

Analyse du projet d'annonces immobilières JEE

Master Data science et Big Data

Réalisé par : BERRADA Anas

Encadre par : BELANGOUR Abdessamad

Chapitre 2 : Analyse

1 – introduction

Ce chapitre sera consacré à l'analyse de notre site web, en présentant les différents diagrammes soit de classe ou séquence, ou cas d'utilisation.

2 – Analyse

2.1. Le langage de modélisation UML

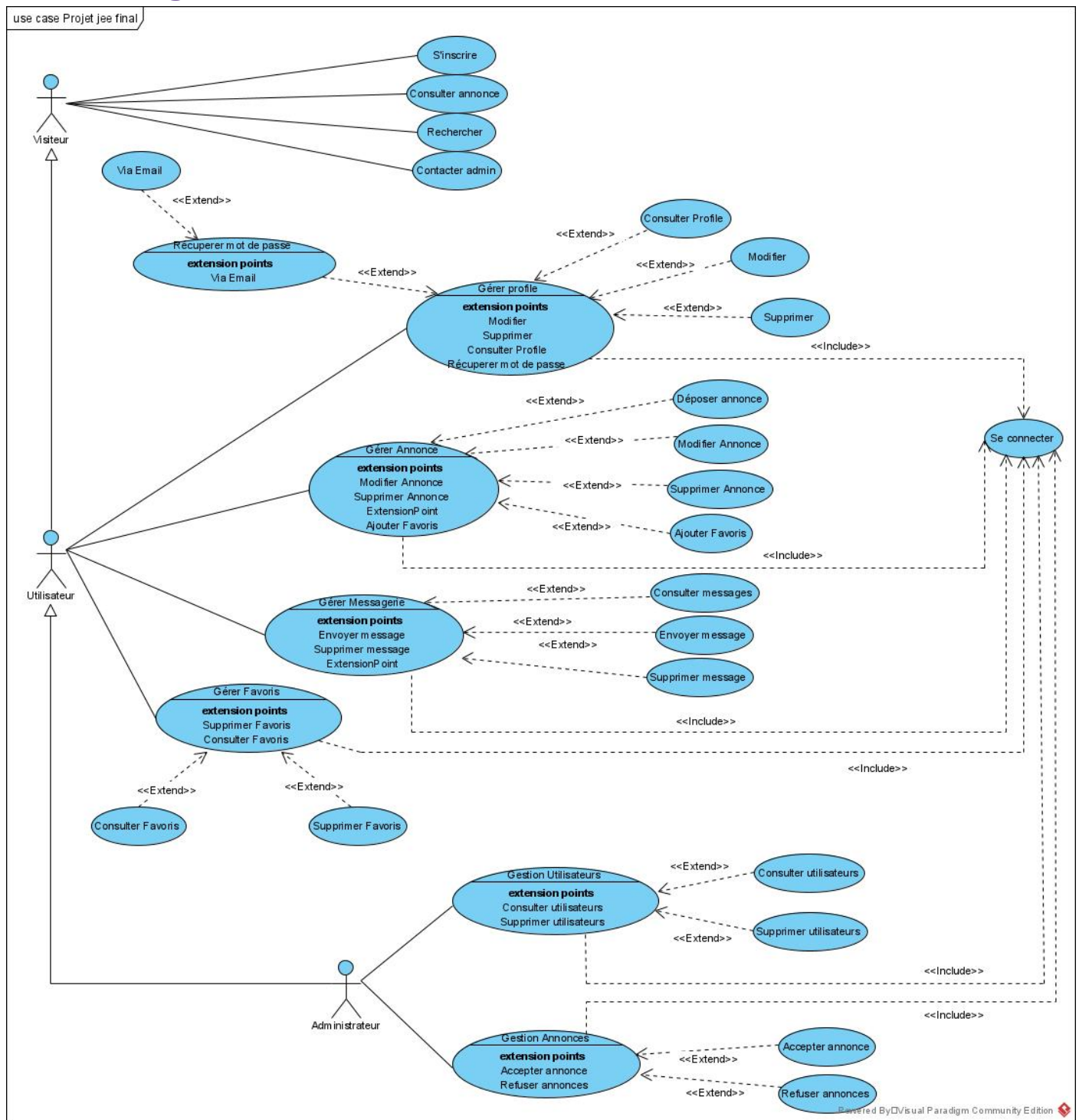


UML (Unified Modeling Language, que l'on peut traduire par "langage de modélisation unifié") est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et est devenu désormais la référence en termes de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance est souvent nécessaire pour obtenir un poste de développeur objet.

Pour le cas de notre application, les diagrammes utilisés sont :

- ✓ **Le diagramme de cas d'utilisation** : il permet d'identifier les possibilités d'interaction entre le système et les acteurs (intervenants extérieurs au système), c'est-à-dire toutes les fonctionnalités que doit fournir le système.
- ✓ **Le diagramme de séquence** : il présente la vue dynamique du système. L'objectif du diagramme de séquence est de représenter les interactions entre les objets en indiquant la chronologie des échanges. Cette représentation se réalise par cas d'utilisation.
- ✓ **Le diagramme de classe** : permet de donner une vue statique du système en termes de classes d'objets et des relations entre classes.

