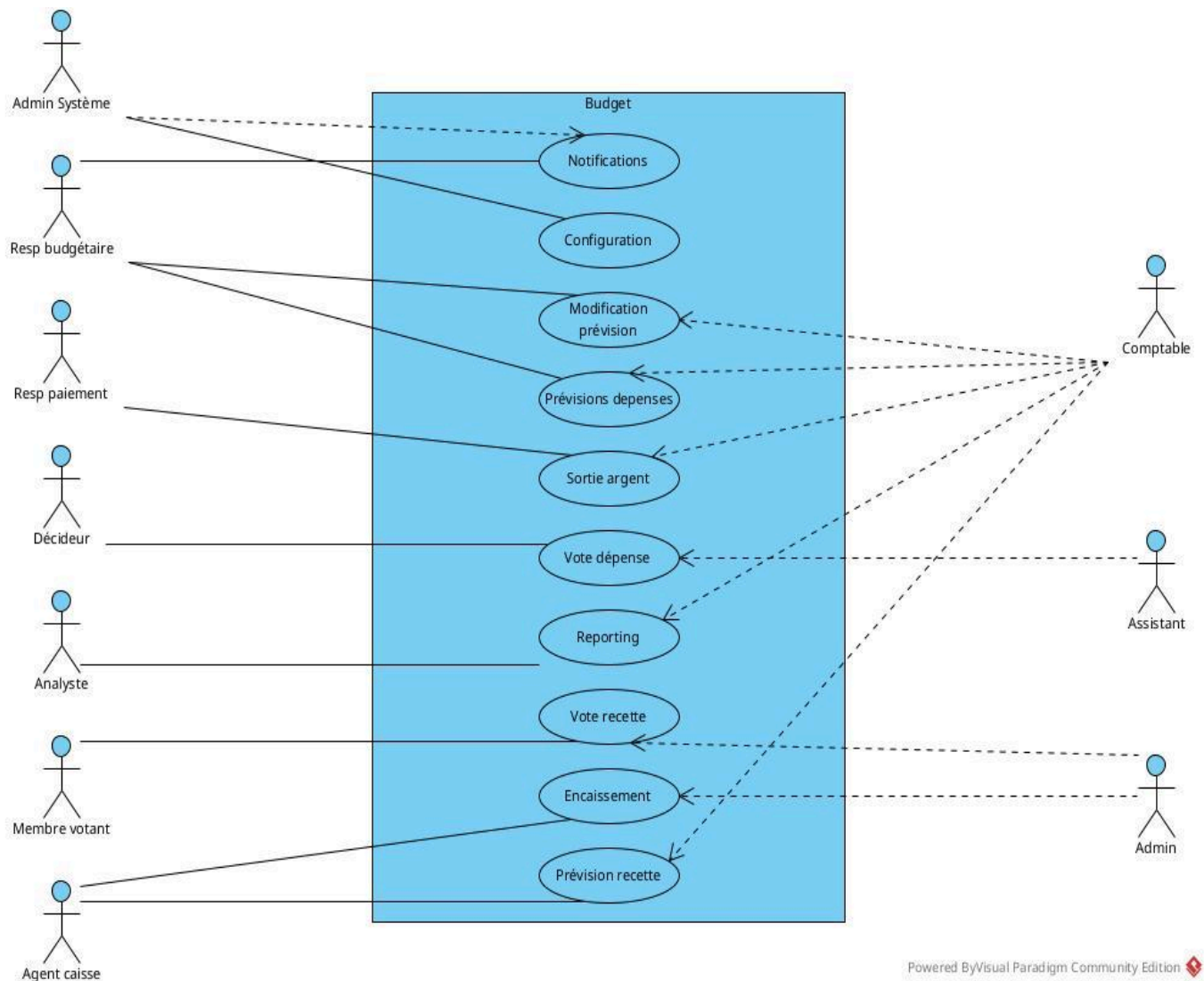


UML budget

1 - Diagramme de cas d'utilisation:

