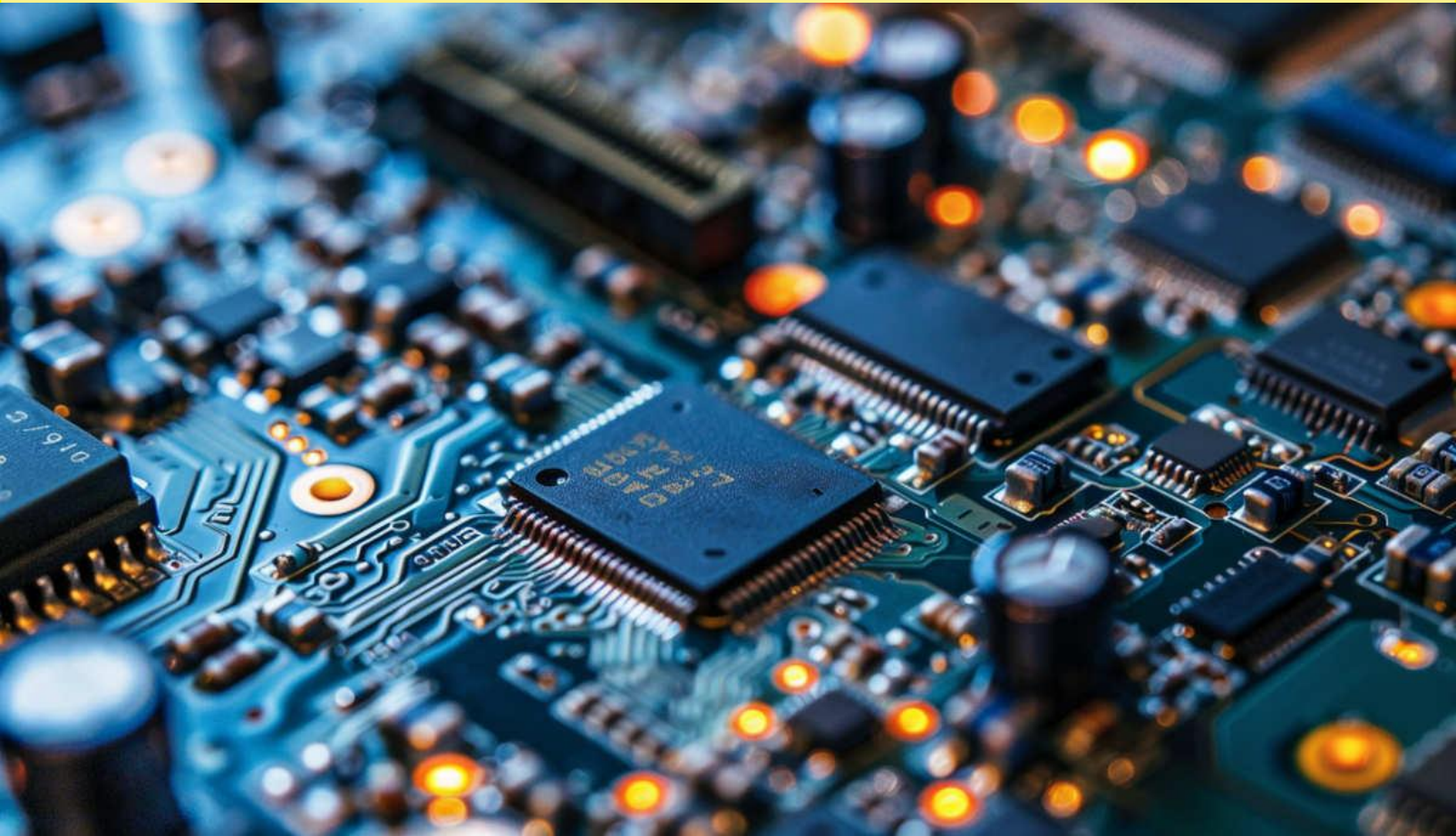


CPI A2 – PROJET SYSTEMES EMBARQUÉS

PROSIT 1 – On embarque !



CONTEXTE :

L'entreprise THS Travaille sur le projet 3W « Worldwide Weather Watcher ». Très rapidement nous faisons connaissance avec l'équipe qui travaillera pour ce projet.

Nous devons nous approprier des différents diagrammes UML et SysML, afin de pouvoir modéliser correctement l'organisation du projet afin d'éviter les pertes de temps et argent

INFORMATIONS IMPORTANTES:

- Manu, Mathieu et Hugues, vous travaillerez sur le cœur de l'application
- Khaled et Cynthia, vous serez en charge des entrées/sorties
- Liyuhan et ThoA²1mas, vous gérerez la partie SD
- Anne-Laure et Lucie, vous aurez la charge de la gestion des capteurs
- Alix et Terry, vous travaillerez en collaboration avec Anne-Laure et Lucie pour le développement des séquences relatives aux mesures des capteurs
- Jules et Marc, vous préparez les interfaces pour les outils développés par des tiers et vous porterez main forte à l'équipe MMH sur le cœur

MOTS INCONNUS :

UML : Le langage UML (Unified Modeling Language) est un langage de modélisation graphique utilisé pour représenter et concevoir les aspects structurels et comportementaux de logiciels et de systèmes. UML est utilisé principalement pour la modélisation de systèmes logiciels, en se concentrant sur la structure et le comportement des applications.

