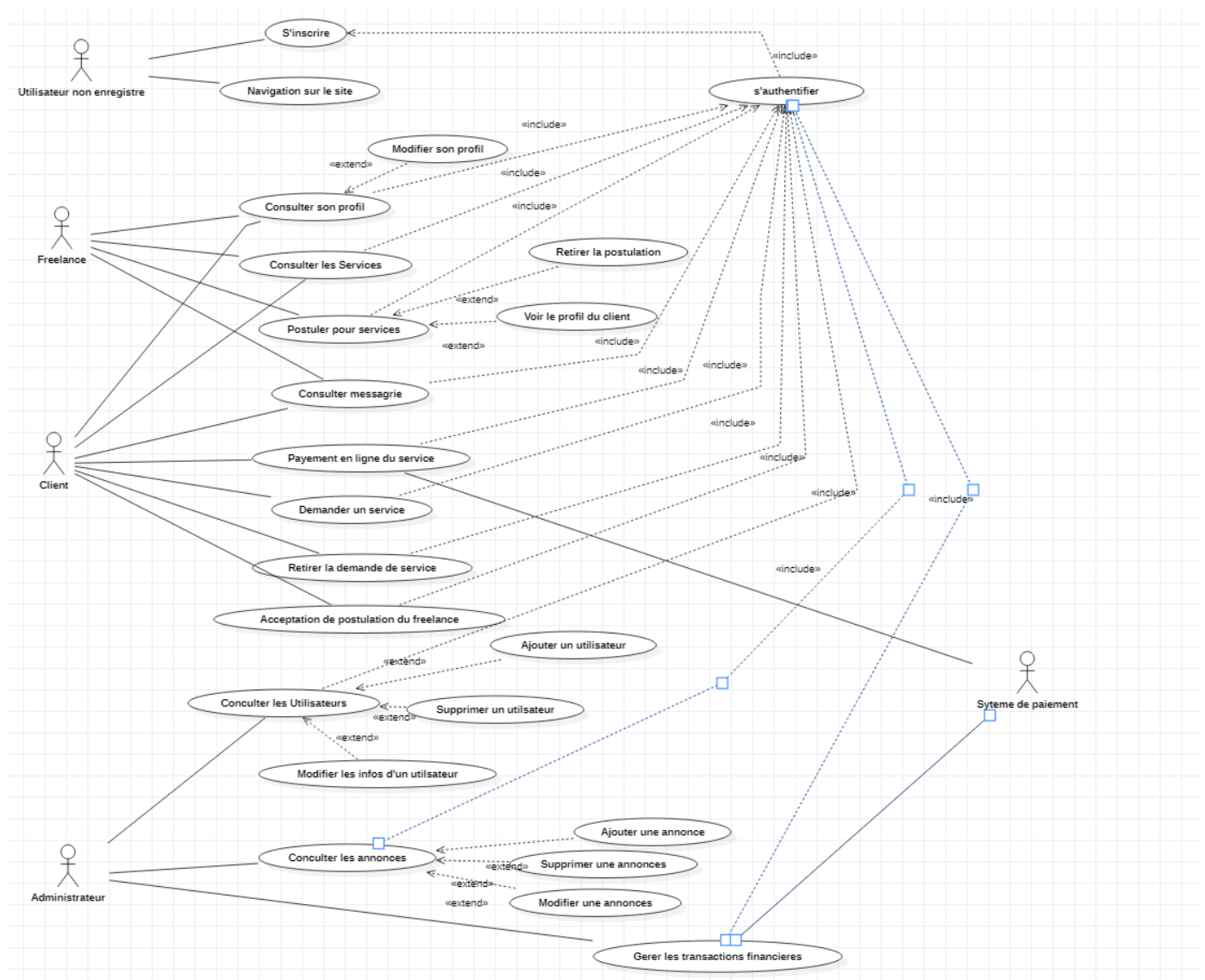


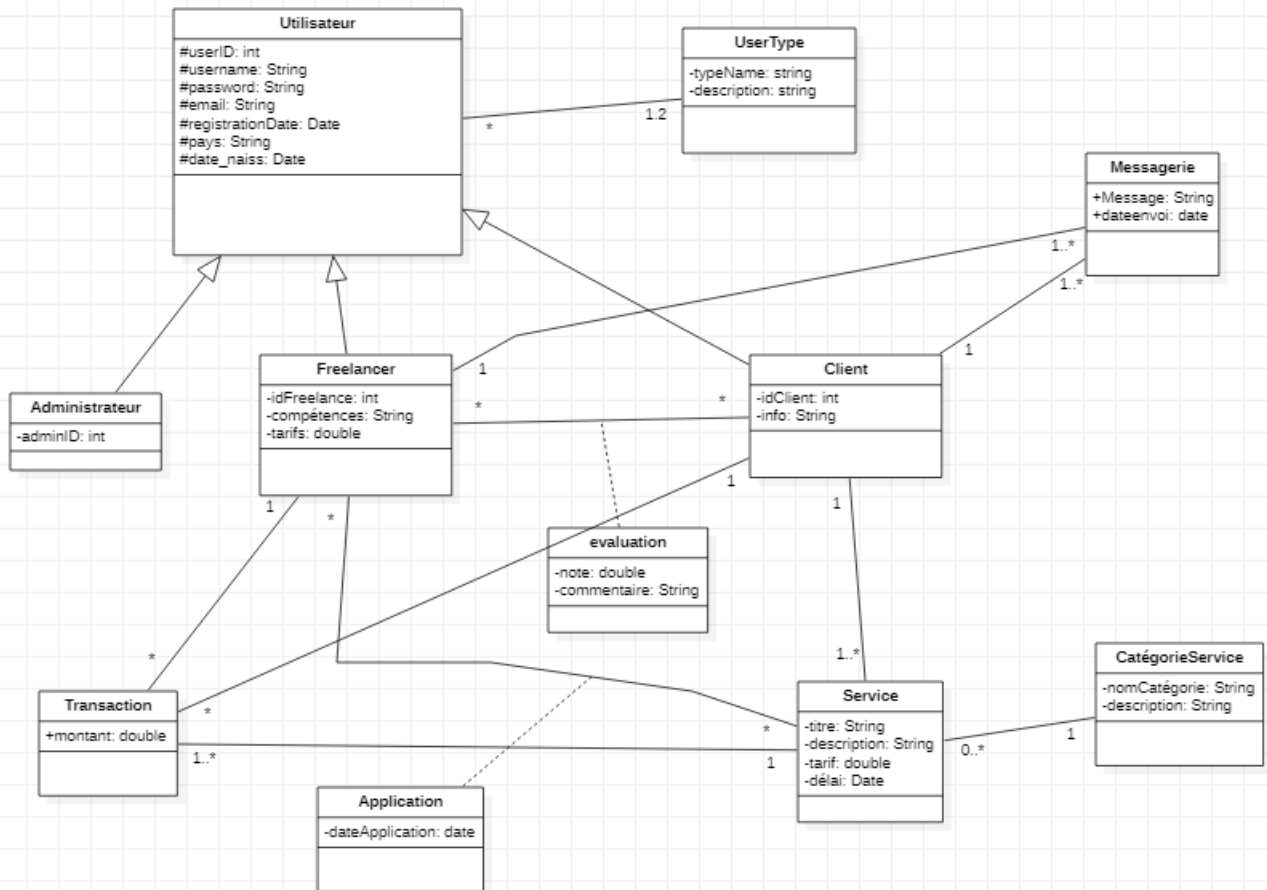
## Diagramme de Cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation est un outil visuel qui présente les interactions entre les acteurs (utilisateurs ou systèmes externes) et le système en question. Il montre comment les utilisateurs interagissent avec le système pour réaliser certaines actions ou tâches spécifiques.



