DOCUMENT DE CONCEPTION DU LOGICIEL

Par **NDANG ESSI Pierre Junior**

**SOMMAIRE**

1. Introduction
   1. Rappel du principe
   2. Approche
   3. Définition des abréviations
   4. Référence
2. Conception architecturale
   1. Perspective du produit
   2. Fonctions du produit
   3. Caractéristique des utilisateurs
   4. Contrainte générale
   5. Contraintes de design et d’implémentation
   6. Hypothèse et dépendance
3. Conception détaillée
   1. Exigences fonctionnelles
4. Annexe
5. Index
6. Introduction
   1. Rappel du principe

La conception d’un logiciel est une description de l’architecture du logiciel à implémenter, des technologies à utiliser, des composant qui vont interagir pour réaliser les exigences utilisateur, et des algorithmes.

Cette étape a pour but de ; faciliter le codage du logiciel (par un programmeur), et préparer une base pour les tests à effectuer avant le déploiement (par un testeur).

* 1. Approche

Il existe plusieurs procédés pour faire la conception d’un logiciel, parmi lesquelles :

* + La conception fonctionnelle
  + La conception systémique
  + La conception Orientée Objet

Ici nous ferons une **Conception Orientée Objet (COO).**

Dans l’approche de COO, le logiciel est modélisé comme un ensemble d’objets qui communiquent entre elles. Pour ce faire nous réalisons généralement 9 diagrammes selon le niveau d’abstraction.

Pour modéliser la vue statique du logiciel :

* + Diagramme de Cas d’Utilisation
  + Diagramme de Classes
  + Diagramme d’Objets
  + Diagramme de composants
  + Diagramme de déploiement

Pour modéliser la vue dynamique du logiciel :

* + Diagramme d’états-transition
  + Diagramme d’activités
  + Diagramme de collaboration
  + Diagramme de séquences
  1. Définitions des abréviations

COO – Conception Orientée Objet

CU – Cas d’Utilisation

BD – Base de Données