2.2. Diagramme de cas d'utilisation

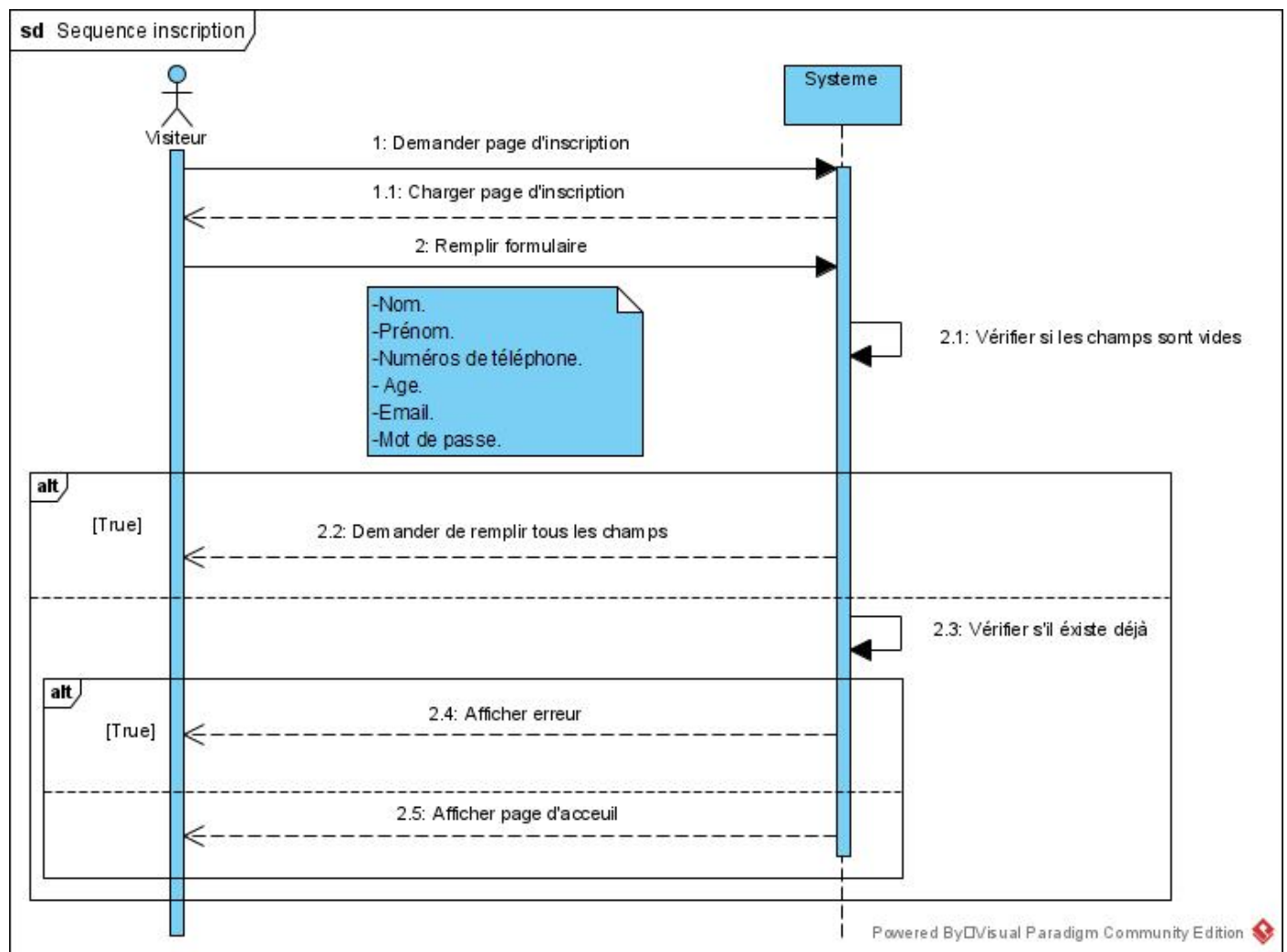


2.3. Diagrammes de séquences

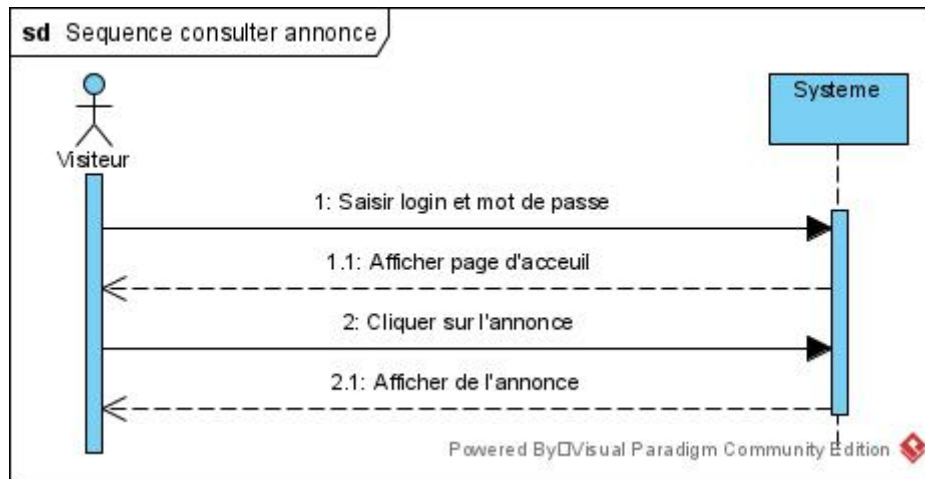
Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

2.3.1. Diagrammes de séquences du visiteur

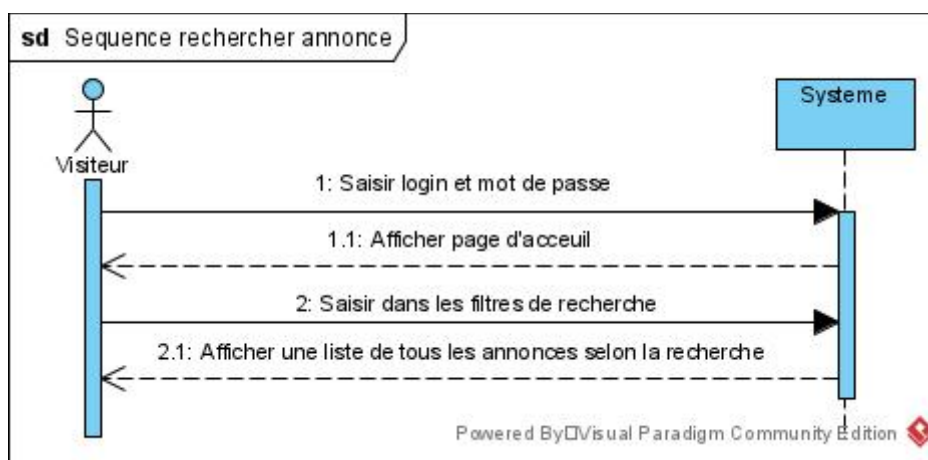
2.3.1.1. Scénario de cas d'utilisation « Inscription »



