

# Modélisation

**Un modèle** est une représentation du monde réel

Modèle	Prototype
Abstrait Rapide à produire Facile à communiquer Orienté conception	Concret Difficile à produire Difficile à communiquer Orienté réalisation

Modèle	Code
Abstrait Graphique Grandes lignes Orienté conception Partiel	Concret Textuel Très détaillé Orienté implémentation Complet

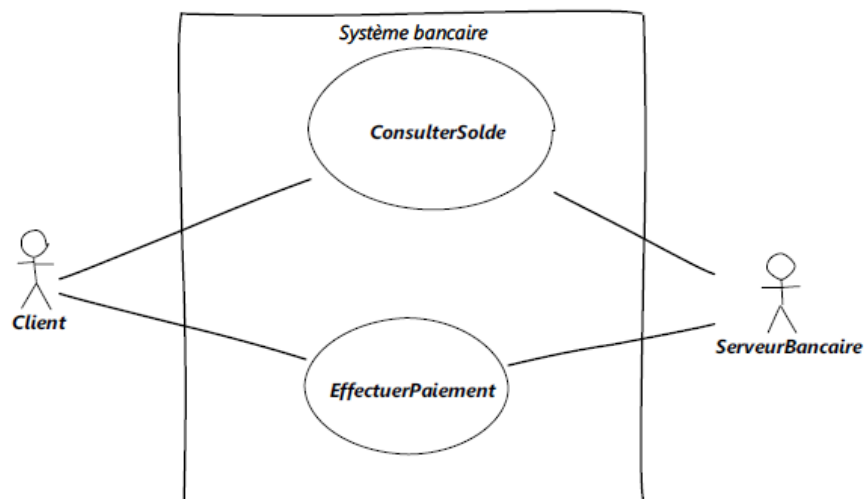
**Modélisation** : L'action de concevoir un modèle dans un langage dédié

## UML

UML est graphique , simple et standard

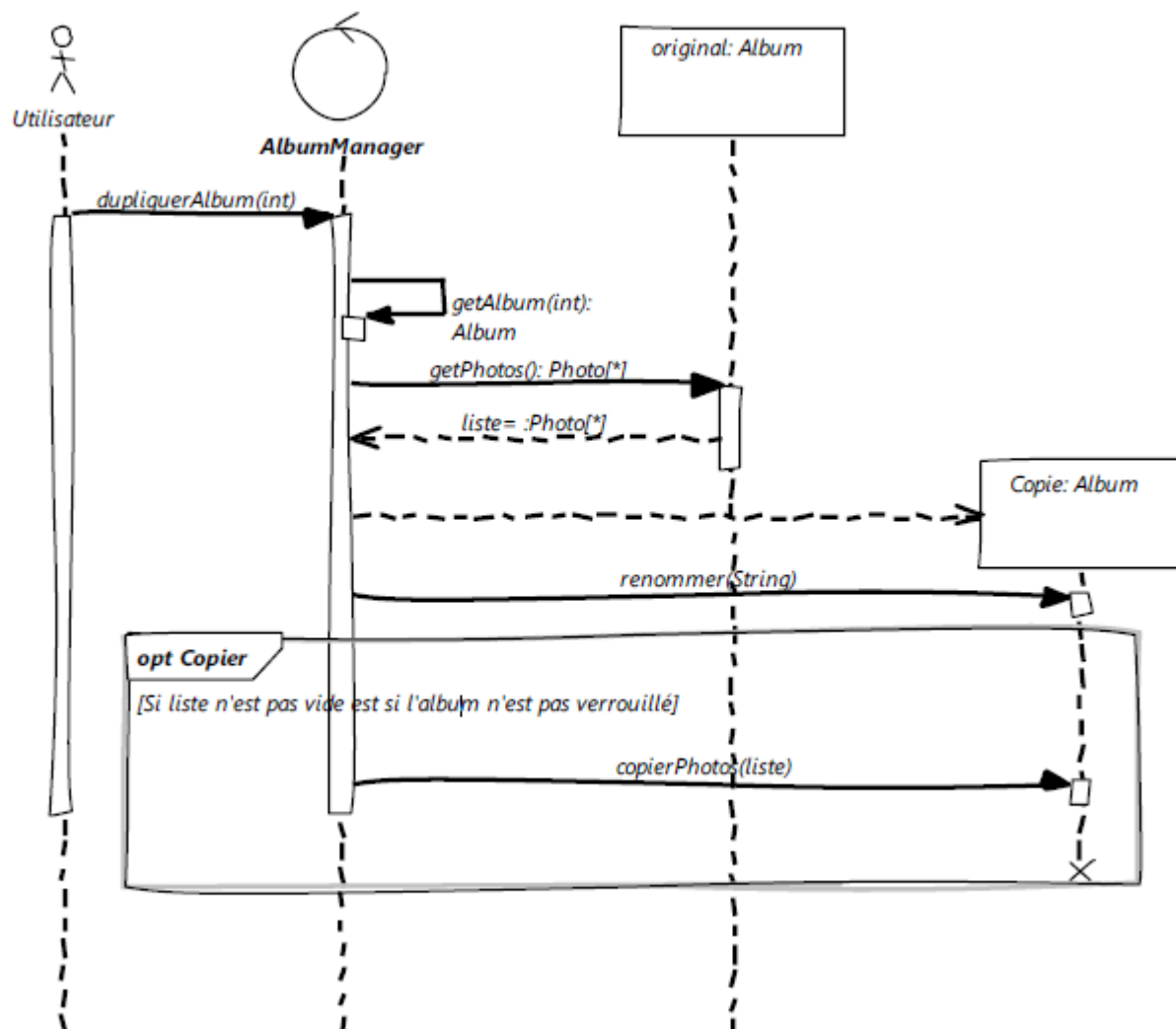
### Diagramme de cas d'utilisation (DCU)

