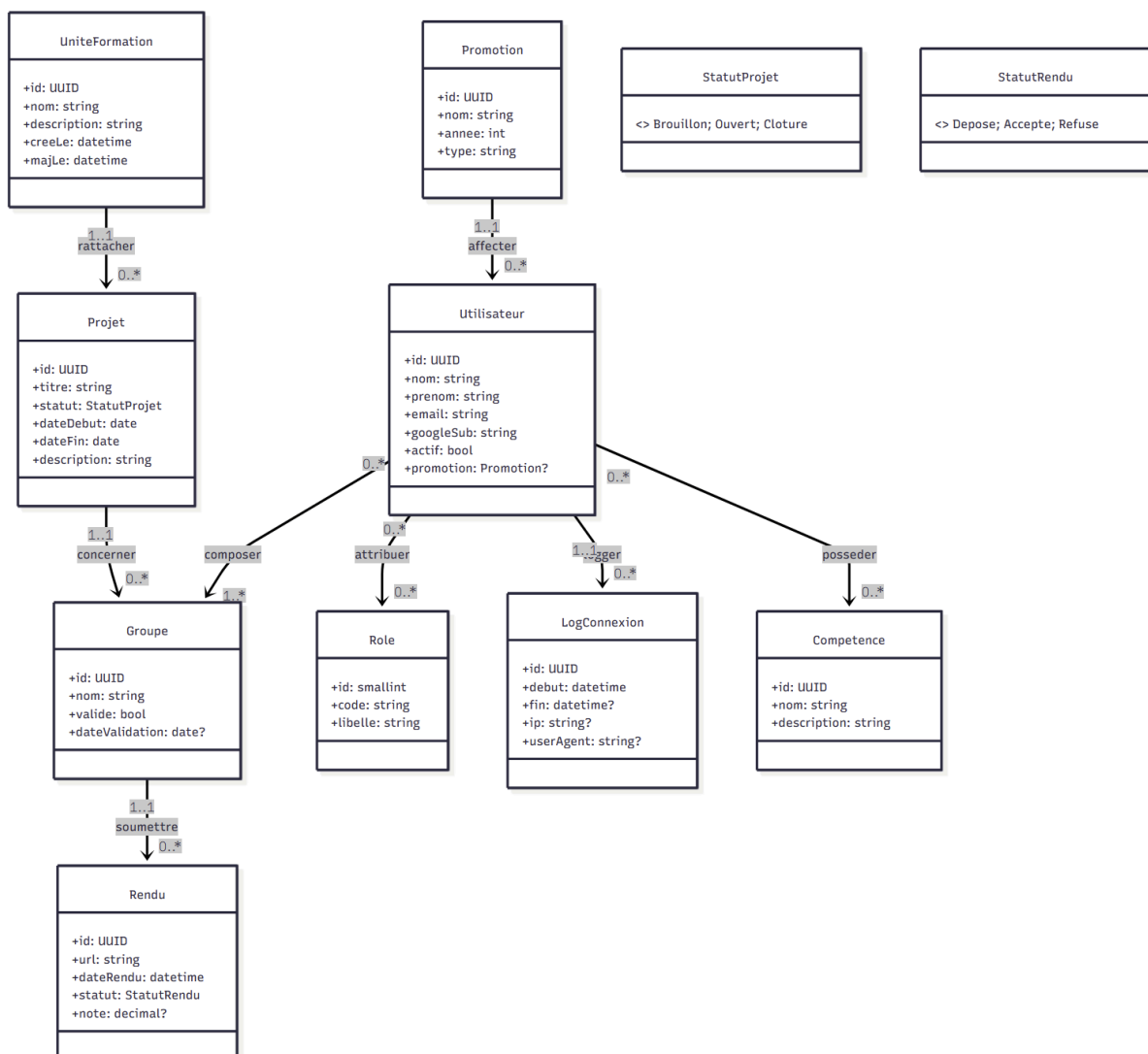


# Diagramme de classe

Dans le cadre du projet ProjetGlobe, le diagramme de classes sert à représenter l'architecture logicielle de l'application. Il permet de formaliser les principales entités, leurs attributs, leurs comportements et les relations qui les relient. Ce document a pour objectif d'apporter une vision claire de la structure interne de l'application et de faciliter la compréhension technique par l'ensemble de l'équipe.

## Schéma léger (vue structurelle) :

Ce premier diagramme de classes met en évidence uniquement les classes, leurs attributs et les relations entre elles. Il permet de comprendre la structure générale de l'application : quelles entités existent, quelles informations elles contiennent et comment elles sont reliées. Cette vue est utilisée comme référence simple pour valider le périmètre fonctionnel et pour présenter le projet à des interlocuteurs non techniques.



## Schéma des méthodes :

Ce second diagramme met l'accent sur les méthodes principales de chaque classe. Il illustre le comportement attendu de l'application : comment un utilisateur se connecte, comment un projet est ouvert ou fermé, comment un groupe soumet un rendu, etc. Cette vue est davantage tournée vers l'équipe de développement car elle détaille la logique métier à implémenter derrière chaque entité.

