Analyse et conception

Module 02 – UML

Objectifs

- 1. Pourquoi modéliser?
- 2. Qu'est-ce qu'un modèle?
- 3. Vision générale d'UML
- 4. UML : la syntaxe des diagrammes principaux

Ceci n'est pas une pipe.

- « Un modèle représente une réalité pour un objectif donné. Le modèle est une <u>abstraction</u> de la réalité, il ne représente pas tous les aspects de la réalité. Cela nous permet une gestion simplifiée, en évitant la complexité, le danger et l'irréversibilité de la réalité. » *Rothenberg*, 1989
- La différence entre la théorie et la pratique, c'est qu'en théorie, il n'y a pas de différence entre la théorie et la pratique, mais qu'en pratique, il y en a une.
- « Avant donc d'écrire, apprenez à penser. Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement, et les mots pour le dire viennent aisément. » Art Poétique - Nicolas Boileau, 1815
- A est un bon modèle de B si A permet de répondre de façon satisfaisante à des questions prédéfinies sur B
- Un dessin vaut mieux que de longues lignes de code

- Communiquer avec toutes les personnes dans le périmètre du projet
- Documenter pour les intervenants futurs
- Tracer les modifications
- Produire plus rapidement (*Time to market*)
- Anticiper la complexité



De la même façon qu'il vaut mieux dessiner une maison avant de la construire, il vaut mieux modéliser un système avant de le réaliser.