SysML:

Systems Modeling Language est un langage de modélisation graphique adapté pour concevoir, analyser et spécifier des systèmes complexes, combinant matériel, logiciel et humains. SysML est une extension d'UML conçue pour modéliser des systèmes complexes incluant des éléments matériels, logiciels, électroniques, et humains.

Maître d'ouvrage : Le maître d'ouvrage est responsable de la définition du besoin en effet il connaît la nature du projet à réaliser

Maître d'œuvre : le maître d'œuvre met en place les choix du maître d'ouvrage.

PROBLEMATIQUE :

Quels sont les diagrammes nécessaires afin d'avoir une vue d'ensemble pour notre projet ?

PLAN D'ACTION :

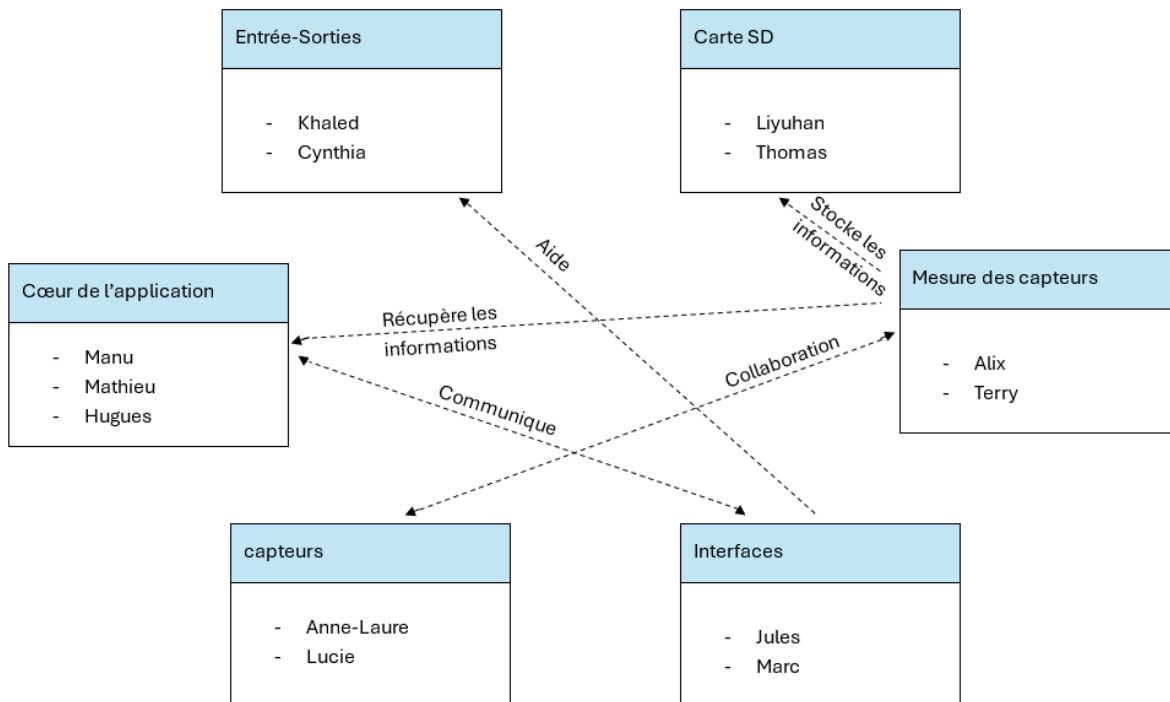
- Analyser les différents types de diagrammes UML/SysML et comprendre les différences et spécificités de chacun -[60min].
- Faire un brouillon des diagrammes choisis (En prenant en compte tout le contexte du projet cf. information importante) [45min].
- Faire les diagrammes au propre[30min].
- Rendre le travail [5min].

REALISATION :

Pour répondre au problème nous avons retenue deux solutions

Bdd de l'équipe de développement du projet 3W « Worldwide Weather Watcher ».

Ce diagramme représente les différents composants du projet ainsi que les différentes personnes qui s'en chargent. Nous avons aussi ajouté les liaisons de communications entre les binômes (et trio) de l'équipe puisque certaines sont amenées à travailler ensemble, collaborer ou dépendent du travail des autres pour fonctionner correctement.



Ici nous avons un SysML d'analyse d'un système. Pourquoi avons-nous fait ce choix.

Il existe plusieurs raisons Premièrement Nous avons une simplicité à voir les différents acteurs pour ce projet.

De plus les taches de chaque utilisateur sont facilement lisibles afin d'éviter tout type de perte de temps. Nous savons ce que chacun doit faire et ne pas faire.

Nous utilisons un diagramme Use Case pour modéliser notre situation

