Une image contenant texte, moniteur, équipement électronique, écran

Description générée automatiquement

|  |  |
| --- | --- |
| **On embarque** | PROSIT 1 |

Table des matières

[PROSIT 1 2](#_Toc83055444)

1. Contexte
2. Mots clés

a) Définitions

1. Problématique
2. Contraintes
3. Livrable
4. Généralisation
5. Pistes de solutions
6. Plan d'action

a) Réalisation

# PROSIT 1

|  |
| --- |
| Contexte : |

Mike semble être le chef du projet et explique à son équipe ce qu’ils doivent réaliser.

L’entreprise THS a récupérer le projet 3W, l’équipe qui s’occupe du projet a fait une réunion pour commencer le projet, la maitrise d’ouvrage a remonter comme information qu’il fallait représenter le projet sous forme de diagramme.

Définition :

* *SysML*
* *UML*
* *Format d’échange*
* Séquence relative

|  |
| --- |
| Contraintes : |

* Il faut utiliser des diagrammes SYSML
* On doit représenter que l’indispensable
* Il faut respect le cahier des charges du projet
* On a une organisation du personnel qui est donné
* Penser au faite que si on rajoute des gens compréhensible par les lectures extérieurs (facile d’accès)

|  |
| --- |
| Livrables : |

* SYSml

|  |
| --- |
| Généralisation : |

- Réaliser des diagrammes SysML

|  |
| --- |
| Pistes de solutions : |

1. Faire un diagrame UseCaser

|  |
| --- |
| Plan d'action : |

Décrire les besoins du projet, et définir quels diagramme utiliser .

Faire les diagrammes.