

# Diagrammes UML

Anthony Brunel et Antoine Laurent

12 décembre 2015

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	UML métier . . . . .	3
1.2	UML graphique . . . . .	3
1.3	Javadoc . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Diagramme de classe métier</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Diagramme de classe graphique</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Diagrammes état transitions</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Diagramme de séquences</b>	<b>7</b>

## Table des figures

1	UML métier . . . . .	4
2	UML graphique . . . . .	5
3	UML état transition tâche ponctuelle . . . . .	6
4	UML état transition tâche long cours . . . . .	6
5	UML séquence : utilisateur - tâche . . . . .	7

# 1 Introduction

Ci-dessous les différents diagrammes UML demandés pour le projets.

## 1.1 UML métier

Pour le diagramme de classe, on a choisit une implémentation simple avec les classes tâche ponctuelle et au long cours qui héritent de tâche. On a choisis de créer une classe manager pour conserver les données que ça soit les tâches ou les catégories. On a aussi créé des énumérations pour les différents types et importances.

## 1.2 UML graphique

Pour la partie graphique on a essayé de respecter le model MVC, avec une classe pour chaque frame nécessaire et un controler qui va définir les actions a réaliser lorsqu'un listener est "activé".

## 1.3 Javadoc

On a fait une javadoc pour que notre projet soit plus simple à comprendre et à appréhender, vous pouvez la retrouver [ici](#)