## Diagramme de Classe :

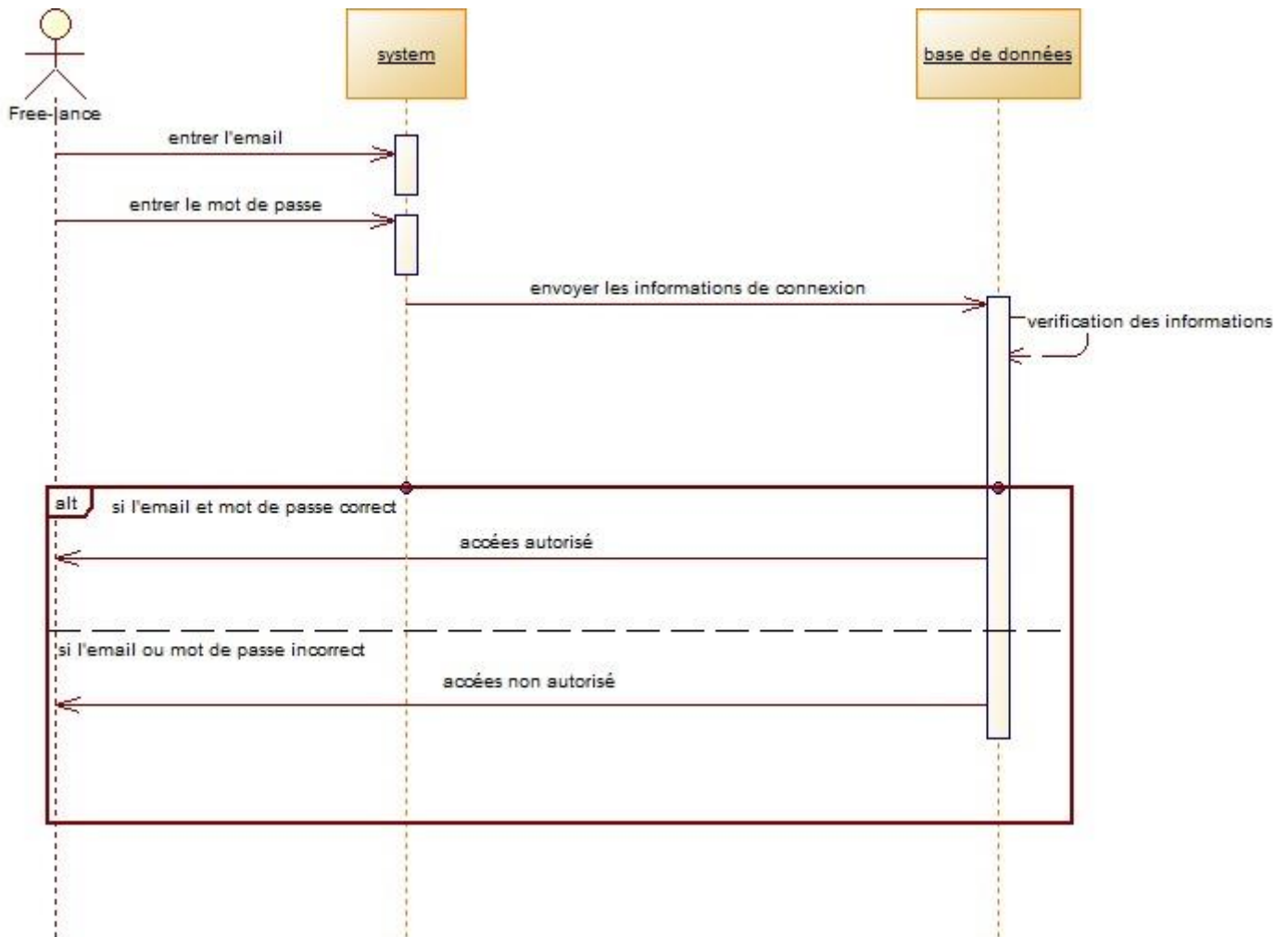
Un diagramme de classe est une représentation graphique de la structure statique d'un système logiciel, utilisée dans le cadre de l'Unified Modeling Language (UML). Il met en évidence les classes du système, leurs attributs, leurs méthodes et les relations entre ces classes, offrant une vue claire de l'organisation et de l'architecture d'un logiciel.



## Diagramme de Séquence :

Ce diagramme illustre la séquence d'actions et de communications entre différents composants du système lors d'un scénario spécifique. Il permet de visualiser comment les différentes parties interagissent et échangent des informations.

## Scénario d'authentification :



### Scenario de Consultation des Utilisateurs :

