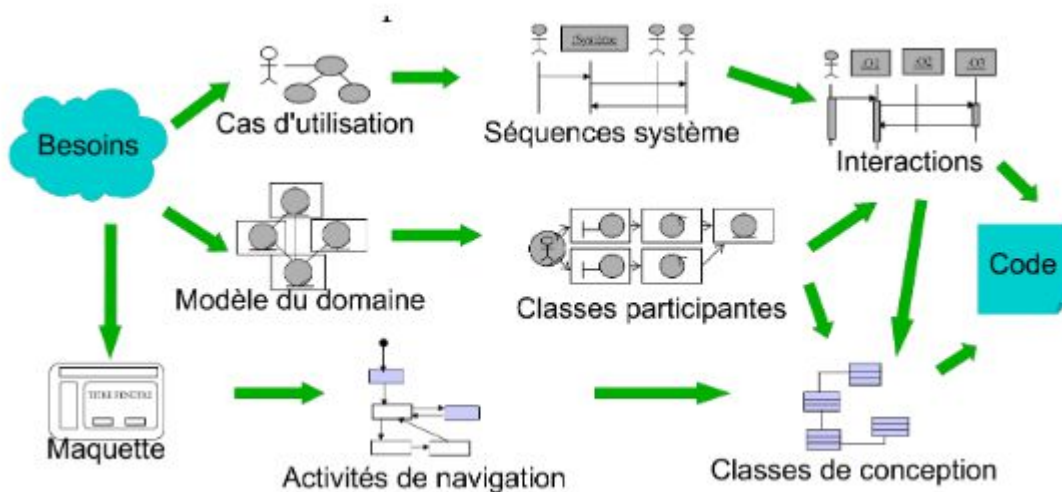


## Projet UML-PL

### 1. Organisation du projet:

#### 1.1 Conception:

Pour ce projet vous utiliserez la méthode minimale résumée par le diagramme ci-dessous. Aussi, vous est-il demandé de faire une recherche sur ladite méthode et l'inclure dans votre rapport et votre présentation(ceci vous permettra d'avoir une idée sur la méthode minimale et sur son application).



Dans le cadre de ce projet, on ne vous demande pas d'établir le code. Par contre toutes les autres étapes devront être prises en compte. On pourrait, donc, vous suggérer de suivre les étapes suivantes:

1. Spécifier les besoins à l'aide d'un diagramme de cas d'utilisation.
2. Définir le modèle du domaine en utilisant un diagramme de classes (les classes concernés par ce modèle sont appelées classes "métier").
3. Produire, pour chaque use case, un diagramme de séquence illustrant les échanges entre le système et les acteurs
4. Compléter la première version du diagramme de classes (le modèle du domaine) en y ajoutant les classes de contrôle et d'interface.
5. Détailler les diagrammes de séquence précédemment élaborés afin de rajouter les informations apportées par le diagramme de classes. Ainsi, vous remplacerez les lignes de vie "Système" par les différentes classes participantes de façon à ce que vous détailliez les échanges et interactions au sein du système pour la réalisation de chaque cas d'utilisation.
6. Définir les opérations de chacune des classes participantes en se basant sur les différents messages échangés recensés lors de l'étape précédente. les différentes méthodes seront ainsi, spécifiés dans la nouvelle version du diagramme de classes de conception (veiller à ce que toutes ces opérations soient réalisables).

7. Ajouter d'autres diagrammes qui vous semblent intéressants

### 1.2 Rendu

Le projet peut être réalisé en binômes. le rendu de chaque groupe se fera par mail **avant le 23 Janvier:**

- A : nidaliso@yahoo.fr
- Sujet: Projet\_UML\_PL\_Nom1Nom2
- Pièces jointes: Nom1Nom2V1.moo, Nom1Nom2V2.moo,..., Nom1Nom2Rapport.pdf, Nom1Nom2.ppt

Prière de respecter la syntaxe des éléments susmentionnés (Nom1Nom2 est à remplacer par les deux noms de famille des étudiants du binôme). Le non respect de ces consignes entraînera des pénalités. Une partie de la note concernera aussi l'utilisation de l'Atelier de Génie Logiciel que vous choisirez (par exemple PowerAMC).

Il est indispensable que vous rendiez trois versions de votre conception:

- V1: avec le diagramme des cas d'utilisation, le modèle du domaine et le diagramme de séquences système
- V2: avec les classes participantes, et les autres diagrammes que vous avez modifiés (utiliser un enregistrement sous un autre nom de fichier pour pouvoir sauvegarder l'état évolutif de votre projet)
- V3: avec les classes de conception et les diagrammes précédents modifiés selon le besoin.

## 2. Présentation du projet:

Notre école souhaite modéliser avec UML le processus des stages de ses étudiants. Le processus des stages est initialisé quand le responsable de la cellule des stages reçoit une demande de stage d'un étudiant. Ce dernier peut éventuellement consulter la liste des stages offerts par les organismes agréés par l'ENSA. Cette demande est instruite par le responsable qui transmet son accord ou son refus à l'étudiant. En cas d'accord, le responsable cherche le stage adéquat dans la liste des stages agréés qu'il tient à jour (ajouter de nouveaux stages, modifier des stages...). Il informe l'étudiant du contenu du stage et lui soumet les différentes plages horaires proposés pour ledit stage. L'étudiant communique son choix, le responsable l'inscrit à la période retenue auprès de l'organisme de stage concerné. En cas d'empêchement l'étudiant doit avertir au plus vite le responsable de stage pour que celui-ci demande l'annulation de l'inscription. A la fin du stage, l'encadrant externe transmet au responsable une appréciation sur le travail de l'étudiant et un document attestant sa présence. L'étudiant dépose son rapport de stage imprimé chez le responsable et une autre version électronique via l'application qui sera vérifiée par un jury composé de trois professeurs. Ce jury assigne une note finale au stage qui sera transmise au responsable de la cellule des stages.