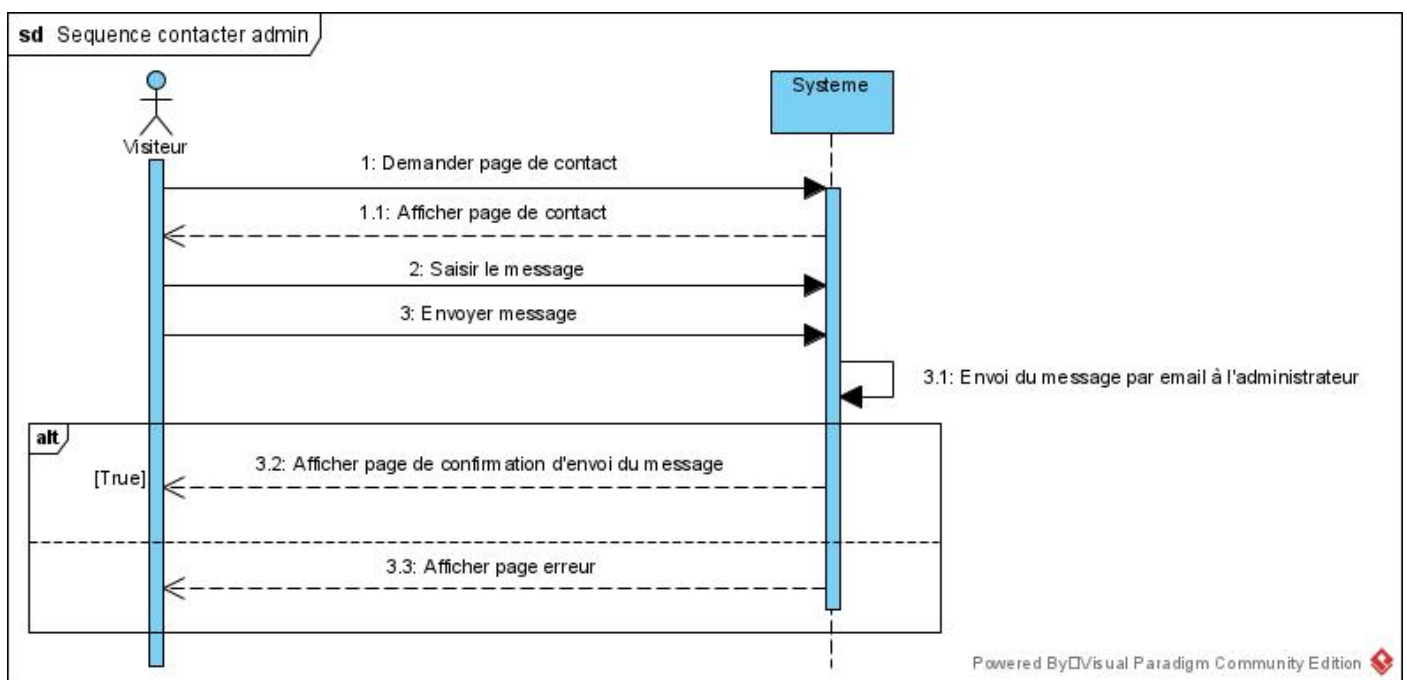
2.3.1.2. Scénario de cas d'utilisation « Consulter annonce »