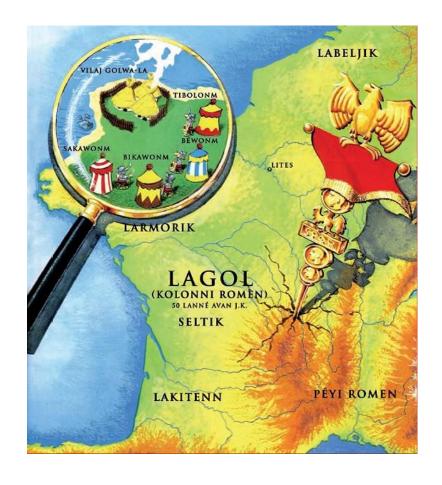
Les modèles : une vue simplifiée

- Souligner
- Omettre
- Mais aussi une vue complète et précise



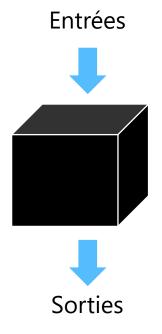
Les modèles : niveaux d'abstractions

- Vue d'ensemble
- Vue détaillée

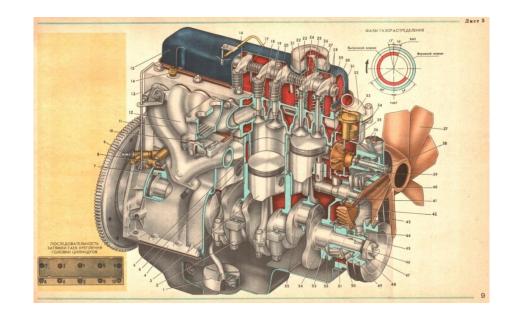


Les modèles : notion de boîte noire

Vue externe



Vue interne



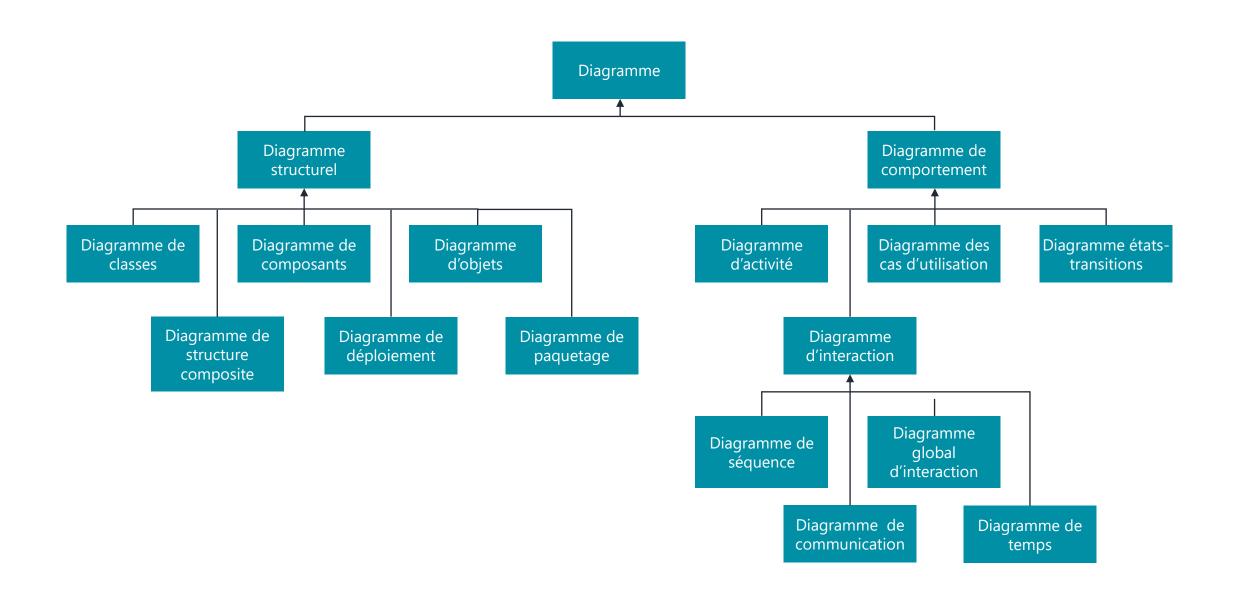
UML: Unified Modeling Language

- Langage de modélisation de systèmes
- Langage commun
- Langage visuel
- Notation ≠ Méthode
- En version 2.5 depuis 2015

15 diagrammes

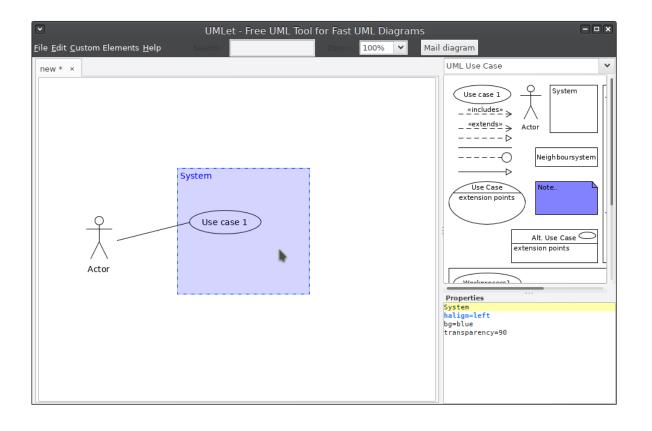
- Diagrammes de structure
- Diagramme de comportement

UML **Diagrammes UML**





www.umlet.com





UMLet

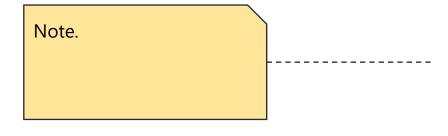
Des éléments communs à tous les diagrammes

La note (description textuelle)

Lien d'héritage (est une sorte de)

Lien de dépendance (utilise ou dépend de)

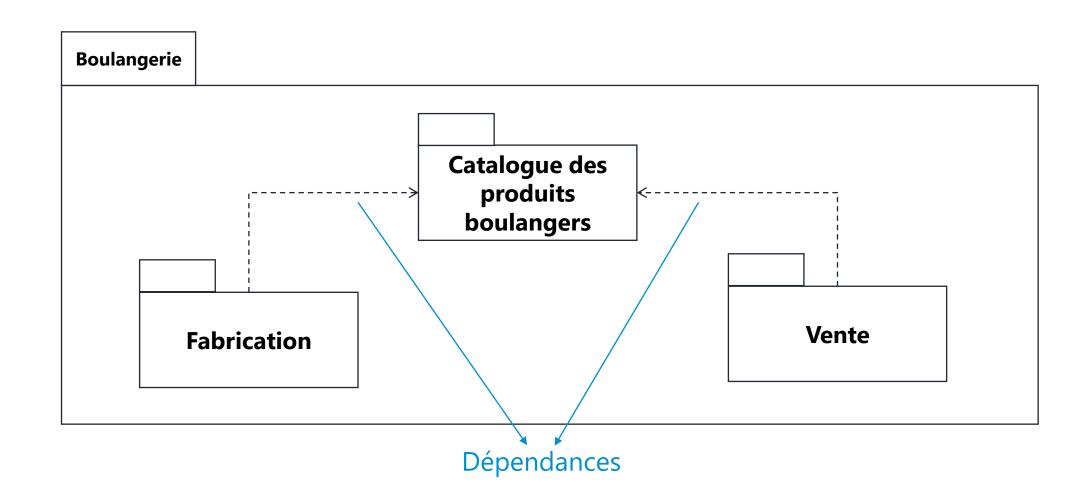
Package (organise des éléments)



