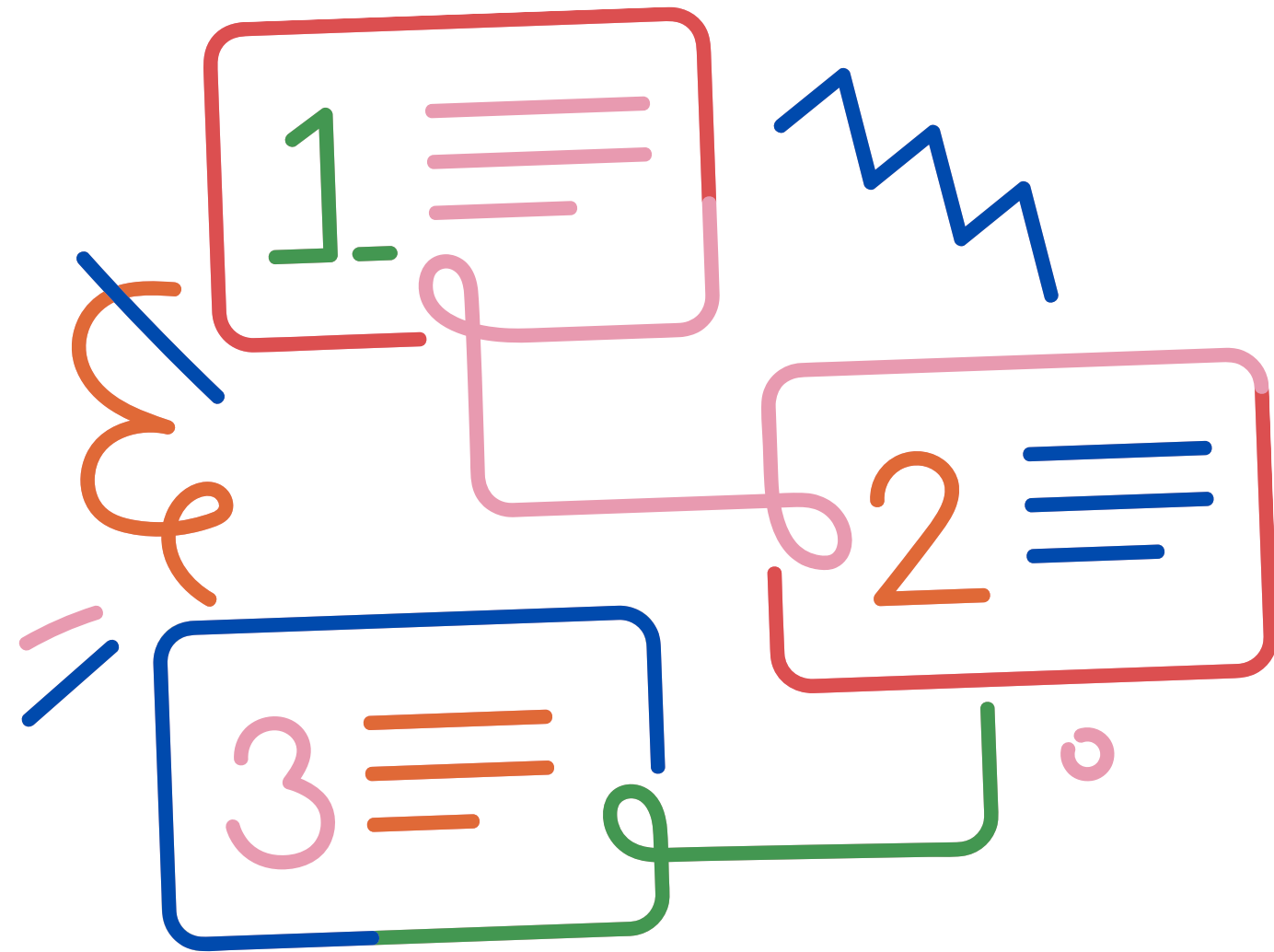


UML

Unified Modeling Language

Sommaire



- ⊙1. Intro: Dev. logiciel
- ⊙2. UML
- ⊙3. Notre biblio !!