2.3.1.3. Scénario de cas d'utilisation « Rechercher annonce »

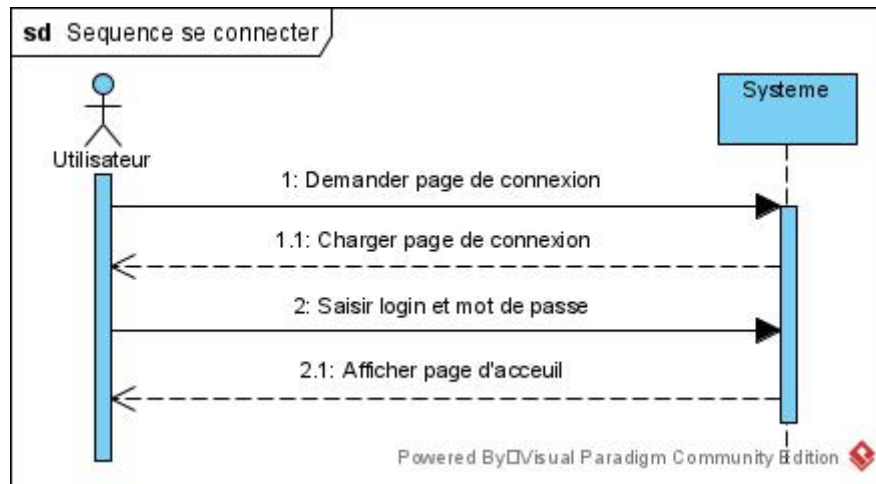


2.3.1.4. Scénario de cas d'utilisation « Contacter Admin »

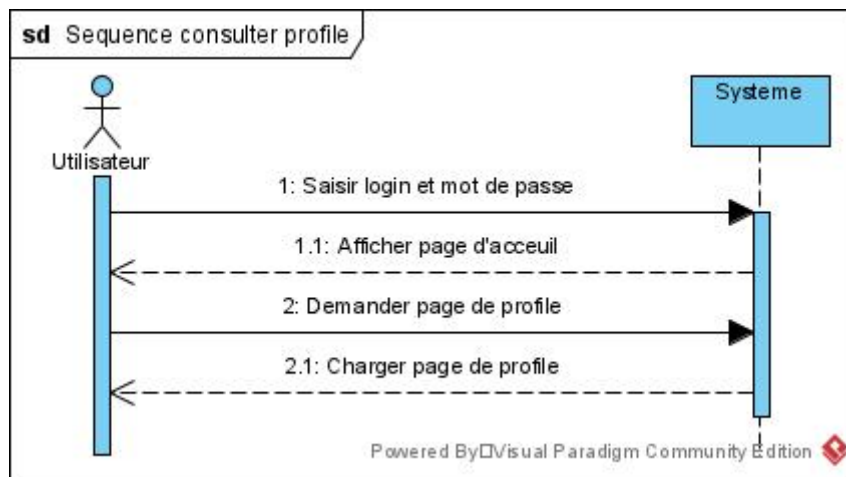


2.3.2. Diagrammes de séquences de l'utilisateur

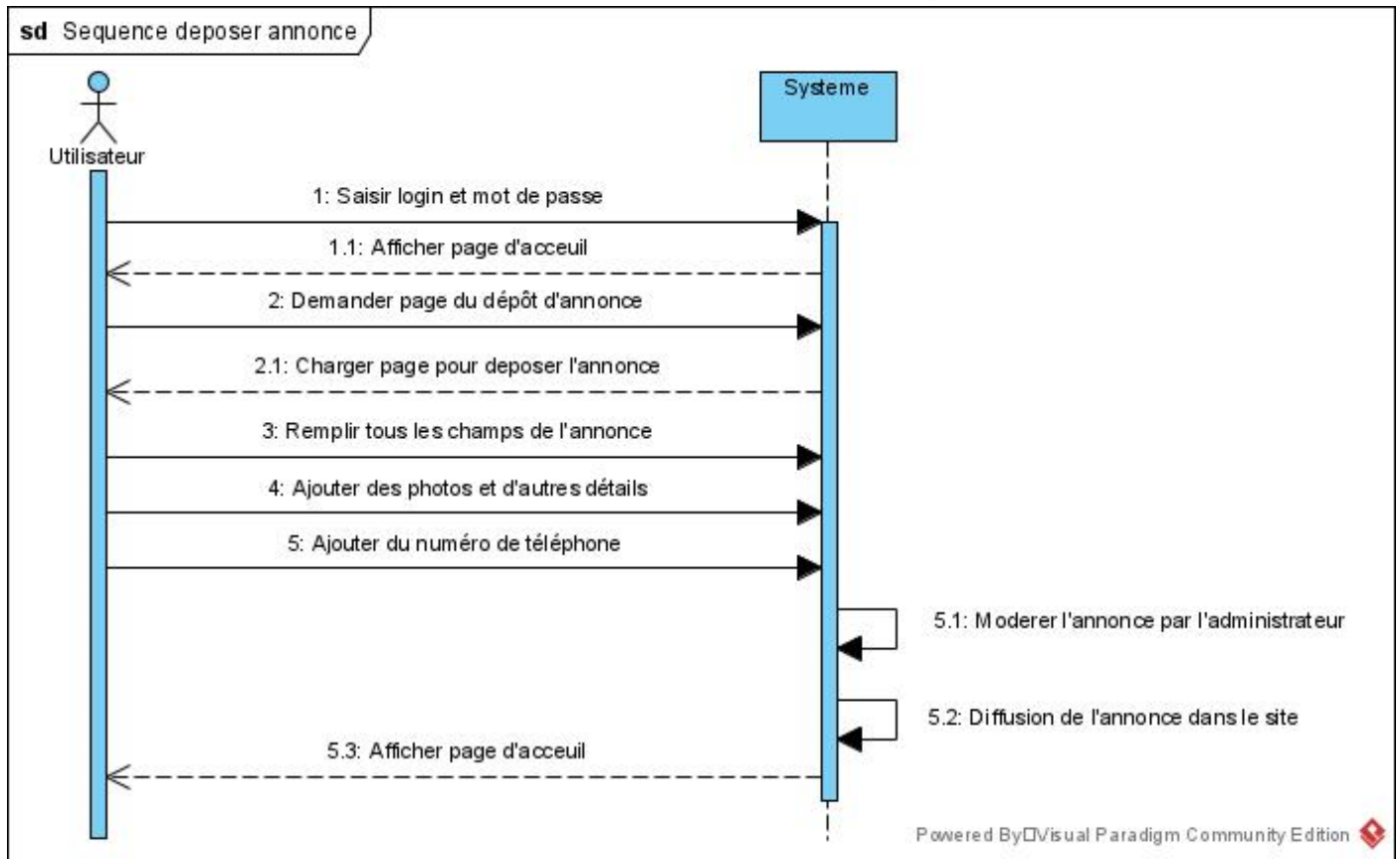
2.3.2.1. Scénario de cas d'utilisation « Se connecter »



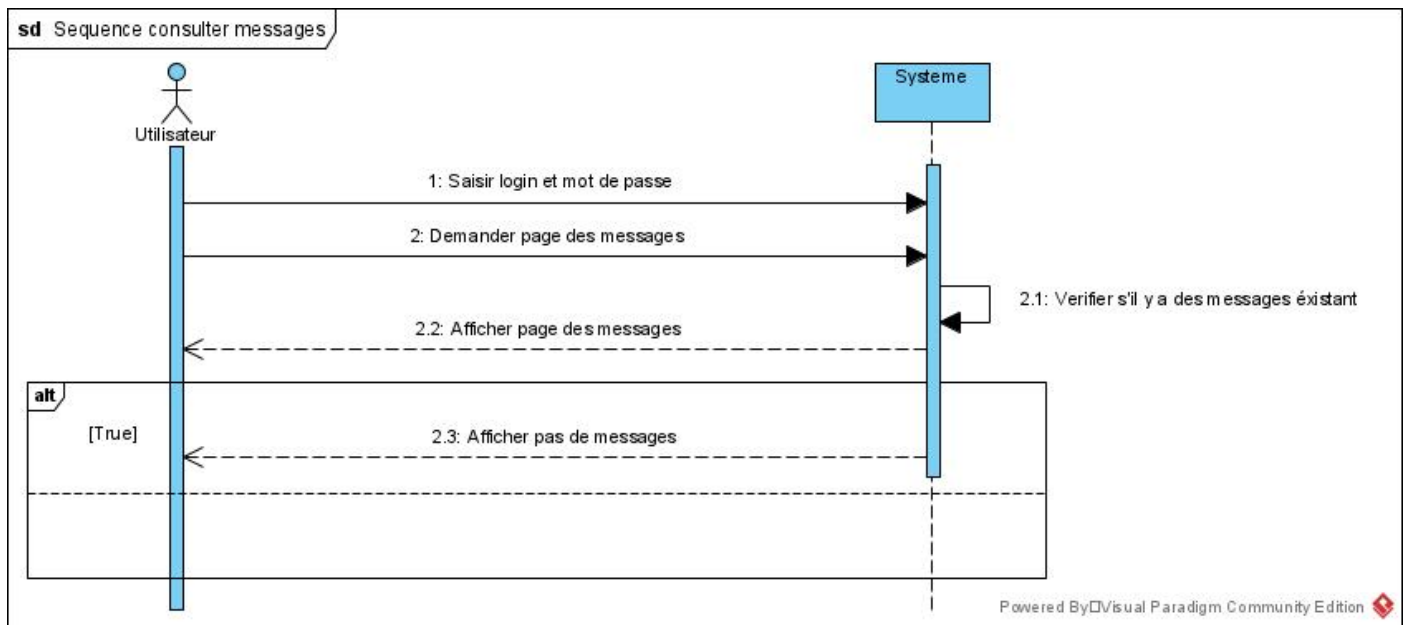
2.3.2.2. Scénario de cas d'utilisation « Consulter profile »