## 2 Diagramme de classe métier

Diagramme uml partie métier

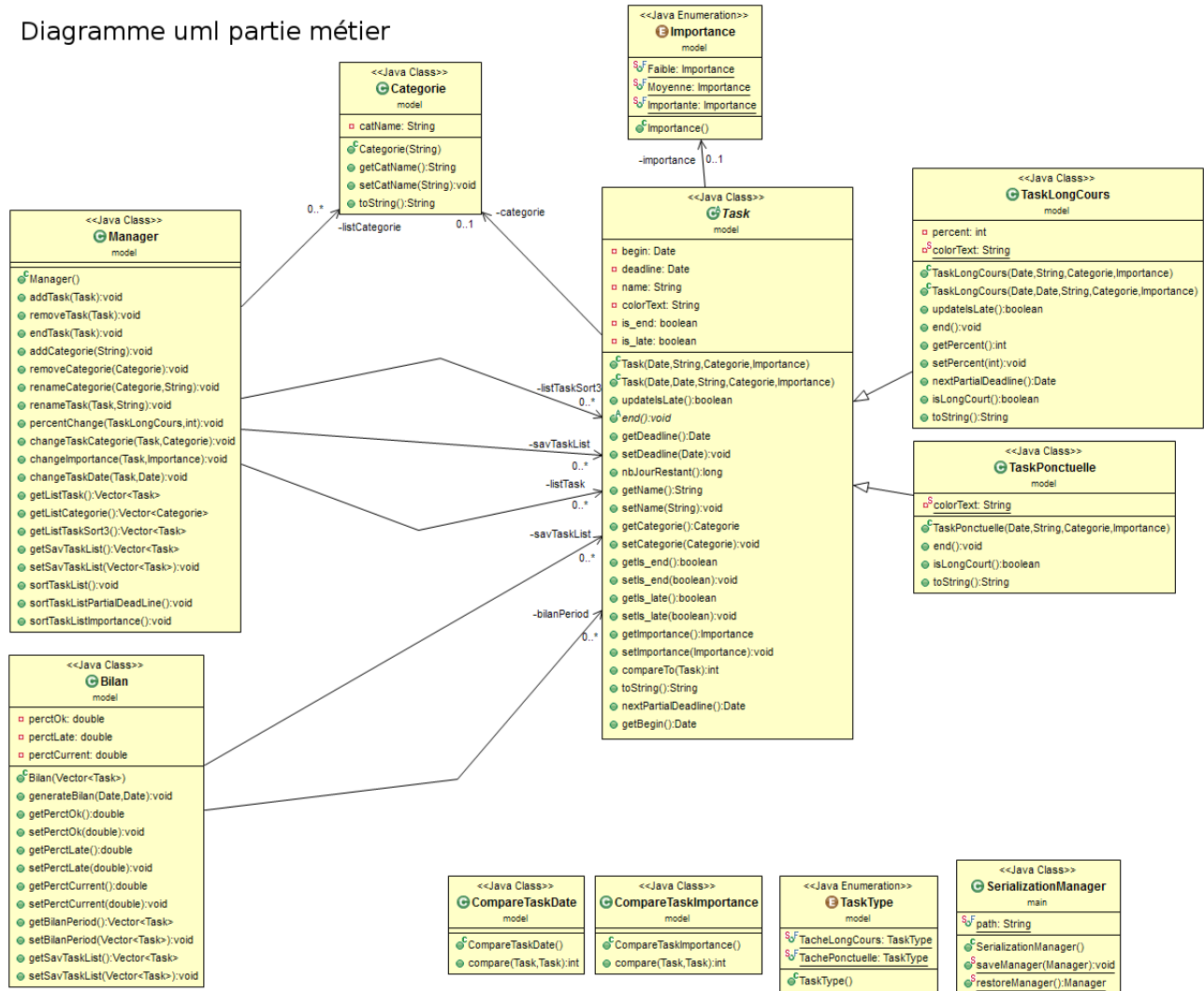


FIGURE 1 – UML métier

### 3 Diagramme de classe graphique

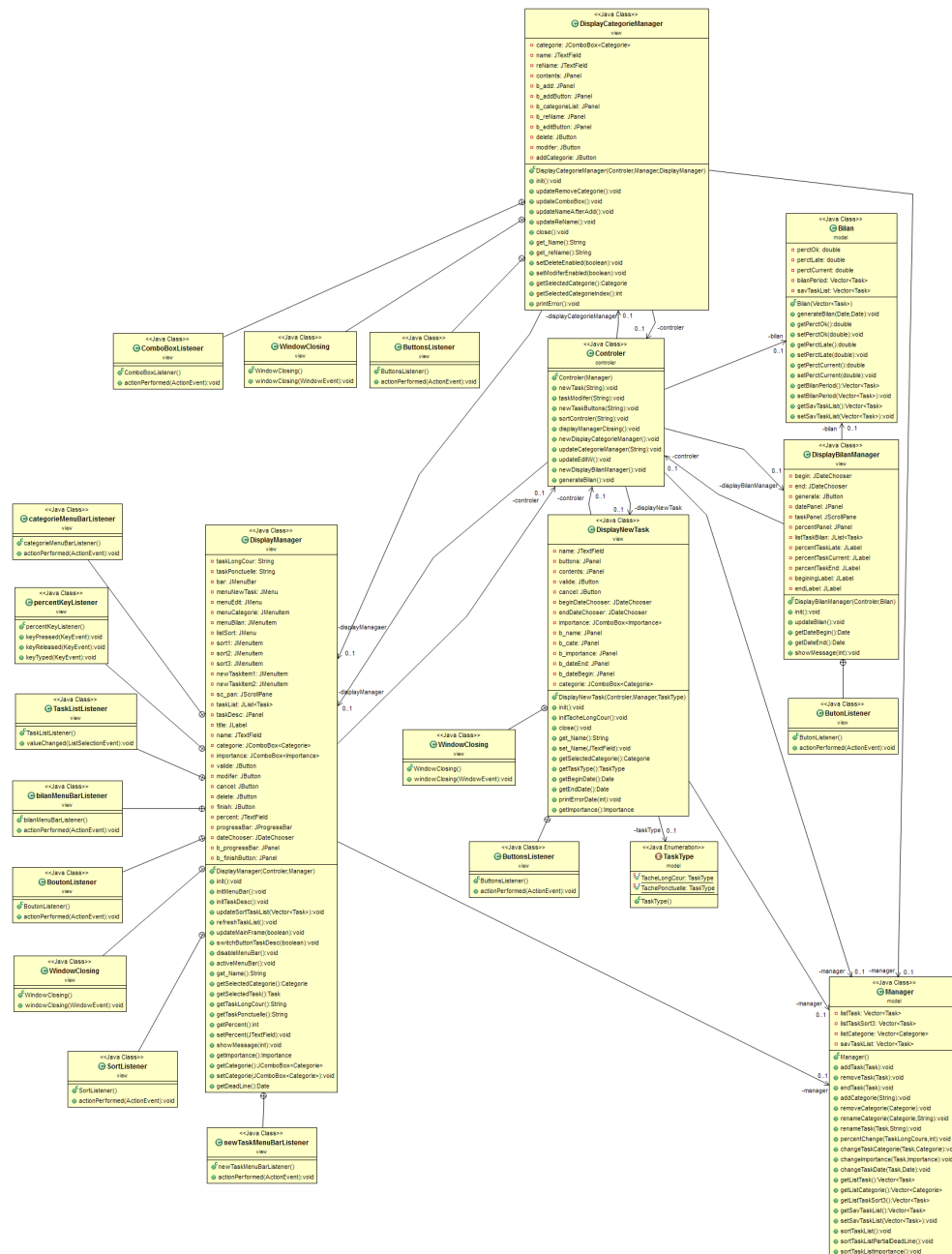