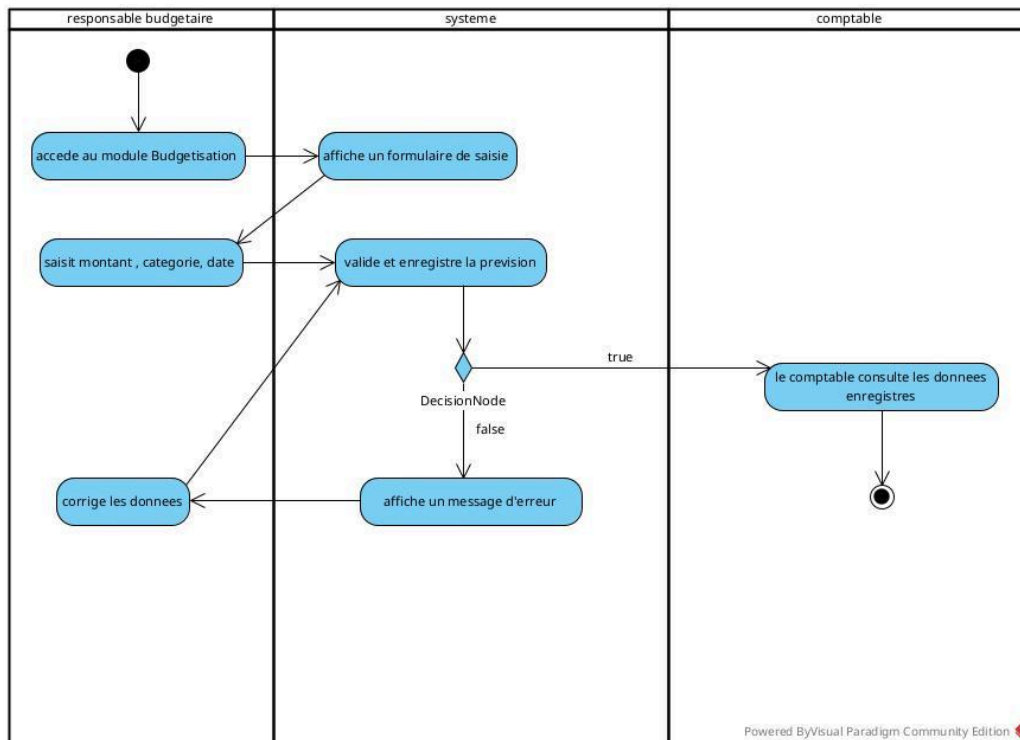
Ce premier diagramme regroupe tous les cas d'utilisation de notre module "Budget". Il mettra en évidence les interactions possibles entre les acteurs (utilisateur, admin, etc.) et le système. Il permet ainsi d'avoir une vue d'ensemble des fonctionnalités proposées aux utilisateurs