2.3.2.2. Scénario de cas d'utilisation « déposer annonce »

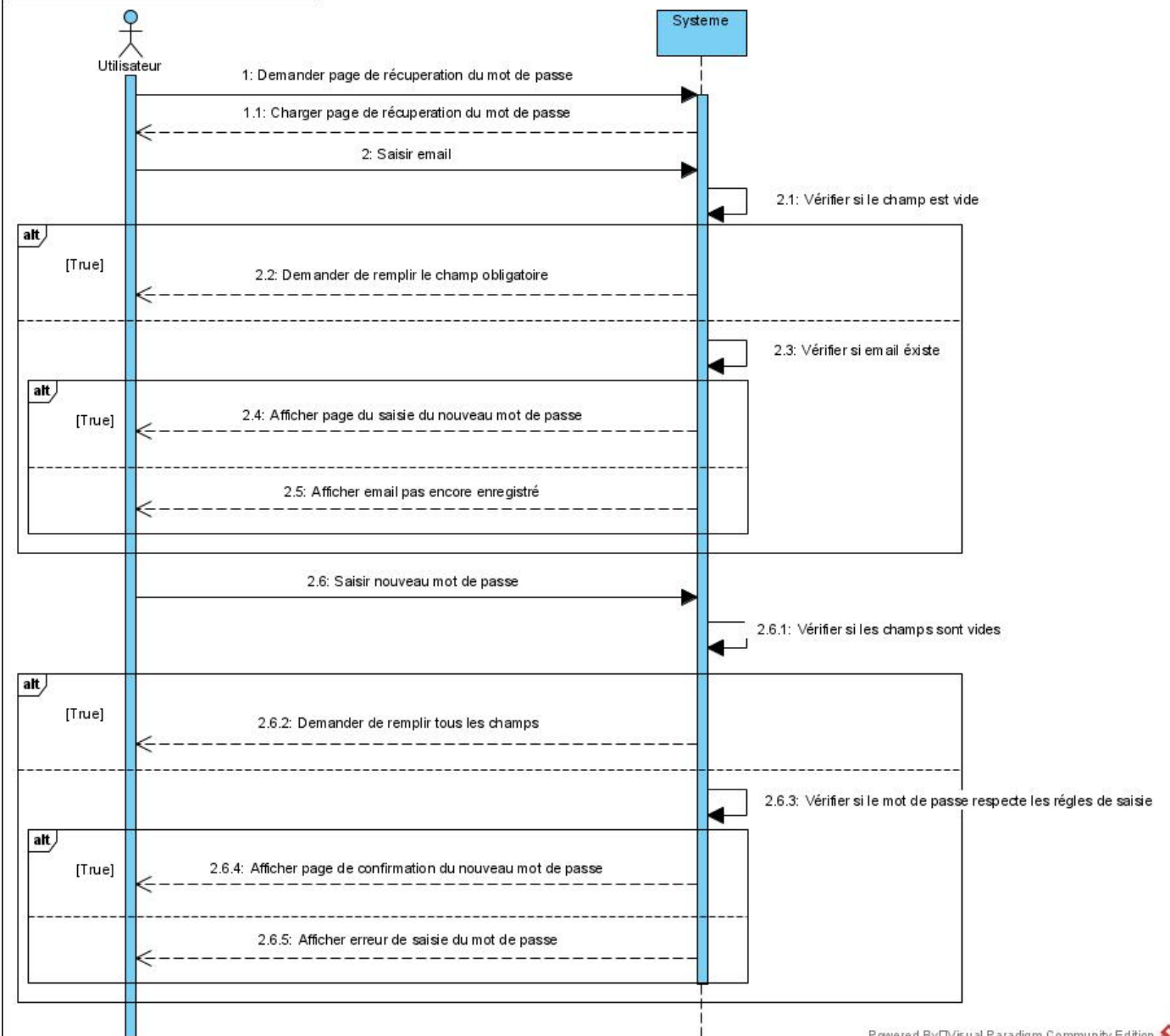


2.3.2.3. Scénario de cas d'utilisation « Consulter message »



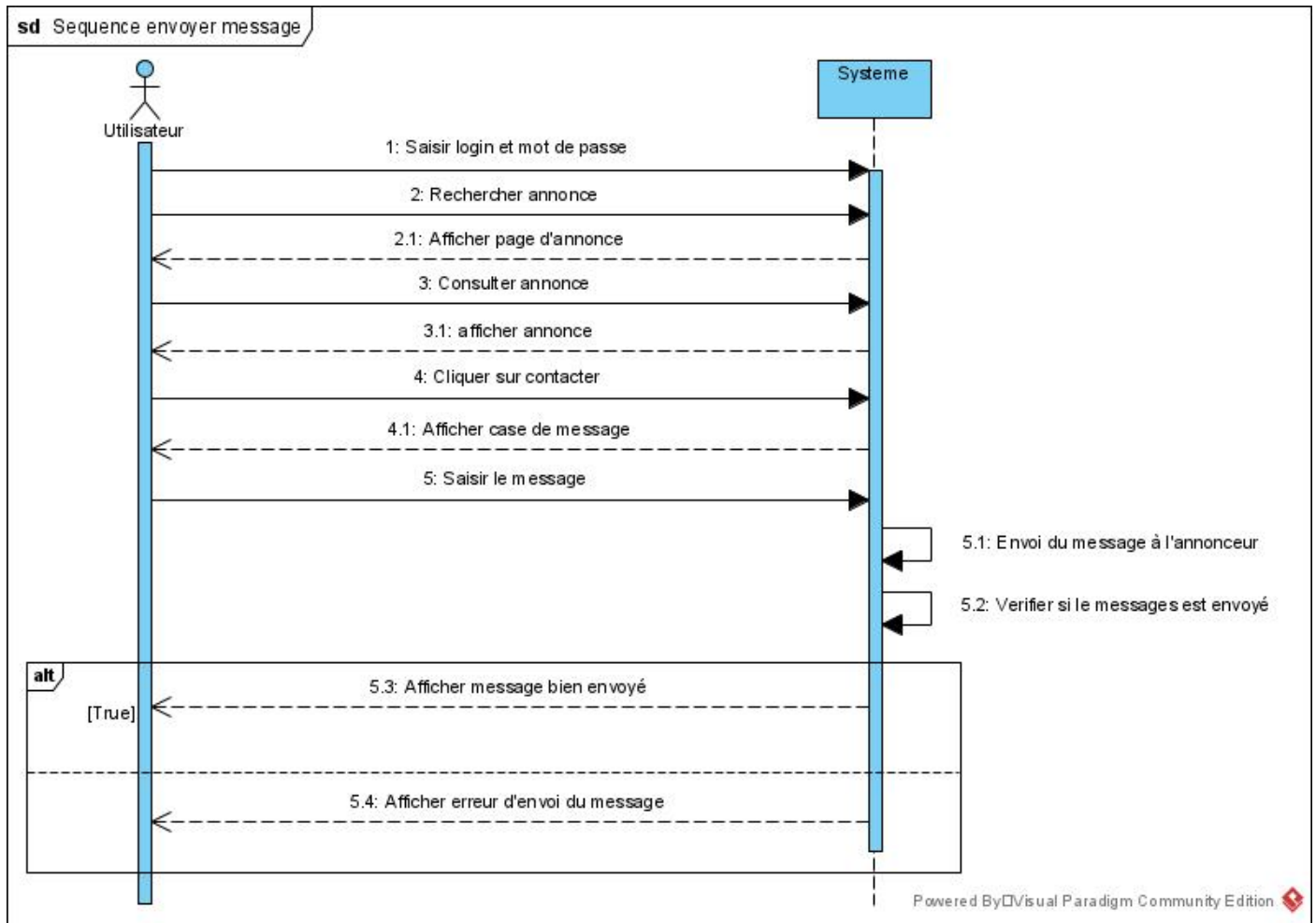
2.3.2.4. Scénario de cas d'utilisation « Récupération mot de passe »

