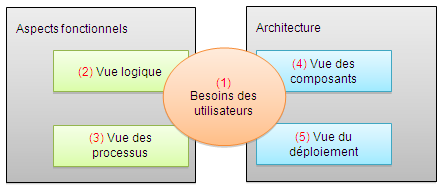
http://openclassrooms.com/courses/debutez-l-analyse-logicielle-avec-uml/les-differents-types-de-diagrammes

Quant à UML modélise, la conception d’un logiciel est organisée autour des aspects fonctionnels et d’architecture. Ces deux aspects sont représentés par le schéma de 4 vues, à partir des besoins des utilisateurs (parfois intitulé des cas d’utilisation), appelé 4+1 vues.

* Les aspects fonctionnels :il décrit l’utilisateur et la fonction d’application. Le déroulement du logiciel. Les informations utilisées pour cela.
* Les aspects liés à l’architecture : les différents composants logiciels à utiliser (base de données, librairies, interfaces, etc.)

# Les 4+1 vues d’un système

Une première décomposition d’une problématique ou système peut être faite à l’aide de 4+1 vues. Le schéma ci-dessous montre les différentes vues permettant de répondre aux besoins des utilisateurs, organisées selon les deux aspects (fonctionnels et architecture). Chacune des vues est constituée de diagrammes.

## Les besoins des utilisateurs

Cette partie représente le cœur de l’analyse. On y décrit le contexte, les acteurs ou utilisateurs de l’application, les fonctionnalités du logiciel mais aussi les interactions entre ces acteurs et ces fonctionnalités.

### Le diagramme de packages

On décompose le système en catégories/parties plus facilement observables, appelés « packages ». Cela permet d’indiquer les acteurs qui interviennent dans chacun des packages.

### Le diagramme de cas d’utilisation

## Vue logique

### Le diagramme de classes

### Le diagramme d’objets

La structure de base de données d’application

C:\Users\jchen\Downloads\Database ubiqube.tiff

## Vue des processus

### Le diagramme de séquence

#### P:\Jing\Authentication&CAS.pngCAS authentication

### Le diagramme d’activités

## Vue des composants

### Le diagramme de composants

## Vue du déploiement

### Le diagramme de déploiement