

Par:

AKOTENOU Généreux
DJIDOHOKPIN M. Samuel

Rapport

En nous appuyant sur les différentes étapes du cycle de vie logiciel (Cycle en V), et en utilisant un outil graphique de création de diagrammes UML et de génération de fichiers sources java de diagrammes de classe UML (ArgoUML), nous détaillons notre travail comme ci-après.

Étape 1 : Analyse des besoins - Voir sujet

Étape 2 : Spécifications

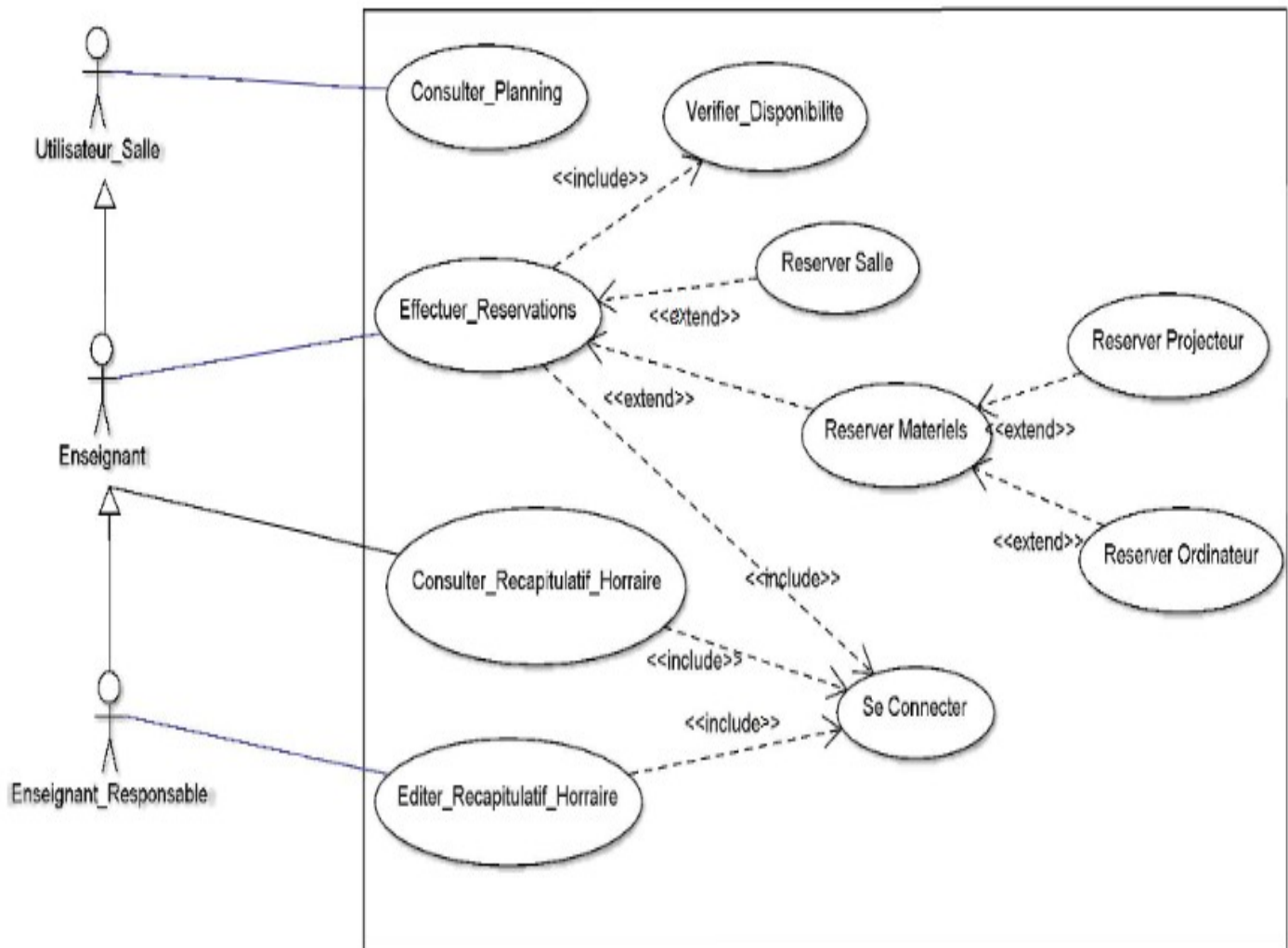
- ◆ Globale : Application de gestion de salles et de matériels pédagogiques
- ◆ Détaillées :
 - Effectuer une réservation
 - Consulter le planning des salles
 - Consulter le récapitulatif horaire
 - Éditer le récapitulatif horaire

Étape 3 : Conception architecturale

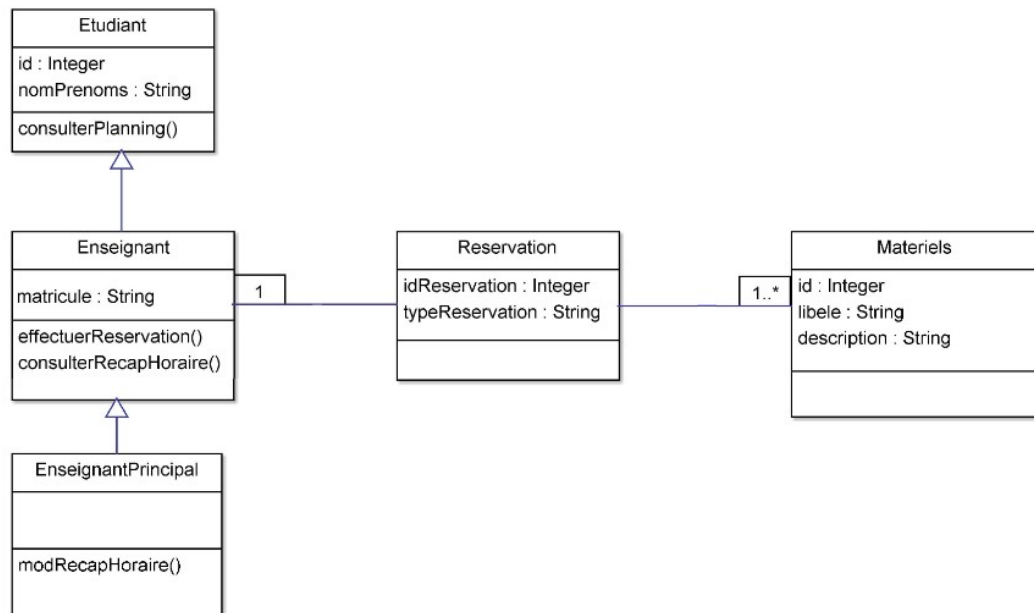
Pour répondre a ces spécifications, nous développerons une application web basée sur le MVC.

Étape 4 : Conception détaillée :

1. Diagramme UML – cas d'utilisation



2. Diagramme UML – classe



3. Diagramme UML – séquence

