

Terminologie

Projet UML Reverse

29 janvier 2016

Version : 0.1
Date : 29 janvier 2016
Rédigé par : Nabil BELKHOUS
Stephen CAUCHOIS
Anthony GODIN
Yohann HENRY
Florian INCHINGOLO
Nicolas MENIEL
Saad MRABET

Agilité

Capacité à favoriser le changement et à y répondre en vue de s'adapter au mieux à un environnement turbulent.

Cacher/Afficher (action)

Cacher ou afficher un élément. Un élément caché ne sera pas généré dans toute exportation. Cette action est enregistrée dans le fichier de paramètres.

Chef de projet

Responsable de gérer et d'unir le travail des membres de l'équipe pour aboutir à la réalisation du projet.

Créer (action)

Dans le cas d'un élément, créer et ajouter l'élément dans le diagramme. Dans le cas de la création d'un diagramme, ajouter un nouveau diagramme vide ou généré au projet.

Déplacer (action)

Déplacer un élément graphiquement. La position de l'élément est enregistrée dans le fichier de paramètres. Le déplacement d'une entité se fait aussi de façon visuelle. Ses éléments doivent le suivre et les relations aussi.

Diagramme

Dans ce document, quand on parle de diagramme, on ne fait pas référence simplement à un dessin mais à l'ensemble des fichiers qui permettent de définir ce diagramme. On les édite dans un projet grâce à un fichier écrit en PlantUML et pouvant être « stylisés » par un fichier de paramètres.

Éditer (action)

Suppose l'ouverture (le chargement), la modification, la sauvegarde et la suppression.

Élément

Une des informations affichées dans un diagramme. Par exemple, une entité est un élément, une méthode est un élément, une flèche est un élément.

Entité

Élément de base d'un diagramme. Il n'a pas d'élément parent. Dans le cas d'un diagramme de classes, par exemple, une classe et une note sont des entités, mais une méthode est un élément de l'entité Classe.

L'ergonomie

L'ergonomie pour ce produit consiste à l'utilisateur de pouvoir rapidement faire ce qu'il veut sans perdre de temps à manipuler le produit. On fixe une limite à 4 cliques maximum pour effectuer toutes les actions possibles. Le produit doit pouvoir être utilisé facilement sans lire de manuel.

Fichier de paramètres

Spécifique à notre application, il est là pour enregistrer les modifications graphiques de l'utilisateur, comme la position des entités ou la liste des éléments cachés. Ces informations ne sont pas supportées par PlantUML. Ces fichiers sont associés à n'importe quel diagramme de notre application.

Flèche

Lien entre deux entités ; une relation ou une action, par exemple. Elle est représentée par une tête de flèche, une queue de flèche et un corps éditables. Elle peut contenir jusqu'à 3 chaînes de caractères en fonction du diagramme.

Frontière

Une frontière se place dans un diagramme d'utilisation. Elle est représentée par un rectangle et délimite un système où on place généralement les cas d'utilisation.

Itération

Appellé aussi sprint. (Voir la définition)

JUnit

Framework de test unitaire fonctionnant pour JAVA.

Maven

Outil pour la gestion et l'automatisation de production des projets logiciels JAVA.

Mélée

Réunion de planification « juste à temps » et permet aux développeurs de faire un point de coordination sur les tâches en cours et sur les difficultés rencontrées.

Modifier (action)

Modifier un élément ou l'un de ses contenus. Par exemple, si l'élément peut être nommé, nous pouvons modifier son nom.

Mot/Nom (dans un diagramme)

Suite de caractères en UTF-8 sans espace, pouvant avoir une taille d'au moins 100 octets.

MVC

Modèle Vue Contrôleur. Le modèle s'occupe de gérer la partie logique du projet et le contrôleur s'occupe de faire coopérer le modèle et la vue.

Phase de test

Période où l'équipe teste les fonctionnalités du projet en fonction du cahier des tests et les valide avant de rendre un livrable.

PlantUML

Projet open source qui permet de dessiner rapidement :

- des diagrammes de séquence ;
- des diagrammes de cas d'utilisation ;
- des diagrammes de classes (et de paquetages) ;
- des diagrammes d'activités ;
- des diagrammes de composants ;
- des diagrammes d'états ;
- des diagrammes d'objets.

Les diagrammes sont définis à l'aide d'un pseudo-langage simple et intuitif.

Preuve de concept

Réalisation courte ou incomplète d'une certaine méthode ou idée pour démontrer sa faisabilité.

Product Backlog

L'ensemble des fonctionnalités du produit que l'on veut développer.

Product Owner

Représentant du client ou des utilisateurs.

Projet

Ensemble de diagrammes contenus dans un dossier de projet. Ce dossier peut actuellement contenir les sous-dossiers :

- case
- clas
- seq

Les diagrammes sont rangés dans un de ces dossiers selon son type. Les diagrammes sont enregistrés dans un dossier du même nom que le diagramme et contiennent les dossiers :

- src/plantuml : contient le code source.
- parameters/css : contient les fichiers de paramètres.

Il y a au moins un fichier source (dans src/plantuml) du même (strictement) nom que le projet. Il en est de même pour le fichier de paramètre.

Reverse

Génération d'un diagramme UML à partir d'un code source. Dans notre application, seul un code source Java peut être utilisé en entrée.

Sauvegarder (action)

Sauvegarder un diagramme dans le projet avec ses paramètres.

Scrum

Cadre de développement informatique dit agile. Il est utilisé pour développer des produits en quelques mois. Formé de plusieurs itérations (sprint) validées par le client, de mêlées organisées par l'équipe toutes les semaines et de l'écriture d'un product backlog.

Sprint

Bloc de temps fixé aboutissant à créer un incrément du produit potentiellement livrable.

Sprint Backlog

Le sprint backlog représente l'ensemble des tâches sélectionnées depuis le product backlog lors de la réunion de planification afin d'améliorer le produit avec de nouvelles fonctionnalités.

Sprint Rétrospective

Réunion dont le but est d'améliorer le processus pour le prochain sprint.

Sprint Review

L'objectif est de valider l'incrément de produit qui a été réalisé pendant le sprint. Cela permet une visibilité sur le produit. On analyse ce qu'on a fait du produit.

Supprimer (action)

Supprimer un élément et tous ses contenus.

UML

Langage de modélisation unifié, de l'anglais Unified Modeling Language. C'est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système.

Texte (dans un diagramme)

Texte en UTF-8 de taille raisonnable, pouvant avoir une taille d'au moins 1 Mo.

Type de projet

Le type d'un projet c'est le type de diagramme qu'il représente : cas d'utilisation ou classe ou séquence.