2. Conception

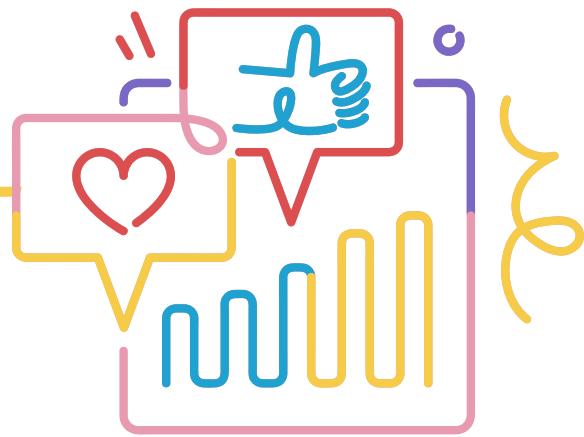
1. Analyse
des besoins

3.
Implémentation
& tests

4. Déploiement
& Maintenance



UML



UML: langage visuel standardisé

- modéliser,
- documenter,
- concevoir,
- communiquer la structure et le comportement d'un logiciel.



Avantages

- représenter clairement le logiciel (plusieurs outils : draw.io, ...)
- améliorer le planning et la répartition des tâches
- encourager la programmation orienté objet

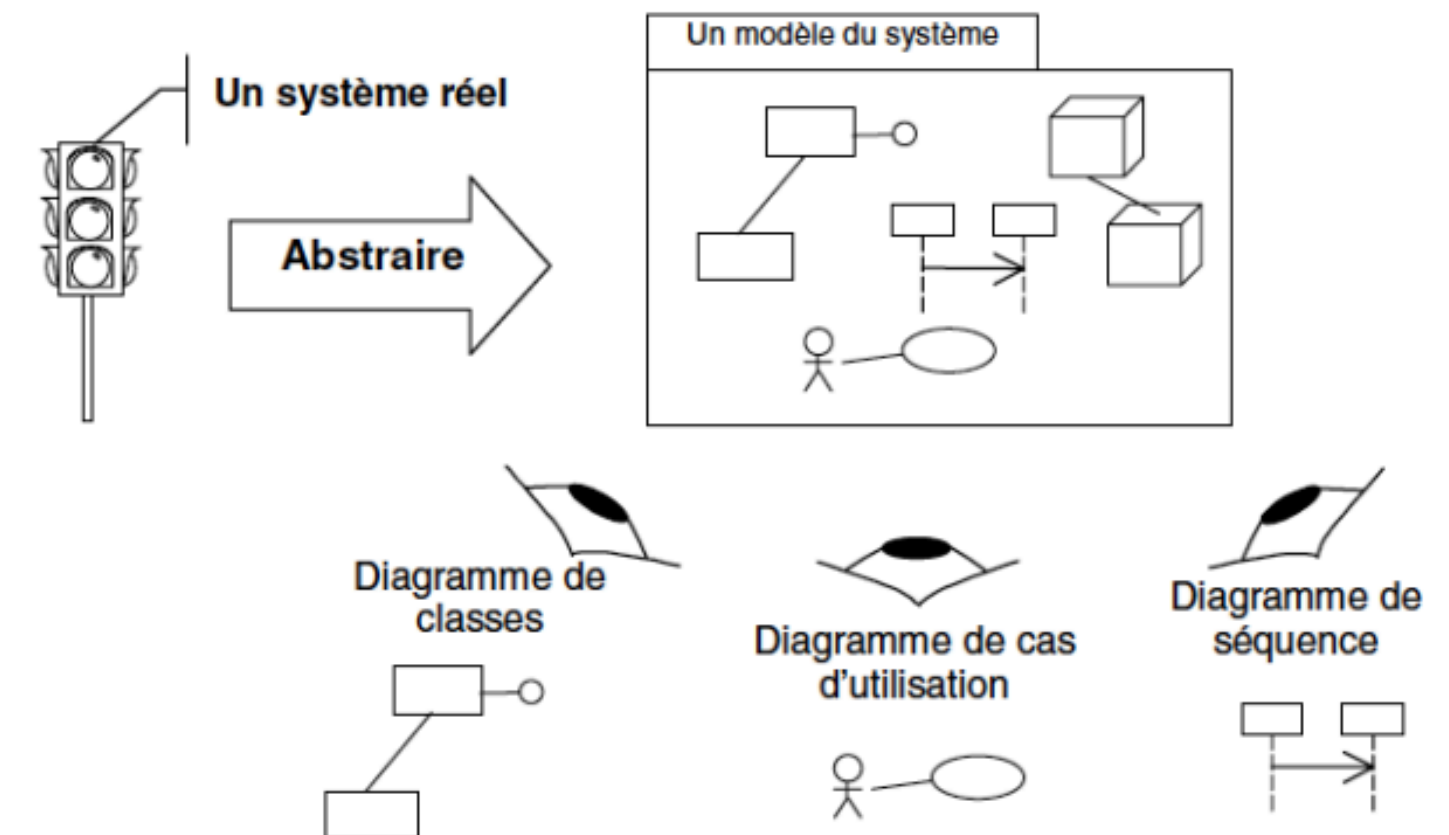


2 catégories, 14 diagrammes

- comportemental (cas d'utilisation, séquence, communication, ...)
- structurel: 7 diagrammes (objets, classes, composants, déploiement, ...)