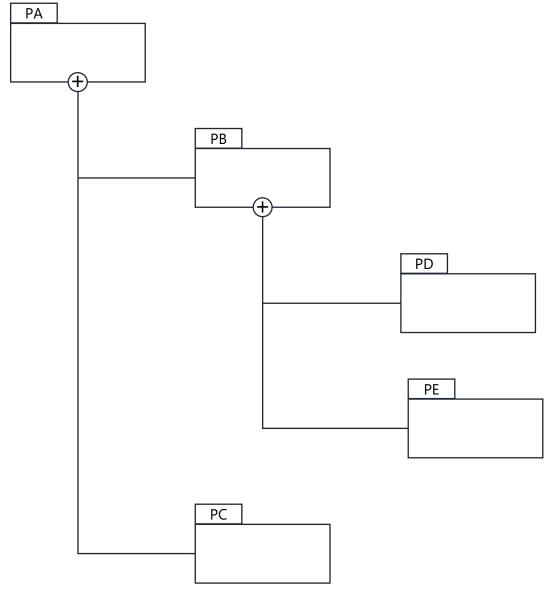
4

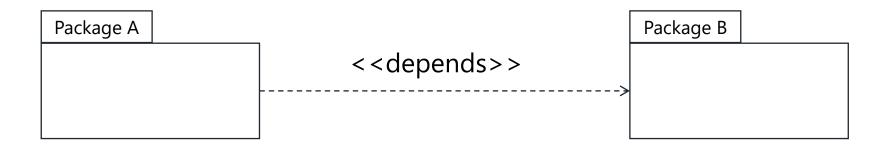
<-----

MonPackage



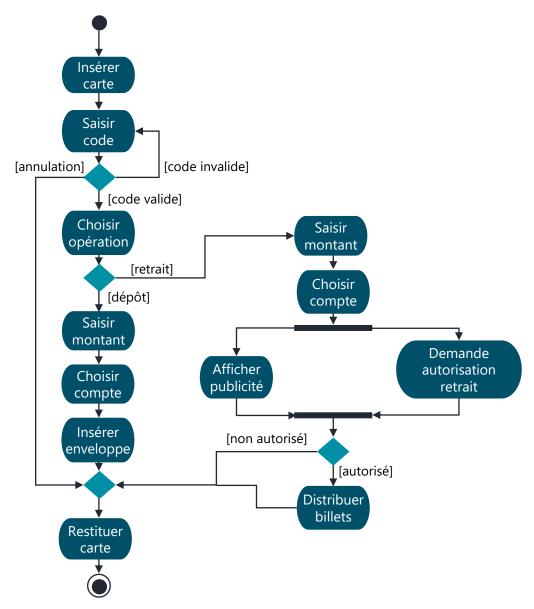
UML **L'imbrication des packages**





Le diagramme d'activité

- Les concepts manipulés :
 - Les activités
 - Initiale
 - Finale
 - Les enchaînements d'activité
 - Simple
 - Nœud de décision (losange)
 - Fourche
 - Synchronisation
 - Nœud de fusion (losange)
 - Les conditions de garde



UML **Le diagramme d'activité**

Une activité	Nom activité
Activité initiale	
Activité finale	
Enchaînement simple	──→
Nœud de décision	
Fourche	
Synchronisation	
Nœud de fusion	
Activite temporelle	\boxtimes



Recette du Polynectar

Diagramme de cas d'utilisation système

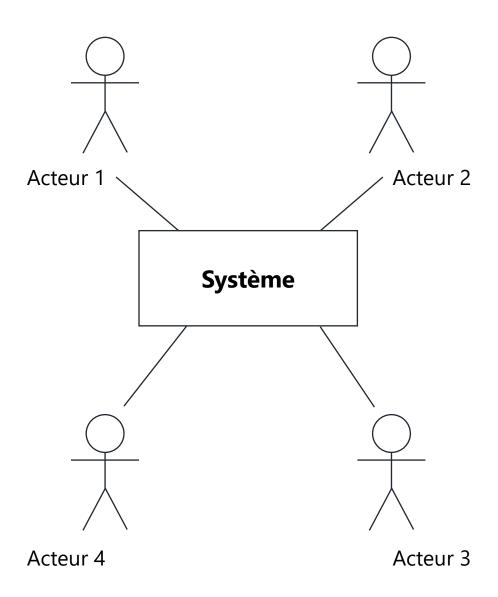
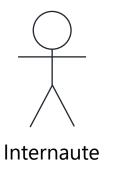


