**Uml : Unified Modeling Language**

**Formateur : Mathieu MITHRIDATE**

**Introduction :**

Ce module a pour objectif la Conception d’un Système d’Information.

Nous allons découvrir au travers de ce module, la modélisation UML (Unified Modeling Language).

UML est un langage unifié de modélisation.

Il permet de décrire sous forme de diagrammes lisibles les expressions du besoin orientées métiers.

Il est composé de 14 diagrammes :

* 7 diagrammes de structure (comme le diagramme de classe)
* 7 diagrammes comportementaux (comme le diagramme de cas d’utilisation, diagramme d’activité, diagramme de séquence)

**Objectif :**

Le but est de découvrir par des recherches les diagrammes principaux du langage UML.

Pour chaque question posée, l’objectif est de répondre avec vos mots et de comprendre le sens de chaque diagramme.

(Un copier/coller ne servirait à rien)

**Travail à Effectuer :**

**Définir le Diagramme de Cas d’Utilisation :**

|  |
| --- |
| C’est un diagramme de comportement.  Il représente les interactions entre les utilisateurs et le système à travers des scénarios.  Il va présenter une fonctionnalité et qui peut l’utiliser.  Il permet de visualiser de manière graphique qui a accès à quoi et quelles sont les relations entre les cas d’utilisation |

**Définir le Diagramme d’Activité :**

|  |
| --- |
| C’est un diagramme de comportement.  Il décrit le déroulement d’un processus sous forme d’action.  Il met en évidences les étapes, les décisions et les enchainements entre les actions  Il va représenter la totalité des actions à mener pour réaliser un diagramme d’utilisation  Représenter les fonctionnalité à présenter |

**Définir le Diagramme dé Séquence :**

|  |
| --- |
| C’est un diagramme de comportement.  Il montre les interactions entre les objets dans l’ordre chronologique. Il met en évidence qui fait quoi, quand et dans quel ordre  Contrairement au diagramme d’activité, le diagramme de séquence ne montre qu’un seul scénario |

**Définir le Diagramme dé Classe :**

|  |
| --- |
| Il représente la structure statique d’un système avec les classes, attributs, méthodes et relations entre elles |