

Manuel d'utilisation

Slyum 5

Table des matières

1	Présentation générale	5
2	Utilisation de Slyum	7
2.1	Créer un diagramme de classes	7
2.2	Liste des éléments	7
2.3	Propriétés des éléments	7
3	Fonctionnalités (à revoir)	9
4	Gestion de projet et vues	11
4.1	Projet	11
4.2	Vues	11
5	Composants UML	13
5.1	Entités	13
5.2	Relations	13
5.3	Notes	13
6	Outils de personnalisation	15

1. Présentation générale

Qu'est-ce que Slyum

Slyum est un éditeur de diagramme de classes UML (Unified Modeling Language) conçu pour être simple à prendre en main et à utiliser. La figure 1.1 représente l'affichage classique de Slyum.

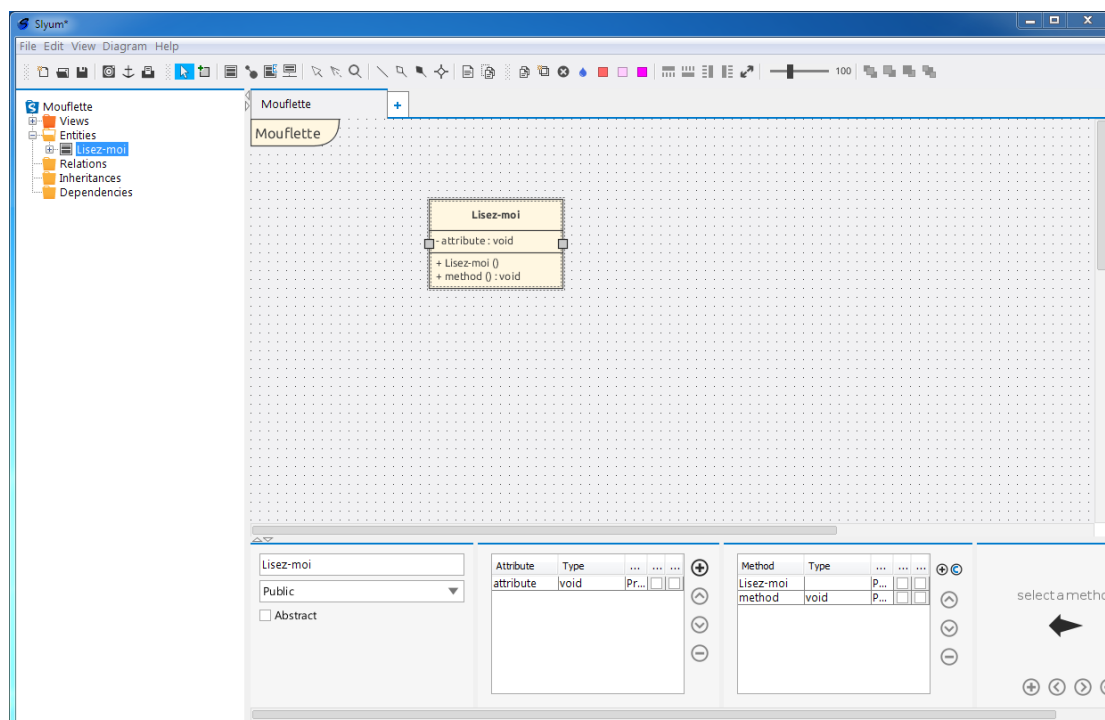


FIGURE 1.1 – Capture d'écran de Slyum

Remarques, questions et bugs (à revoir)

Pour tout report de problème, proposition d'amélioration ou de remarque, merci de vous rendre à l'adresse suivante : <https://github.com/HEIG-GAPS/slyum/issues>. Depuis cette interface, vous pouvez également voir les problèmes déjà reportés. Merci de vous assurer que le problème n'existe pas déjà avant d'en reporter un.

2. Utilisation de Slyum

La figure 1.1 montre l'interface de Slyum dans son entier. La partie de gauche liste sous forme d'arbre l'ensemble des éléments du projet actuellement ouvert. La partie du bas affiche des propriétés pour l'élément actuellement sélectionné du diagramme. Et enfin, la partie centrale correspond aux diagrammes de classes UML actuellement ouverts.

2.1 Créer un diagramme de classes

La partie centrale (figure 2.1) permet de créer le diagramme de classes de manière graphique en disposant les différents éléments sur la zone prévue à cet effet. Un projet peut contenir plusieurs diagrammes (section 4.2 Vues) se basant sur la même structure de données établie. Dans le cas où plusieurs vues sont ouvertes, il est possible de changer celle qui est affichée en changeant d'onglets.

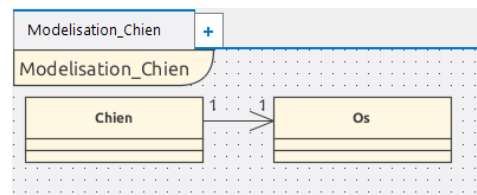


FIGURE 2.1 – Diagramme de classes

2.2 Liste des éléments

La partie de gauche de Slyum est une représentation sous forme d'arbre de tous les éléments UML existants dans le projet actuellement ouvert.

Les éléments sont classés dans cinq catégories représentées chacune par un noeud principal de l'arbre. Ces catégories sont Views (4.2), Entities (5.1), Relations (5.2), Inheritances (5.2), Dependencies (5.2).

element en rouge

glisser déplacer

menu contextuel

sélection

2.3 Propriétés des éléments

3. Fonctionnalités (à revoir)

Composants (à revoir)

Cette section liste à quoi correspond les différents icônes pouvant être rencontrés dans Slyum ainsi que le chapitre qui leur est associé.

Composants de Slyum



Projet

Représente les outils pour gérer les projets, les exportations ou encore les impressions. p.11



...



Vues

Représente une vue du projet. Permet de créer, ouvrir et supprimer des vues. p.11



Composants UML



Entités

Représente les différentes entités UML telles que les classes ou les interfaces. p.13



**Relations**

Représente les différentes relations entre entités UML telle que les associations, les agrégations ou encore les héritages.

p.13

**Notes**

Représentation des notes. Permet de créer des notes sur le diagramme de classe.

p.13

**Outils de personnalisation**

Représente les outils permettant de personnaliser et modifier les différents composants du diagramme.

p.15

4. Gestion de projet et vues

4.1 Projet

4.2 Vues

5. Composants UML

5.1 Entités

5.2 Relations

5.3 Notes

6. Outils de personnalisation