Diagramme de cas d'utilisation système

Les acteurs

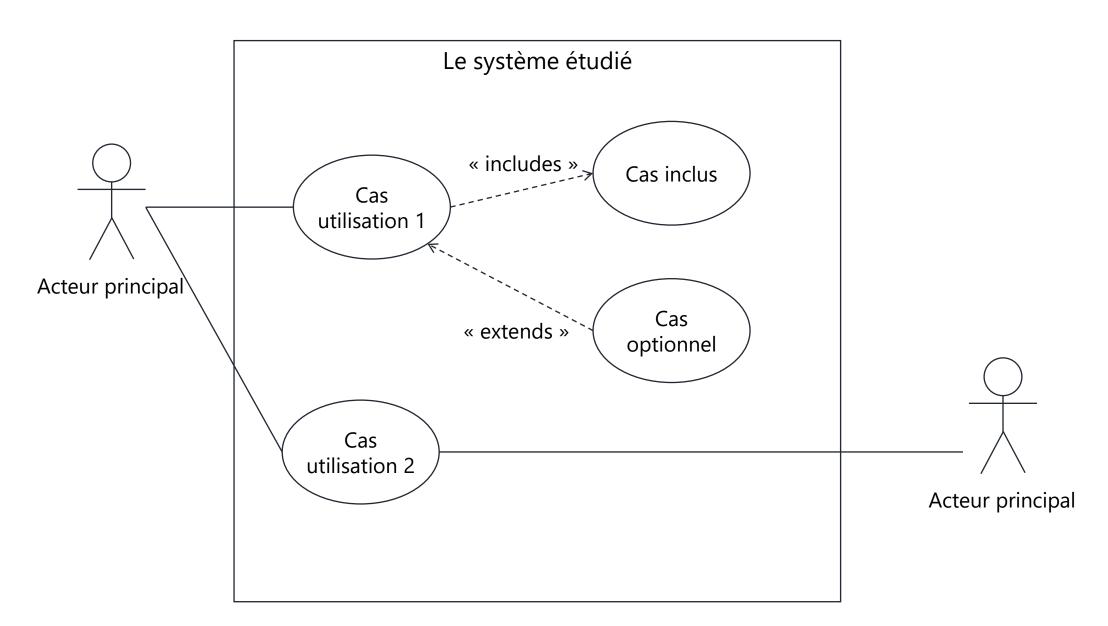
 Un acteur représente un rôle joué par une entité externe (utilisateur humain, dispositif matériel ou autre système) qui interagit directement avec le système étudié