FIGURE 2 – UML graphique

## 4 Diagrammes état transitions

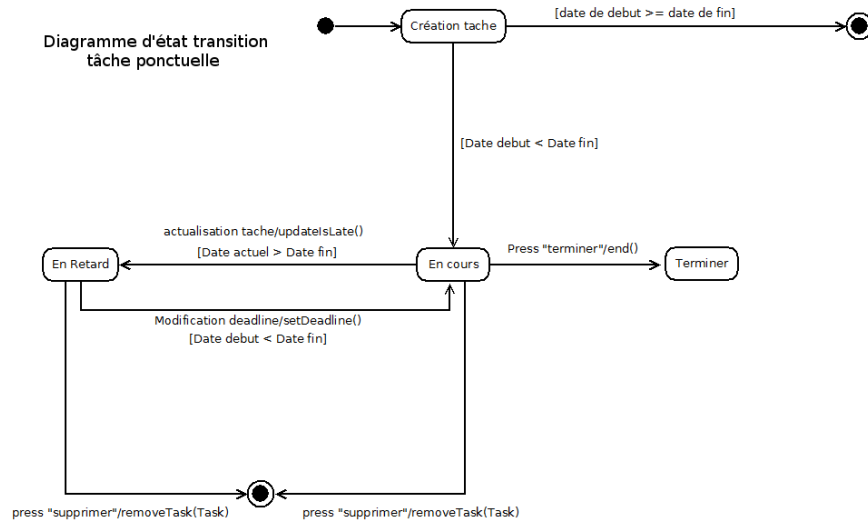


FIGURE 3 – UML état transition tâche ponctuelle