sd Sequence recuperation du mot de passe

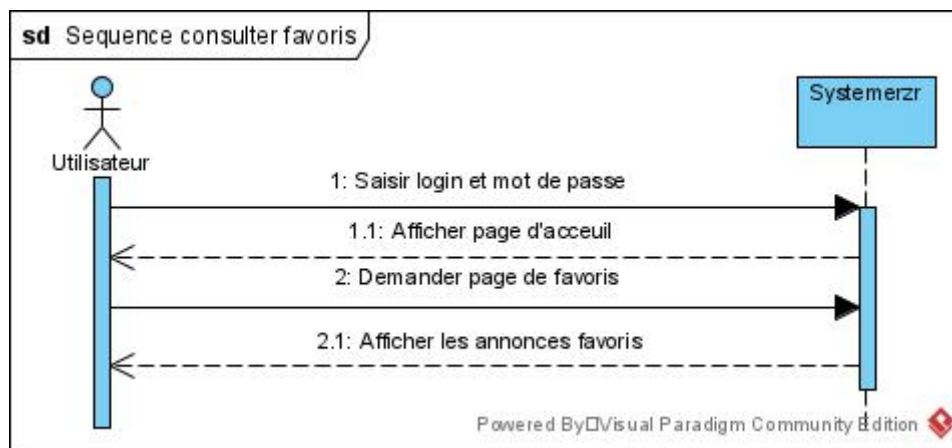


Powered By Visual Paradigm Community Edition

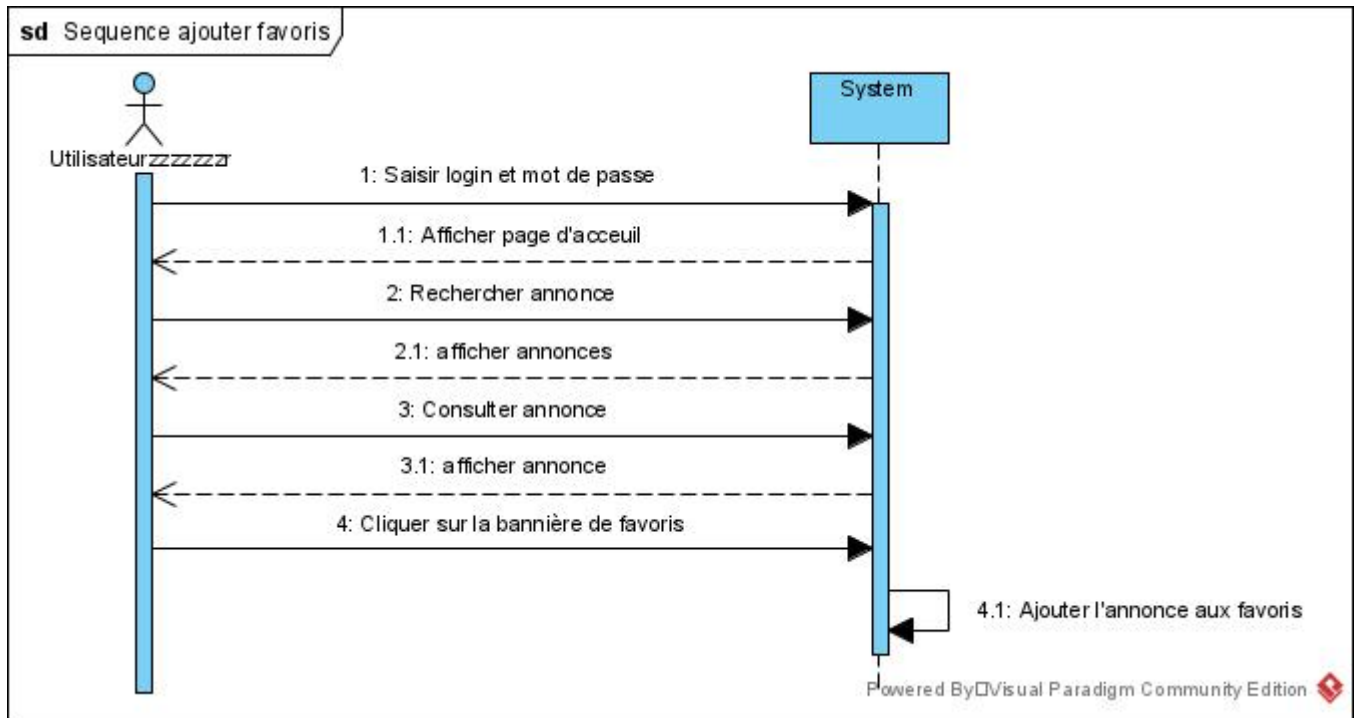
2.3.2.5. Scénario de cas d'utilisation « envoyer message »