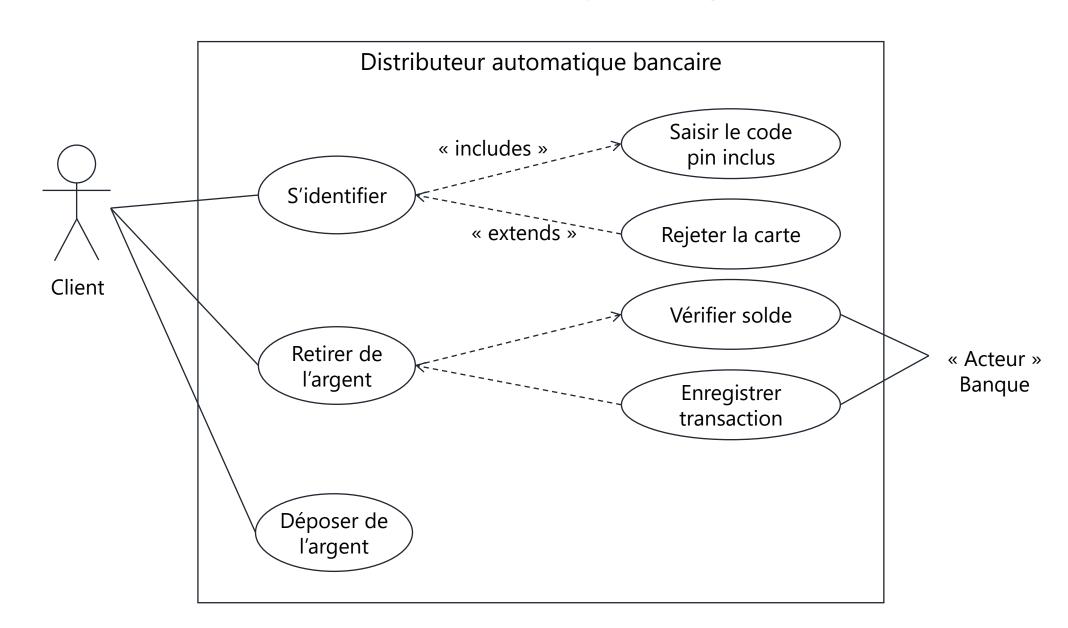
<<Actor>>
Acteur non humain

- Des liens relient le système à chacun des acteurs
- Ne pas lier les acteurs entre eux (sauf lien d'héritage)

Le diagramme de cas d'utilisation



Un exemple de diagramme de cas d'utilisation



- Un cas d'utilisation représente un ensemble de séquences d'actions qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier
- Un cas d'utilisation modélise un service rendu par le système
- Il exprime les interactions acteurs / système

Un cas d'utilisation est un ensemble d'actions : sûrement pas une seule action. Les différents enchaînements possibles d'un cas d'utilisation sont appelés *scénarios*.