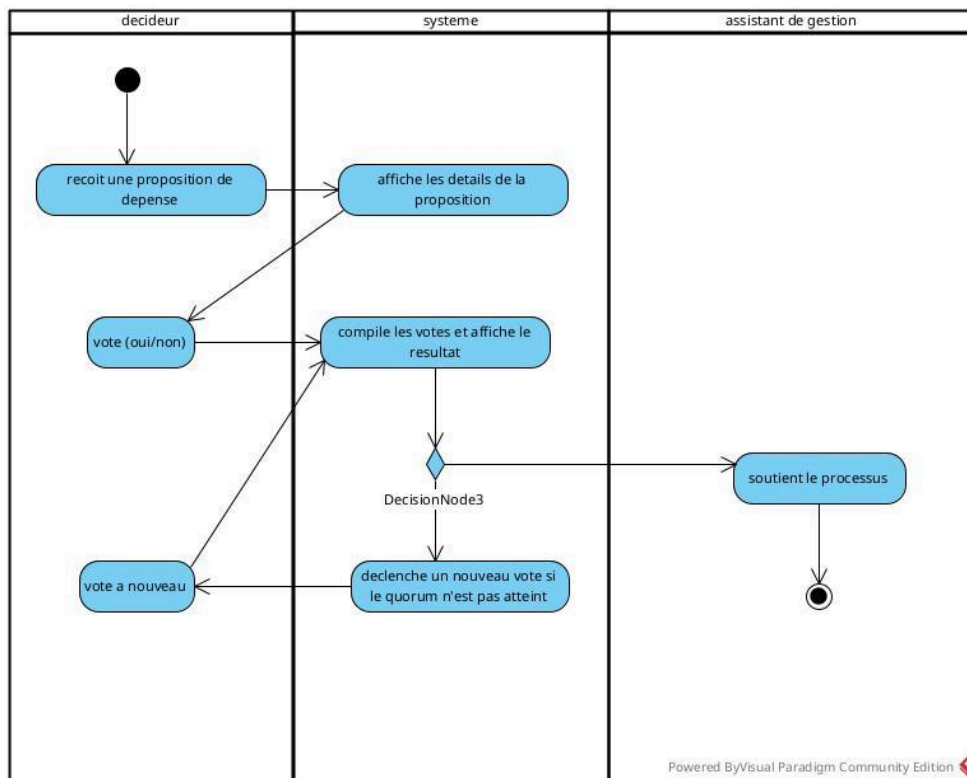
2 - Diagramme d'activité

Ce diagramme représente visuellement le déroulement logique des actions et décisions au sein de notre module “Budget”. Il modélisera les flux de travail (workflow) pour chaque cas d'utilisation

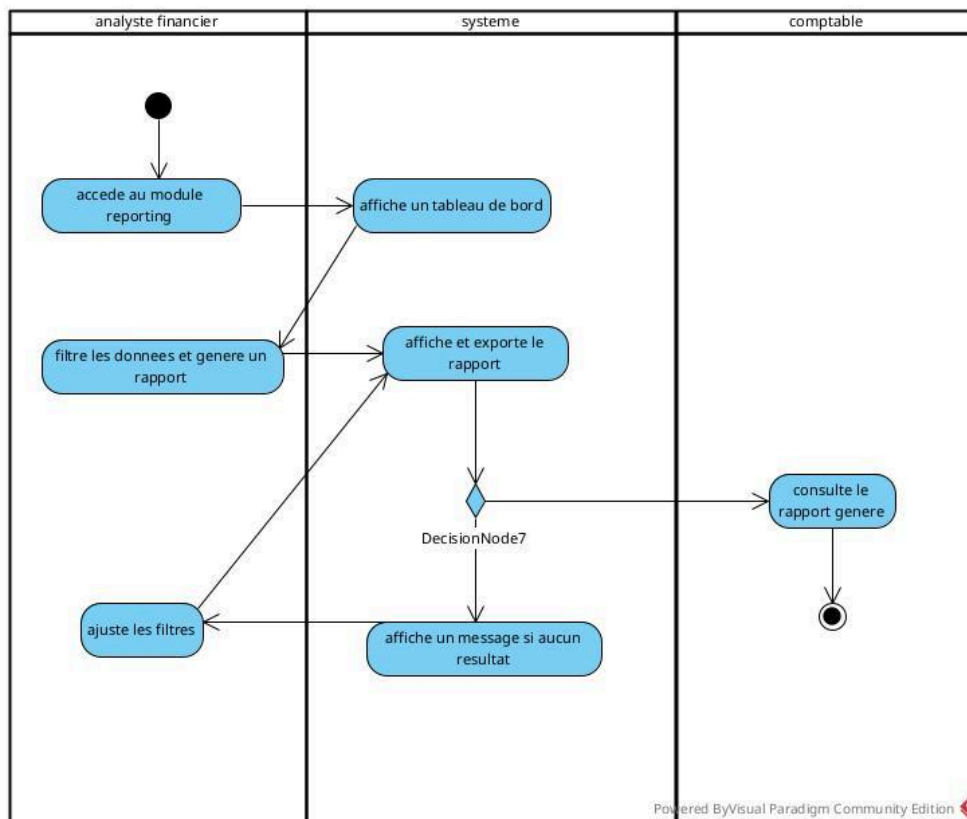
a- prévision dépenses:



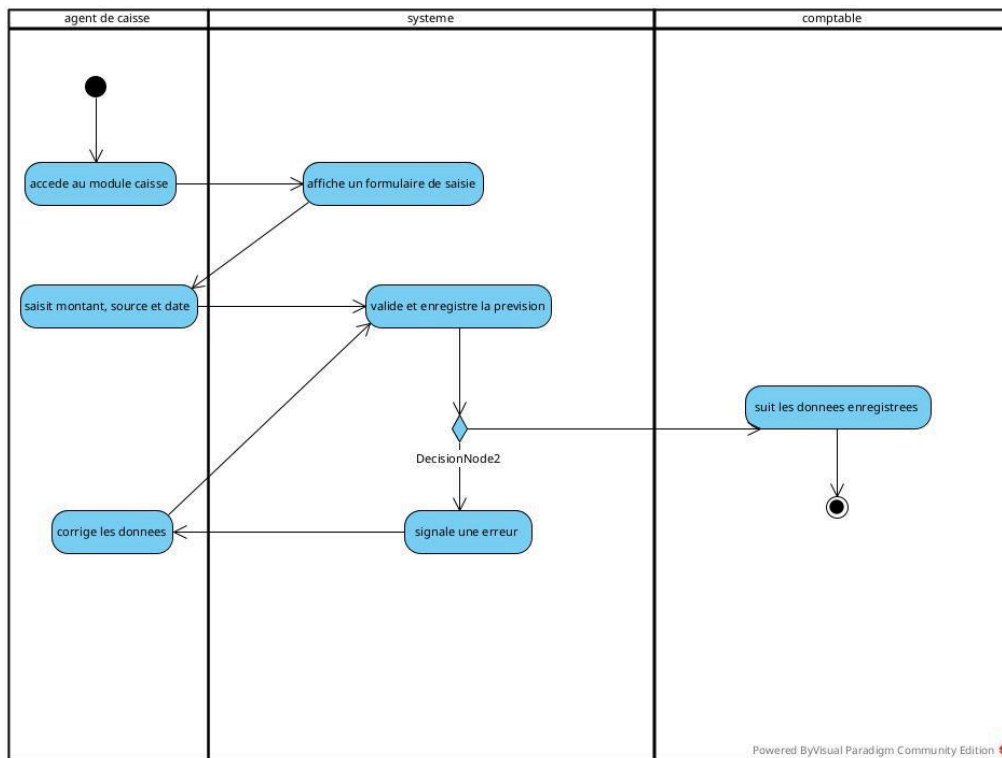
b- vote dépense:



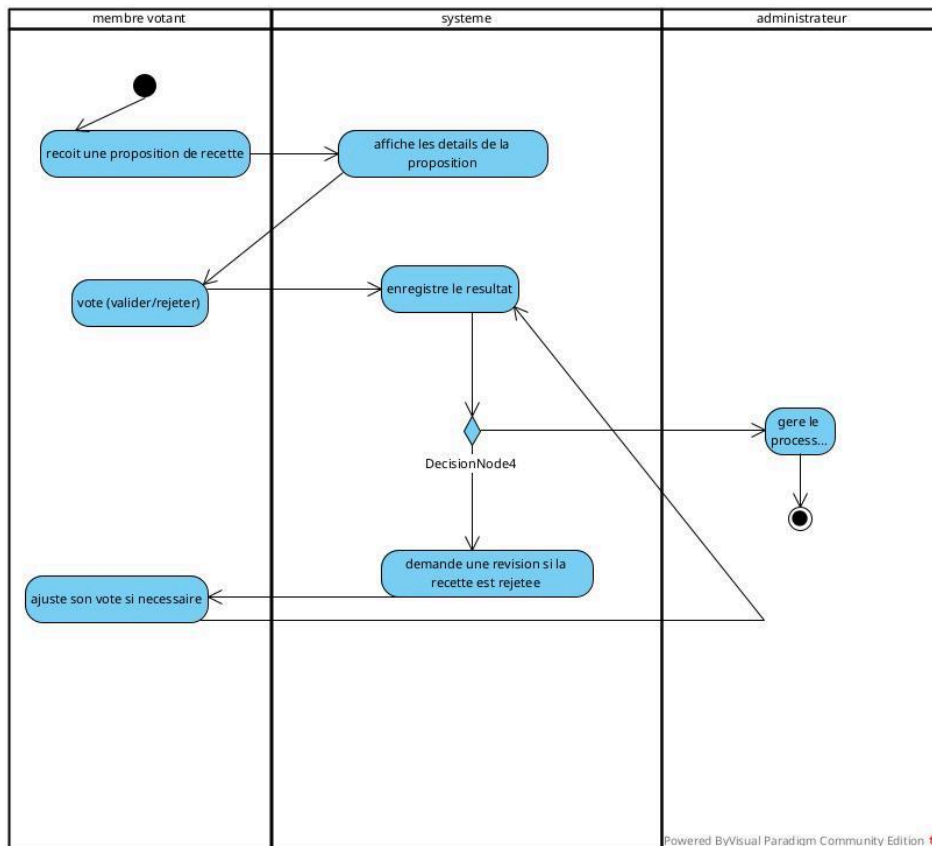
c- reporting :