- Fournit une vision du système en terme d'acteurs et leurs objectifs
- Le but du DCU est de déterminer quelles sont les fonctions effectuées par chaque acteur



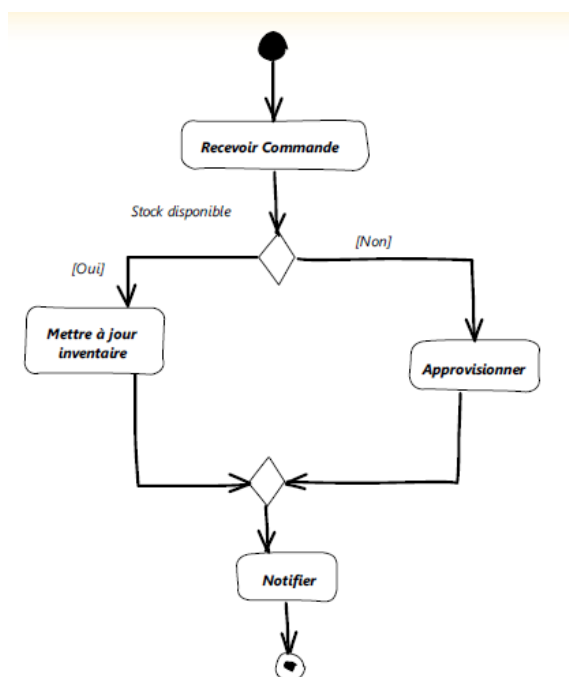
### Diagramme de séquence (DSQ)

Un diagramme d'interaction qui présente comment chaque processus interagit avec l'autre et dans quel ordre.