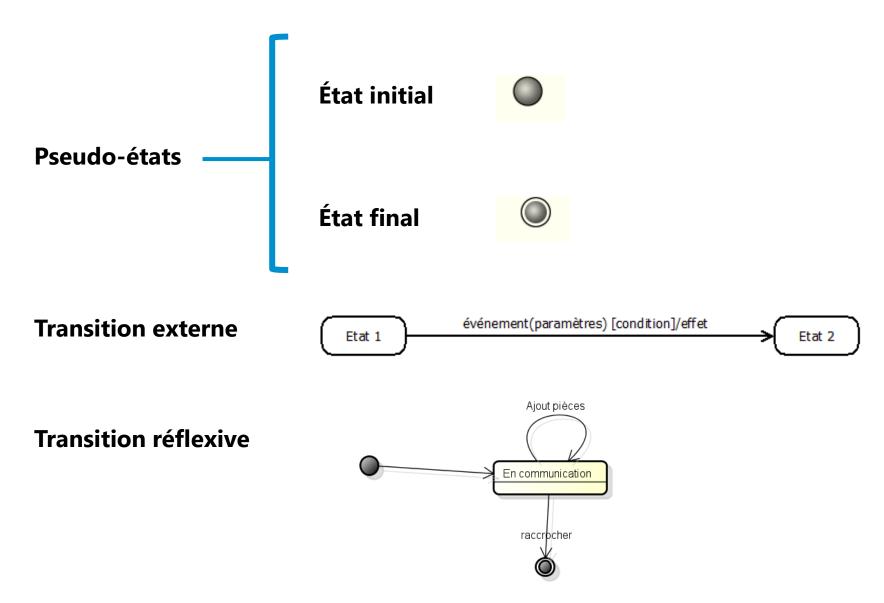
Le distributeur de boissons

Diagramme d'états - Transitions



Diagramme d'état d'une lampe de chevet

Diagramme d'états - Éléments

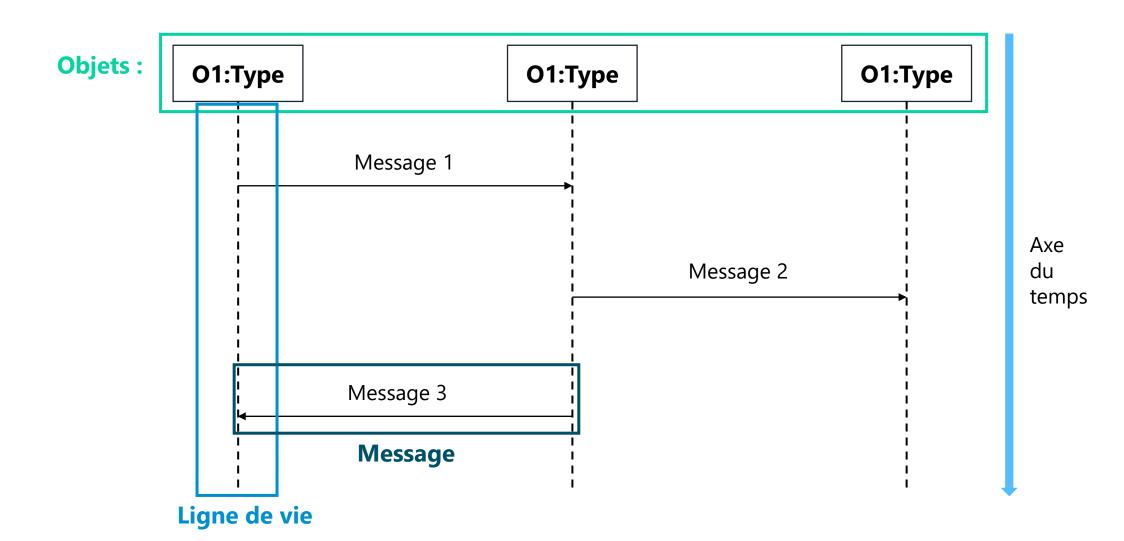




La porte

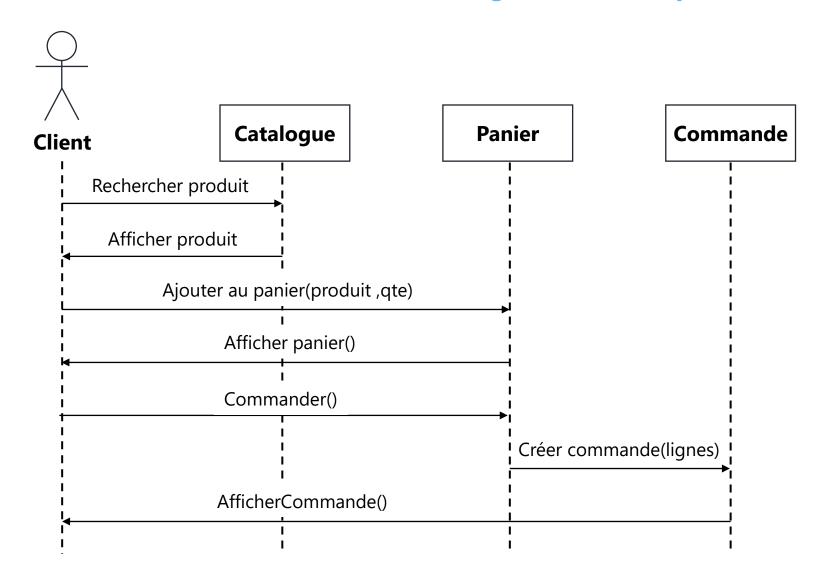
Le diagramme de séquence : les bases

Diagramme de séquence Identifiant du diagramme

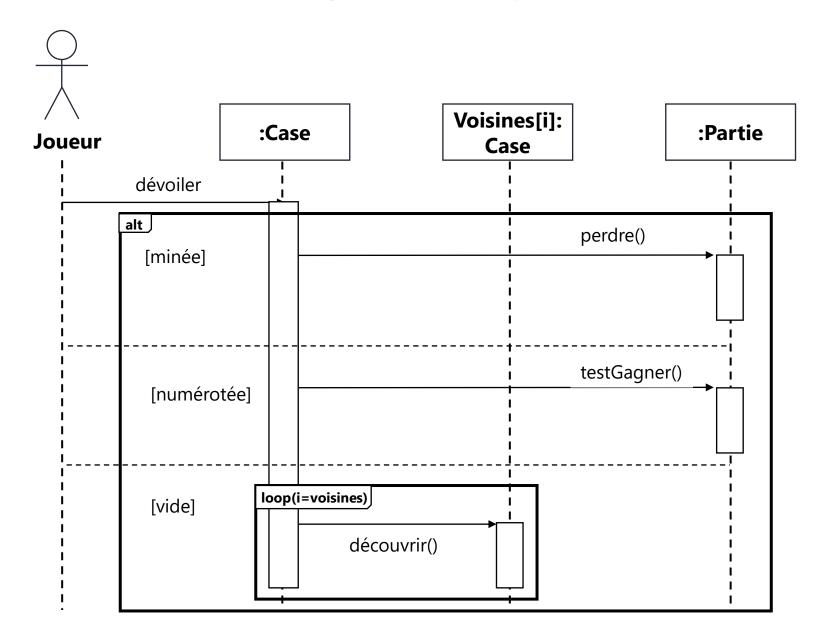


UML

Le diagramme de séquence : exemple



Le diagramme de séquence – Cadres d'interactions



Le diagramme de séquence – Cadres d'interactions

alt	Opérateur alternatives – équivalent au switch en java
Opt	Option
Loop	Boucle
Par	Exécution parallèle
Ref	Référence à un autre diagramme d'interaction



