Institut National des Sciences Appliquées de Rennes

Département Informatique

4eme année

Projet Canon Noir

## Rapport de conception



HAVEZ Maxime

THIVEUX Gareth

Contenu

[Rapport de conception 1](#_Toc278551304)

[A. Introduction 3](#_Toc278551305)

[B. Diagrammes comportementaux 4](#_Toc278551306)

[Cas d’utilisations 4](#_Toc278551307)

[Diagrammes d’activités 4](#_Toc278551308)

[Diagrammes d’états-transitions 4](#_Toc278551309)

[C. Diagrammes structurels 4](#_Toc278551310)

[Diagramme de classes 4](#_Toc278551311)

[Diagrammes de composants et de déploiement 4](#_Toc278551312)

[D. Diagrammes dynamiques 4](#_Toc278551313)

[Diagrammes d’interactions 4](#_Toc278551314)

[E. Conclusion 4](#_Toc278551315)

1. Introduction

Ce rapport a pour objectif de détailler notre analyse conceptuelle pour notre projet de réalisation de logiciel. Le logiciel en question correspond à l’adaptation d’un jeu de société : le jeu du Canon Noir.

Les outils UML que l’on nous a présenté lors de notre cursus nous ont permis de retranscrire les fonctionnalités de notre application ainsi que sa mise en œuvre et son fonctionnement interne.

Nous détaillerons donc en détail notre démarche qui évidemment part d’une analyse globale du logiciel, puis nous détaillerons ses différents états.

1. Diagrammes comportementaux

## Cas d’utilisations

Simple et efficaces les cas d’utilisation doivent nous permettre de transcrire les principales fonctionnalités de notre logiciel.

## Diagrammes d’activités

## Diagrammes d’états-transitions

1. Diagrammes structurels

## Diagramme de classes

Ce sont les diagrammes les plus connus et les plus couramment utilisés. Ils retranscrivent la structure statique de notre application.

## Diagrammes de composants et de déploiement

1. Diagrammes dynamiques

## Diagrammes d’interactions

1. Conclusion