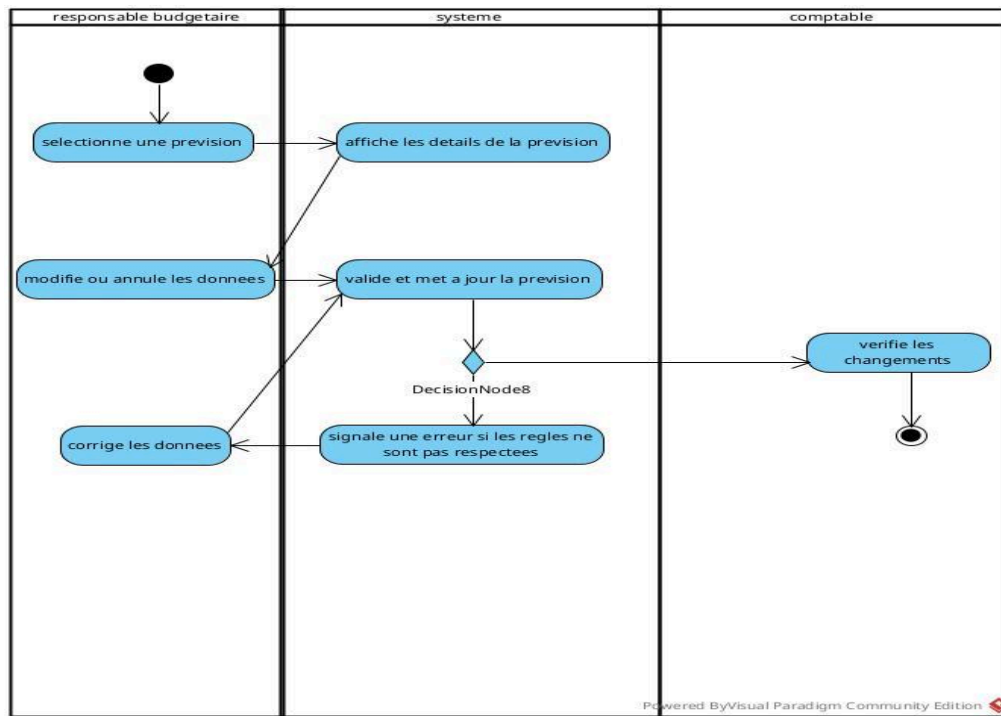
d- prévision recettes:



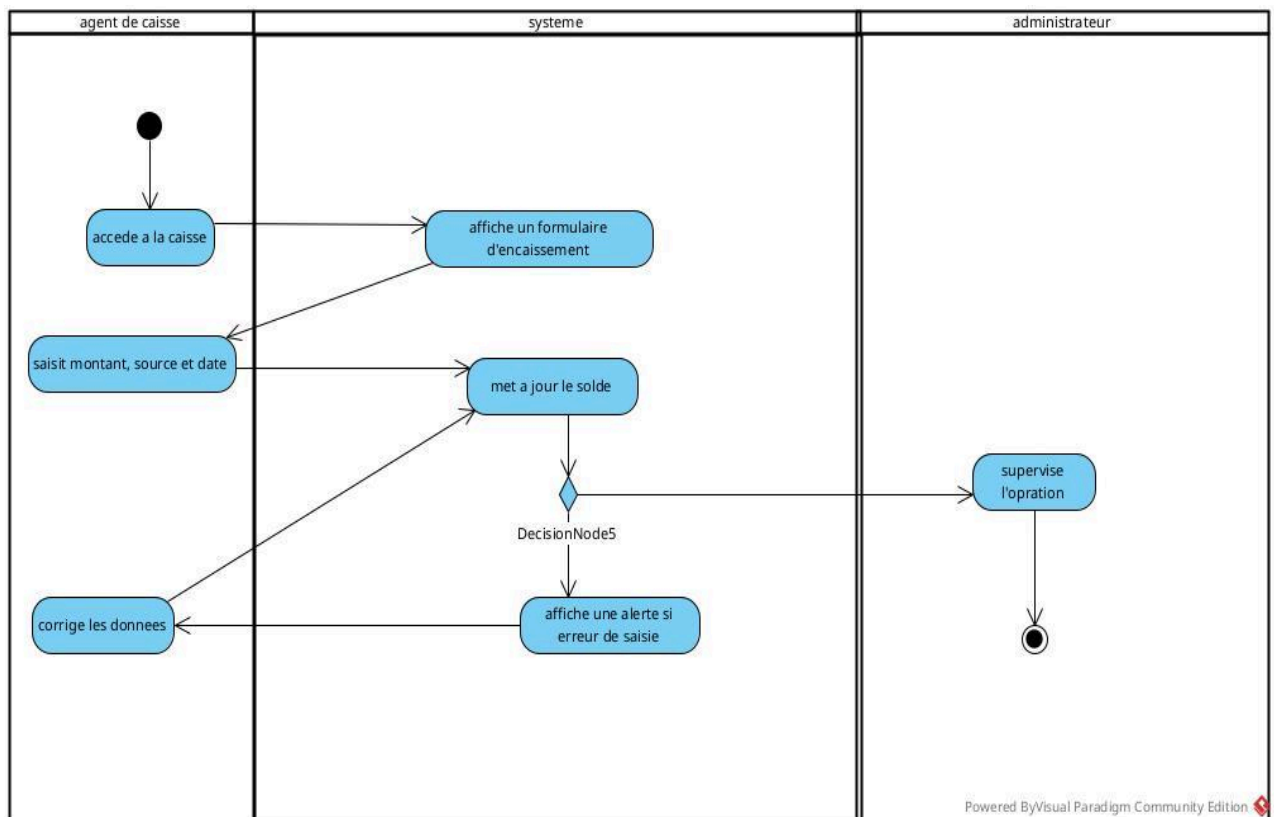
e-vote recette:



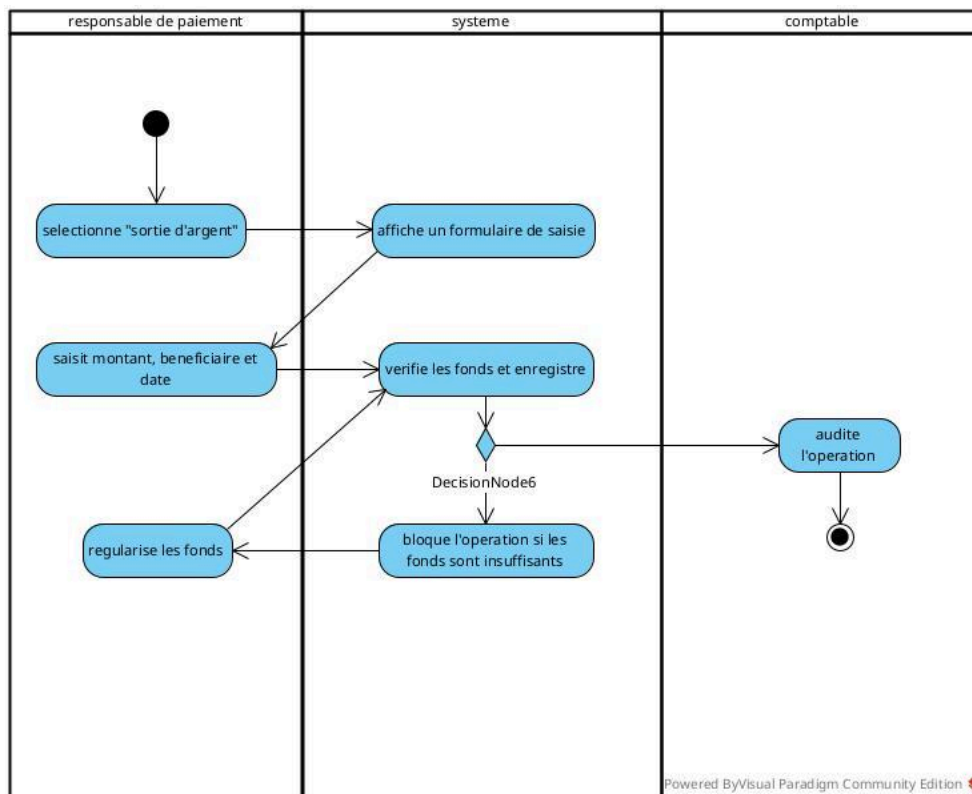
f-modification/annulation de prévision:



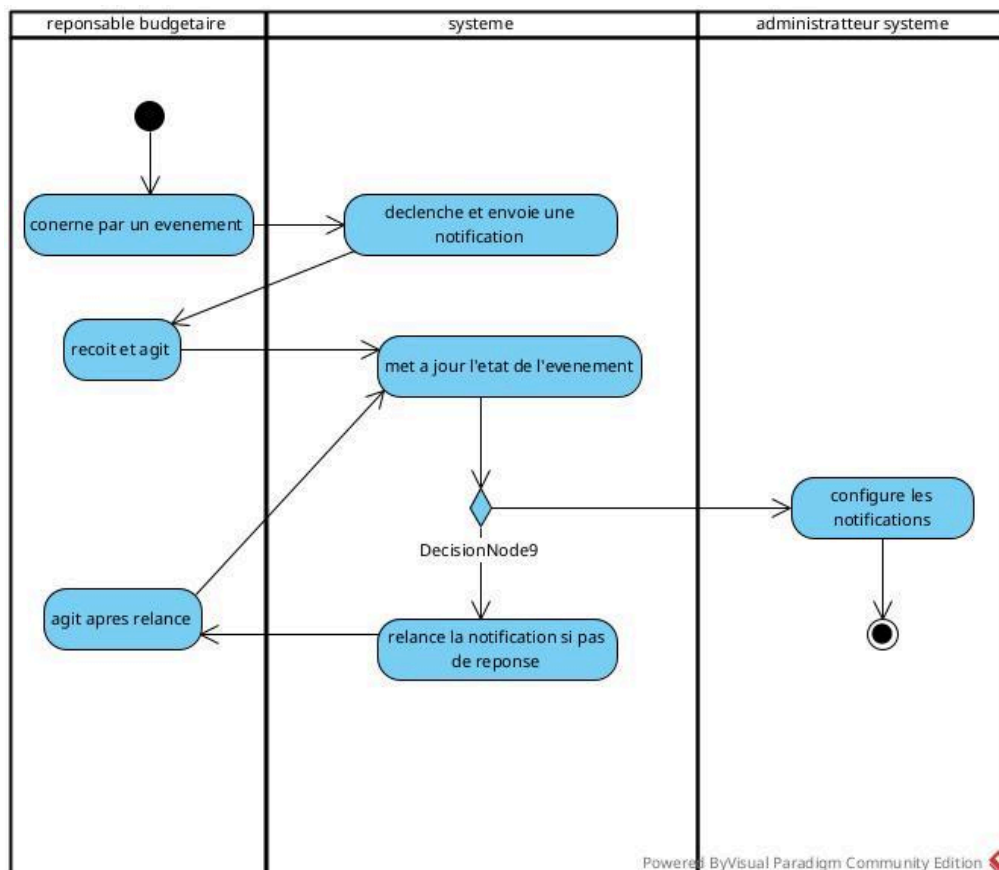
g-encaissement:



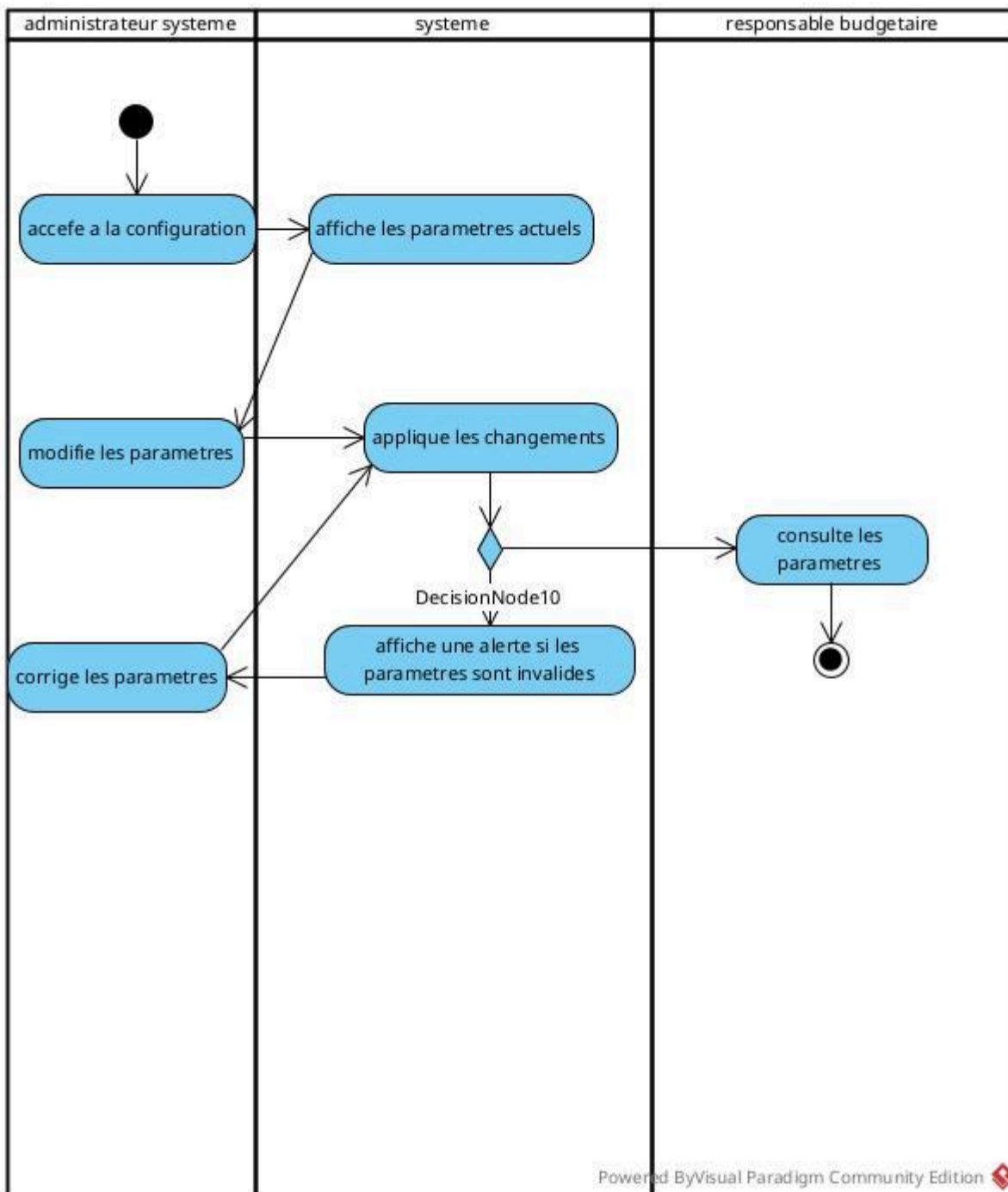
h- sortie d'argent:



i- notifications:



j-configuration:



3 - Diagramme de classe:

Ce diagramme décrit la structure statique du module “Budget” à travers l’ensemble des classes métier, leurs attributs, méthodes, et les relations qui les unissent (associations, héritages, agrégations, compositions). Il permettra de poser les bases de l’implémentation du code en identifiant clairement les entités principales du domaine, leurs responsabilités, et leurs interactions.