Servir une boisson

Le diagramme de classe : les bases

- Classes
 - Attribut
- Association
 - Nom
 - Rôle
 - Multiplicité
- Héritage
 - Sous-classe
 - Super classe

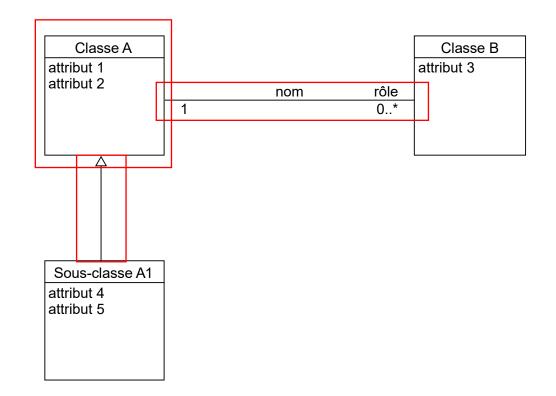


Diagramme de classe – Notion d'association



UML **Multiplicité**

• Syntaxe : min .. max

• La multiplicité minimale peut être :

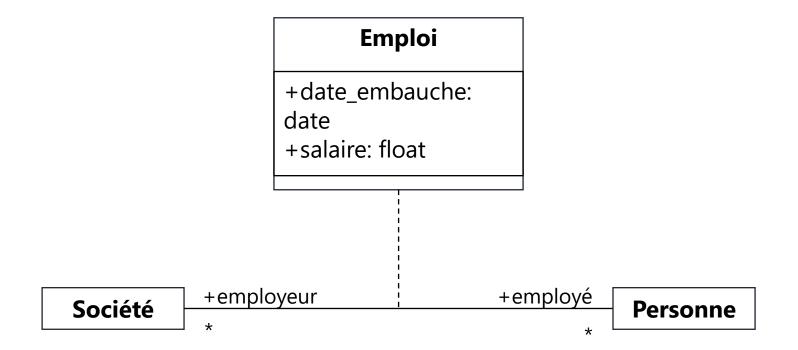
• 0 : optionnelle

• 1 : obligatoire

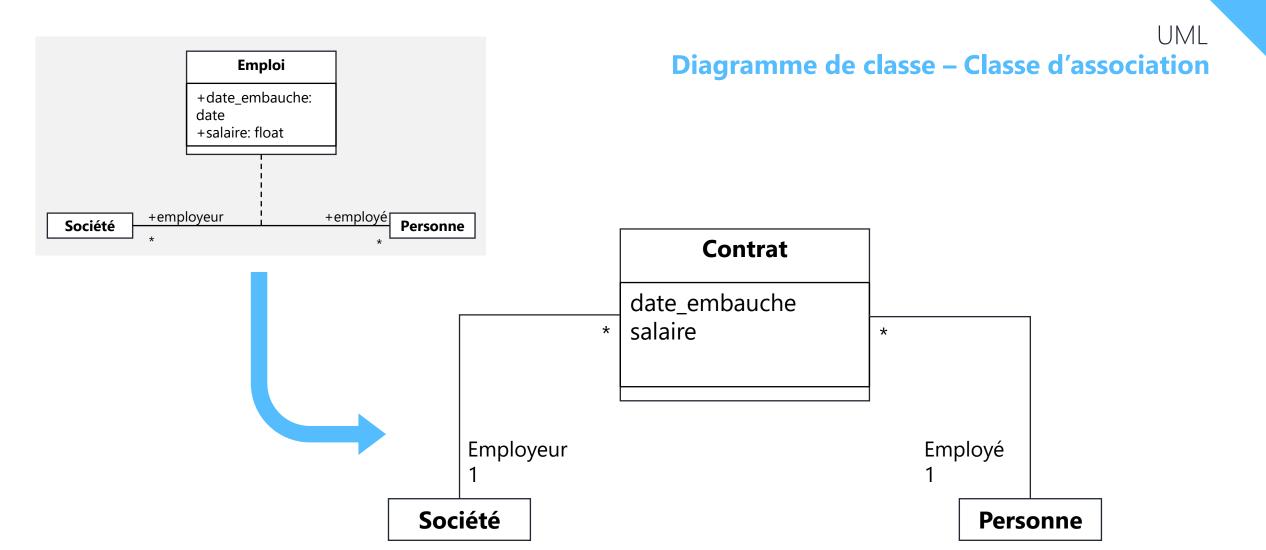
 La multiplicité maximale peut être 1 ou *