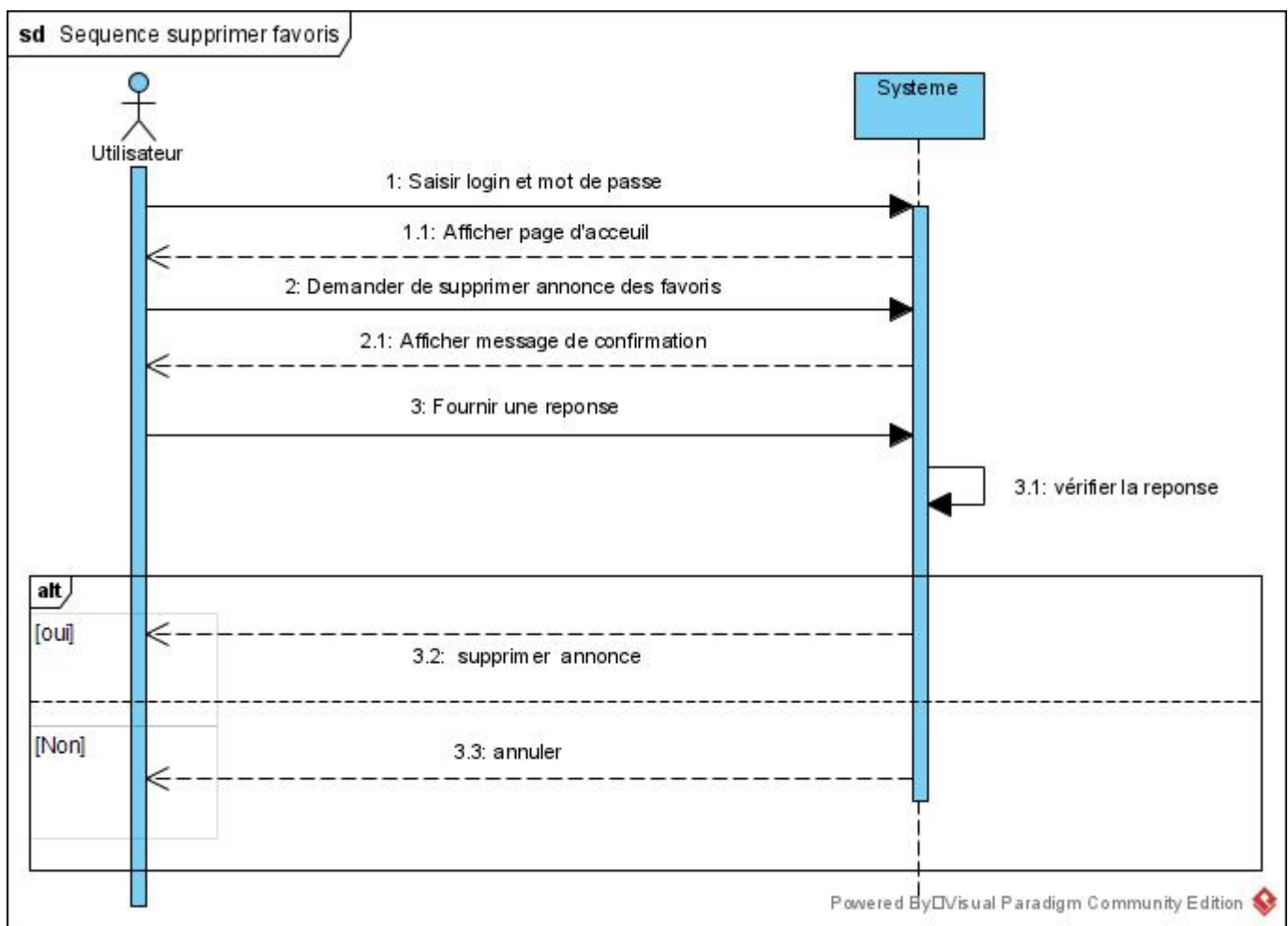
2.3.2.6. Scénario de cas d'utilisation « Consulter favoris »