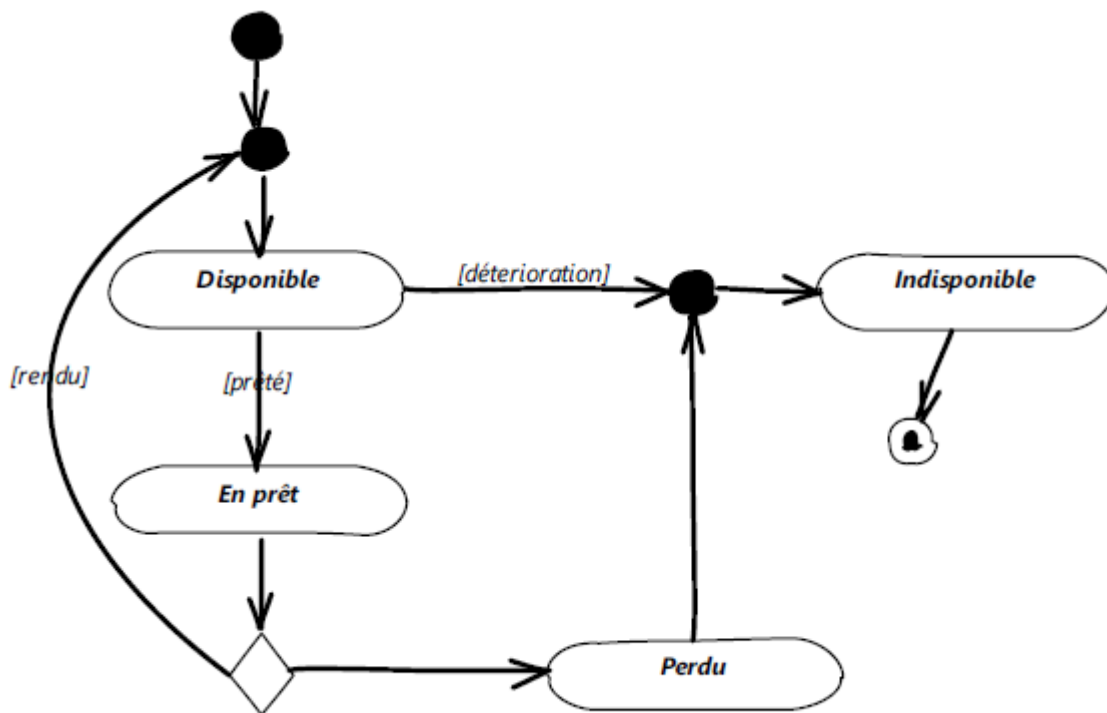
## Diagramme d'activité

Décrit les opération étape par étape



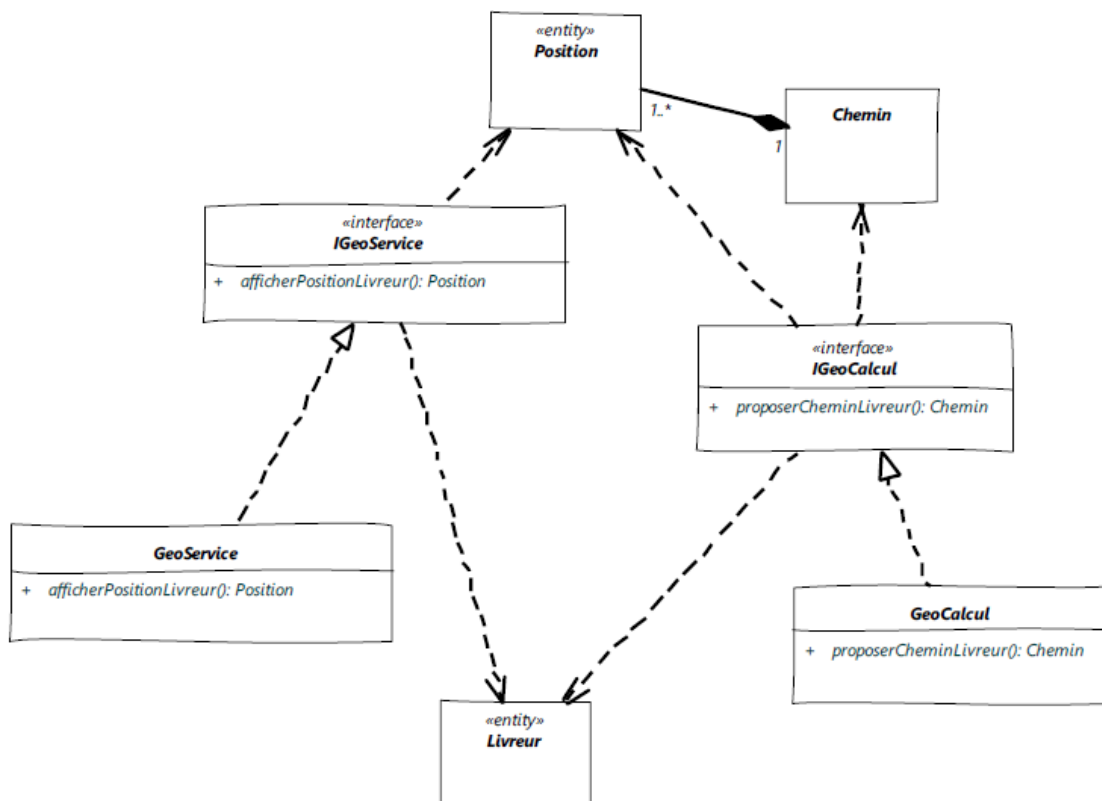
## Diagramme d'état

Décrit le cycle de vie d'un système ou d'une entité



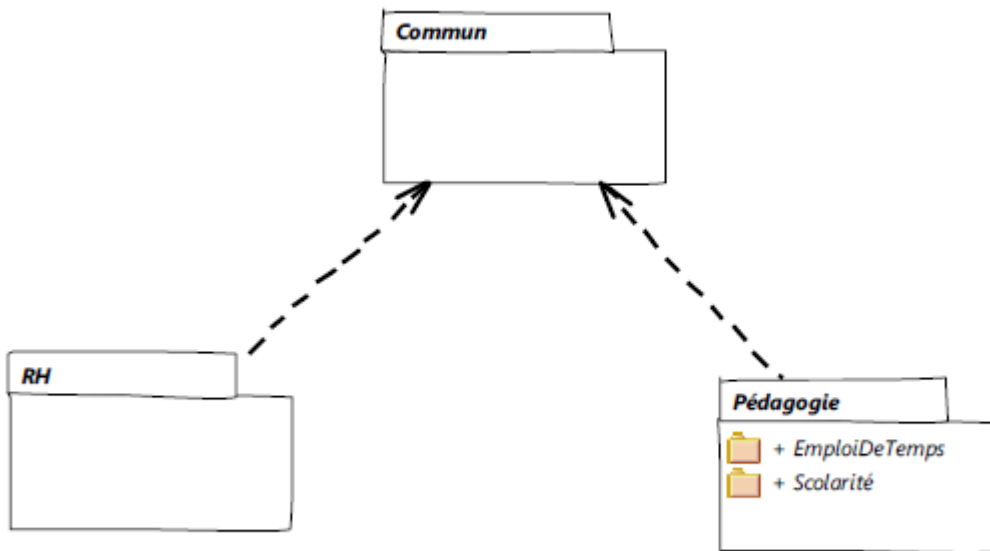
## Diagramme de classes

- le diagramme le plus important
- Définit les classes, leurs attributs et leurs relations
- Décrit la conception du système



## Diagramme de paquets

- Un paquet est un groupement d'éléments UML
- Le diagramme de paquets définit les dépendances entre les paquets constituant un modèle



## Diagramme de déploiement

Le diagramme de déploiement définit le « déploiement » physique des entités et des systèmes