01	Au plus un
11 ou 1	Un seul
0* ou *	Un nombre indéterminé
1*	Au moins un

Diagramme de classe – Classe d'association

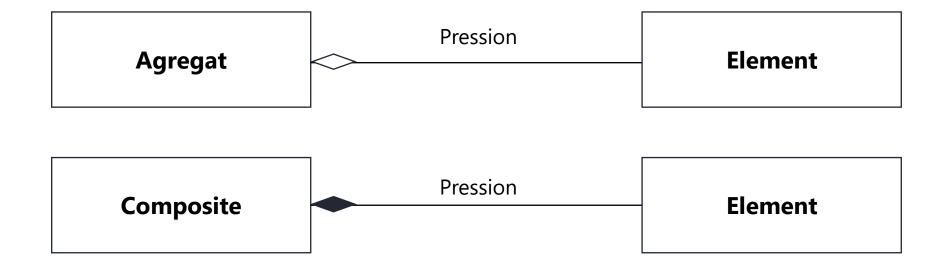


Objectif: faire porter des attributs sur l'association



Notion équivalente sans classe d'association

Diagramme de classe – Agrégation et composition



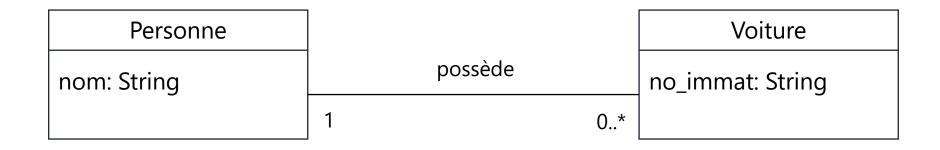


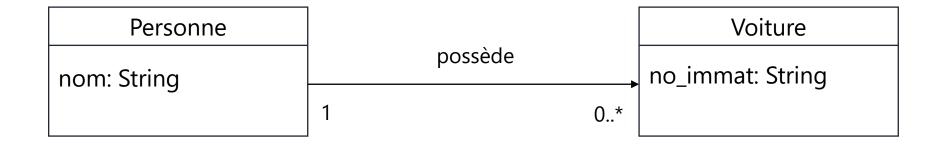
Logements

Diagramme de classe de conception

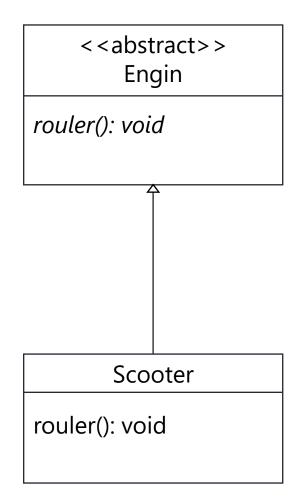
MaClasse

- -privée
- +publique
- #protégé
- ~paquetage membreStatique
- +operationConcrete()
- +operationAbstraite()





UML **L'héritage**





Le nom d'une classe abstraite est noté en italique.

Diagramme de classe – Le lien de réalisation

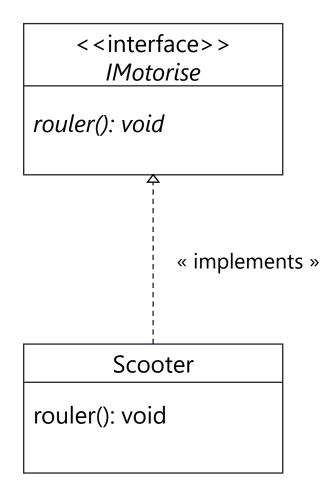


Diagramme de classe – Qualificatif

Banque * client Personne

Banque #compte client 0..2 Personne



Assurance auto