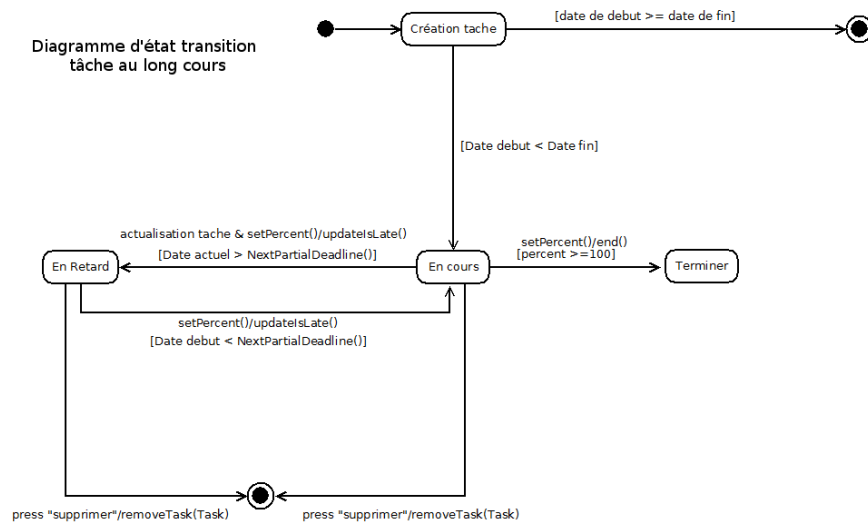


FIGURE 4 – UML état transition tâche long cours

## 5 Diagramme de séquences

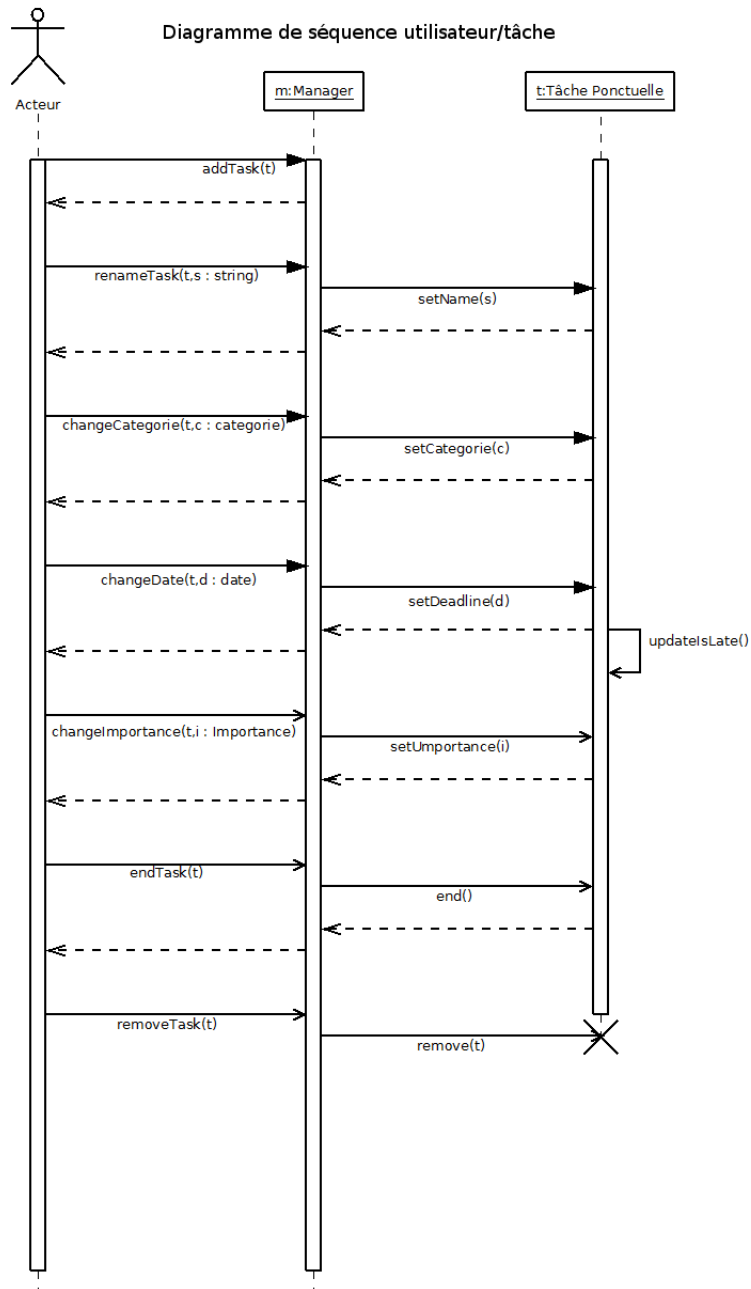


FIGURE 5 – UML séquence : utilisateur - tâche