2.3.2.7. Scénario de cas d'utilisation « ajouter favoris »

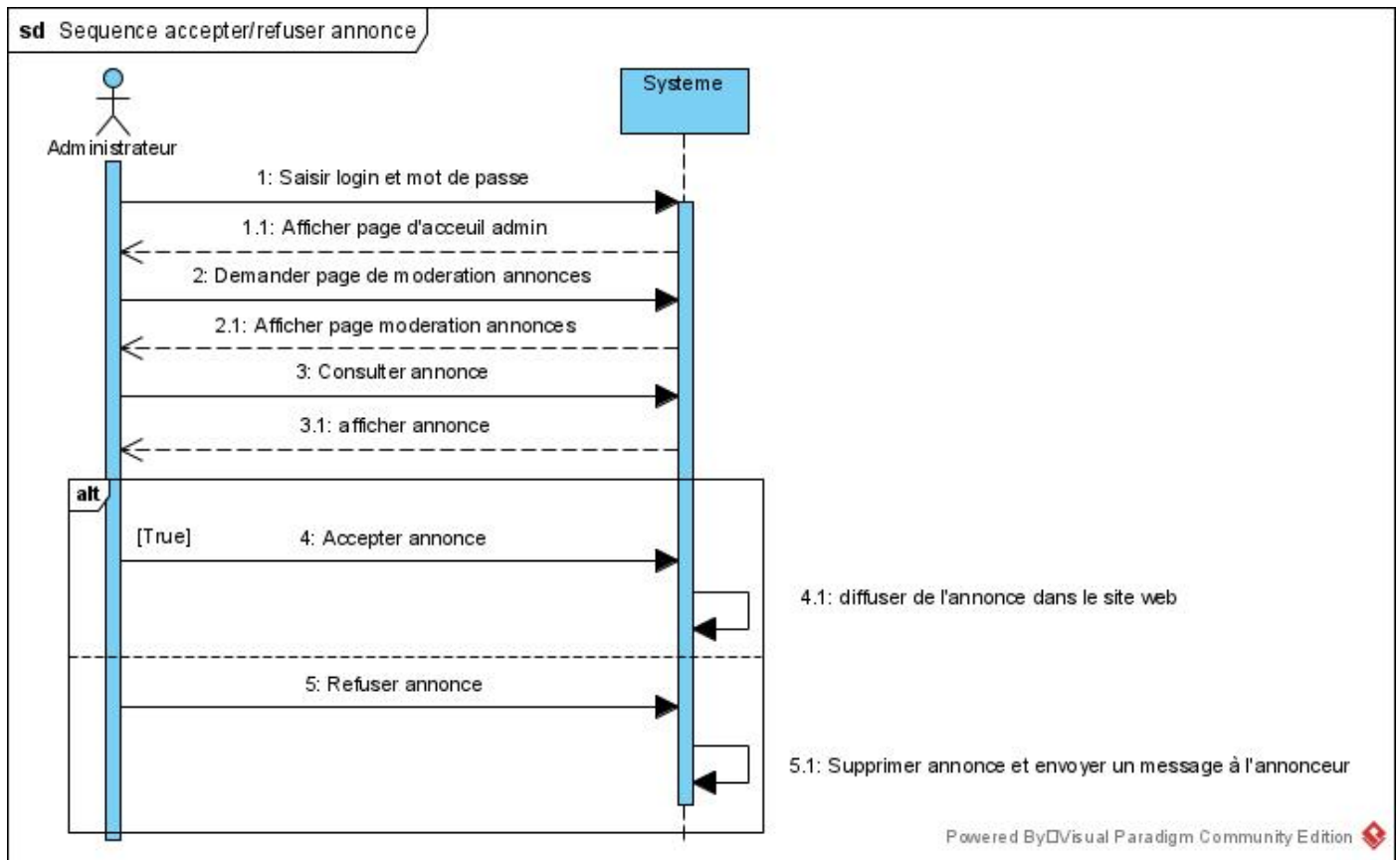


2.3.2.8. Scénario de cas d'utilisation « supprimer favoris »

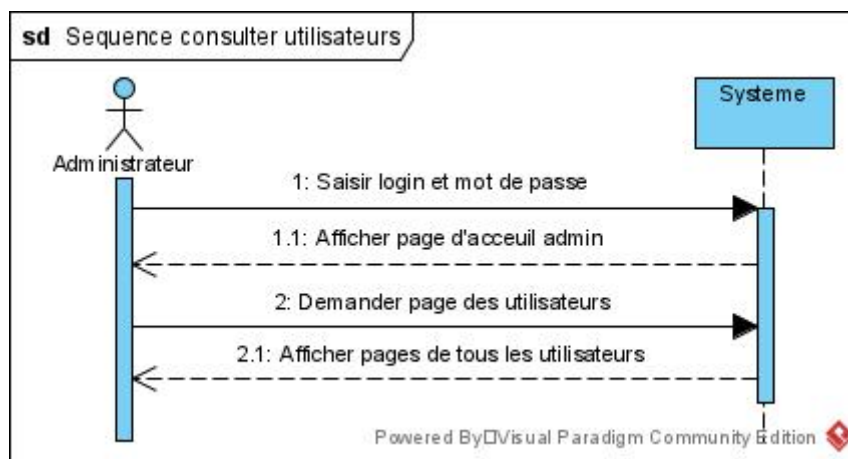


2.3.3. Diagrammes de séquences d'administrateur

2.3.3.1. Scénario de cas d'utilisation « accepter ou refuser annonce »

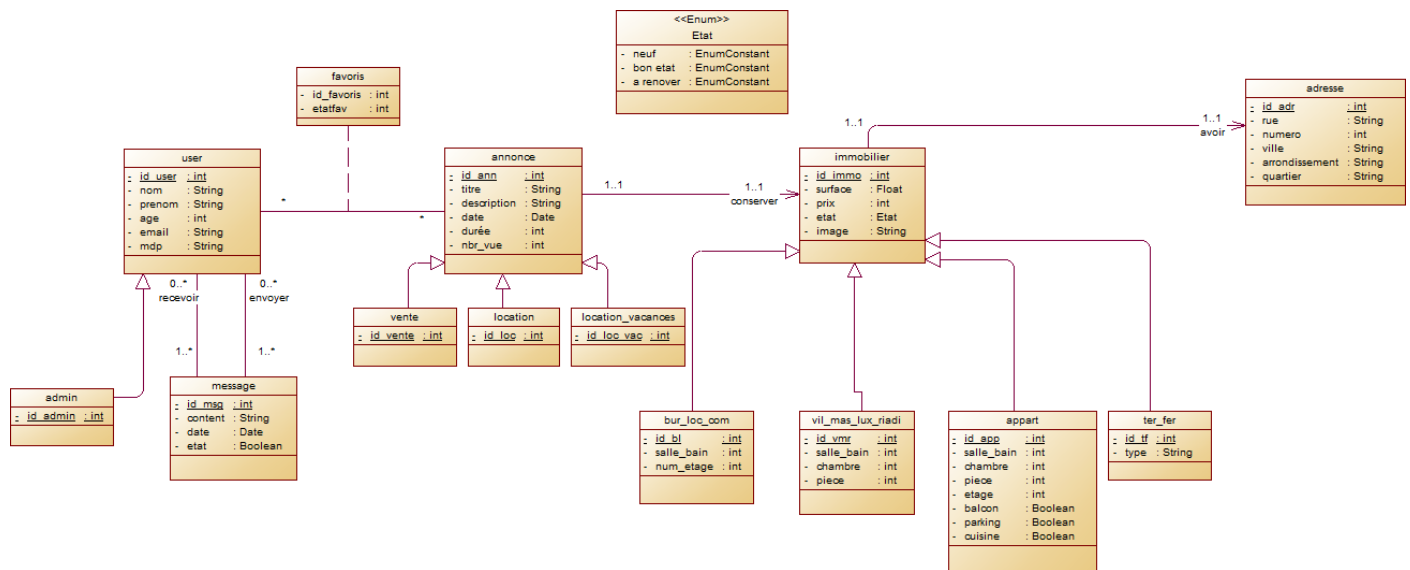


2.3.3.2. Scénario de cas d'utilisation « consulter les utilisateurs »



2.4. Diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamique.



2.5. Conclusion

Dans cette partie nous avons consacré le temps pour expliquer les différents diagrammes de conception de notre projet.