UML : les diagrammes à retenir

- **Diagramme de classes (structurel):**
 - Représente les classes, attributs, méthodes et relations
- **Diagramme de cas d'utilisation (comportemental) :**
 - Interactions entre acteurs et le système
- **Diagramme de séquence (comportemental) :**
 - Chronologie des messages entre objets



[Image empruntée à Muller et Gaertner]

Notre biblio !!

Contexte: La médiathèque de Lille veut proposer une **application** de gestion à ses **usagers** et ses **bibliothécaires** pour faciliter la **gestion de la bibliothèque**.

**A nous !! de développer
cette application :)**



Notre biblio !!

1. Analyse des besoins ?



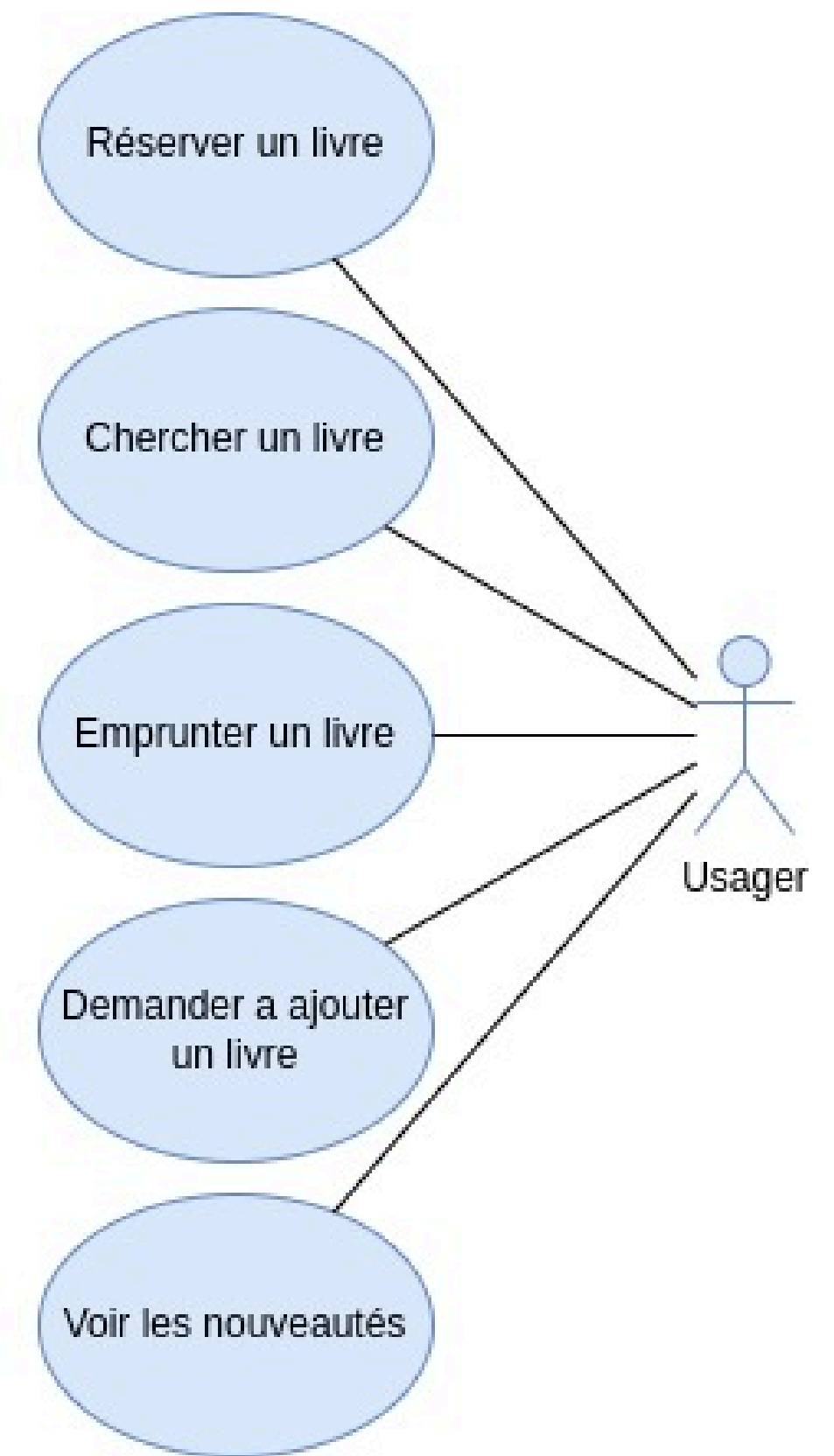
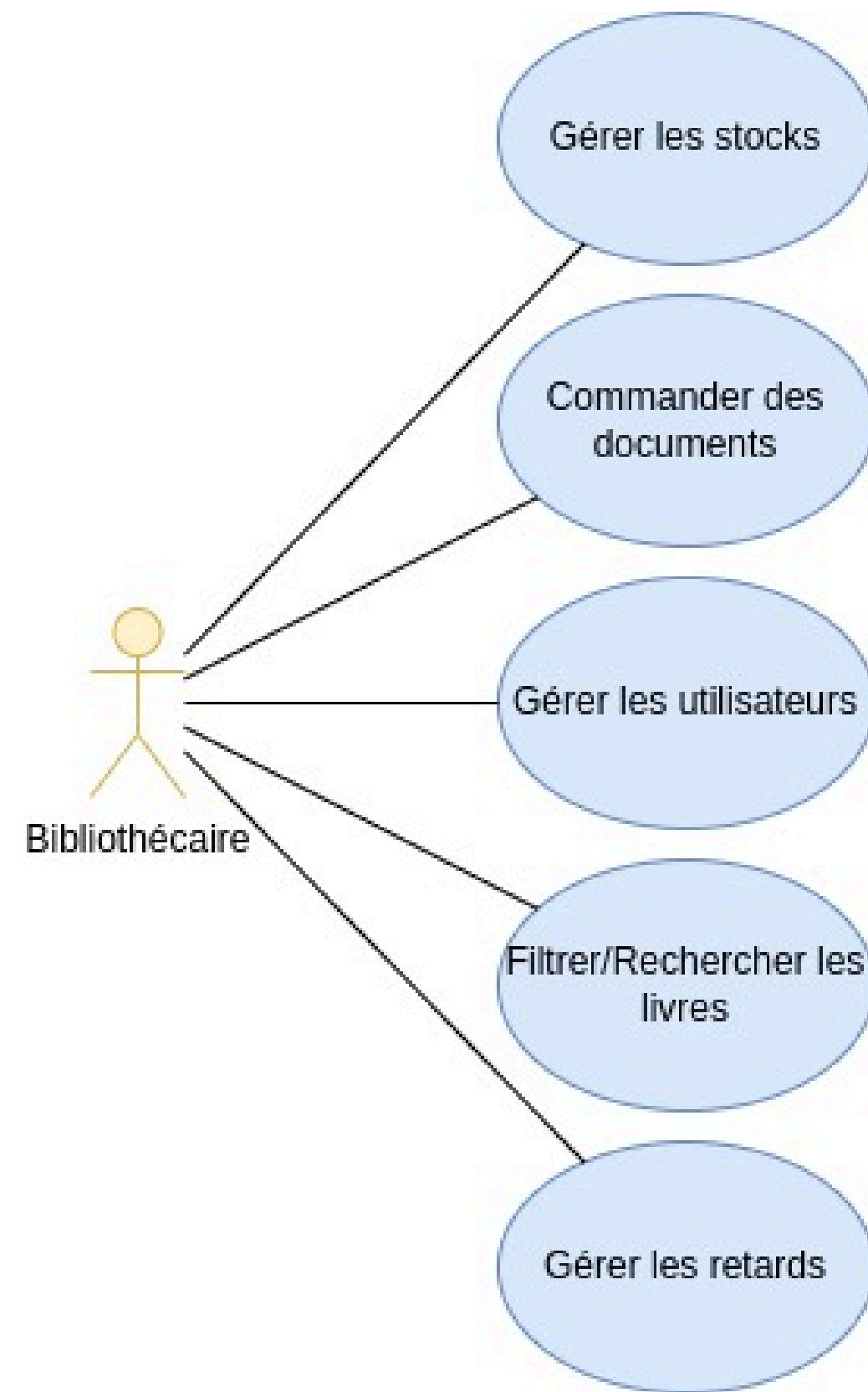
Les entretiens

- identifier les besoins des différents usagers et bibliothécaires
- appréhender le projet selon de point de vue différent
- créer le modèle de domaine
- définir les fonctionnalités attendues de l'application

Entretiens :

avec un usager

avec un bibliothécaire



Notre biblio !!

2. Conception → UML

Diagrammes:

- de cas d'utilisation
- de séquence
- de classes

**Merci pour
votre attention !**

