

UNIVERSITÉ DE LA ROCHELLE



Master Ingénierie des Contenus Numériques

Blason UML Niveau 1

Rapport remis par RCAB :

BENAOU Mohammed
RASFA Mohammed
ABDELLAOUI Anass
CHERKAOUI walid

Date de remise 05/10/2017

1 Introduction

Le travail nous a été présenté lors de la séance du 02/10/2017. Il s'agit de réaliser un ensemble d'exercices dans chaque niveau. Dans ce rapport on va présenter notre propre conception UML dédiée au niveau I. En ce qui suit par rapport aux autres niveaux on gardera la même attribution des tâches.

tout d'abord, nous sommes regroupés par équipe de deux, à chacune une partie à résoudre.

2 Exercice I

Le diagramme de séquence permet de cacher les interactions d'objet dans le cadre d'un scénario d'un diagramme des cas d'utilisations dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroule les actions entre les acteurs ou objets.

Afin de réaliser le diagramme de séquence, on a commencé par identifier :

- Les objets,
- Les acteurs ,
- Les messages.

intégrer les structures de contrôle et maîtriser le flot d'exécution (montrer dans Diagramme de séquence) :

A) L'ensemble des opérations relatives à l'utilisation du système :

- I. la Scolarité s'authentifie au système.
- II. le système affiche l'interface utilisateur
- III. la scolarité regroupe par modules les étudiants n'ayant pas répondu au questionnaires
- IV. scolarité lance le calcul des moyennes générales et par module
- V. le système affiche les moyennes (générales/moyennes)
- VI. le système déclenche l'envoi des convocations des rattrapages
 1. si la note de l'étudiant est supérieure strictement de 7 et inférieure strictement à 10
 2. si la note est inférieure ou égale à 7 l'étudiant n'est pas convoqué au rattrapage dans ce module mais convoqué dans les autres modules ou la note est inférieure à 10
- VII. le système envoie les convocations des rattrapages
- VIII. la scolarité relance les calculs des moyennes (par module/générale) après rattrapage
- IX. le système ré-affiche les moyennes des étudiants
- X. la scolarité déclenche l'envoi des attestations de réussite
- XI. le système envoie les attestations de réussite pour les étudiants concernés

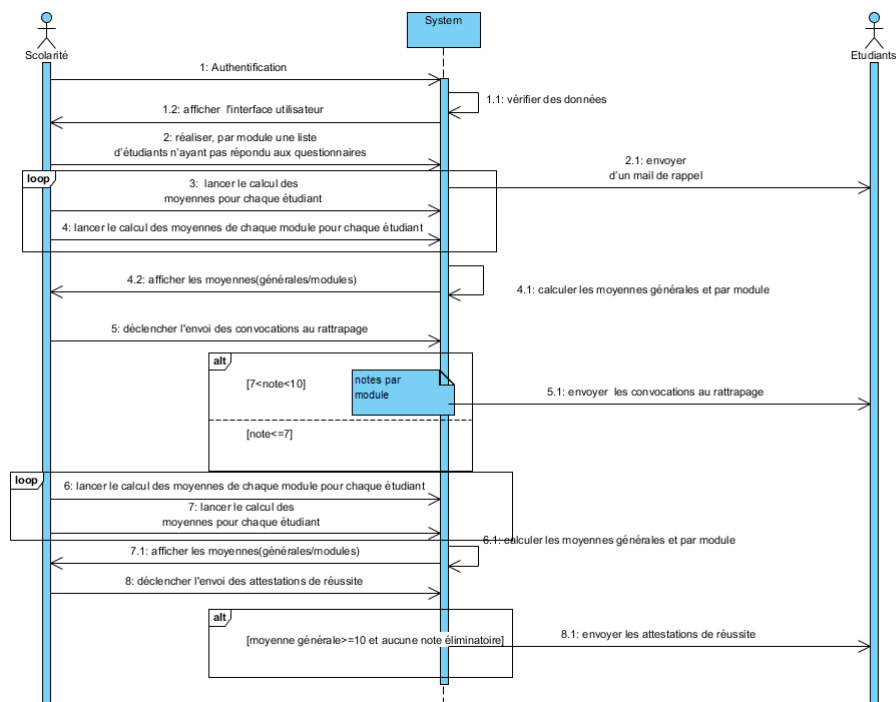


FIGURE 1 – Diagramme de séquence

3 Exercice II

Le diagramme de classes représente la structure statique du système en termes de classes et de relations, il identifie la structure des classes d'un système, y compris les propriétés et les méthodes de chaque classe. Le diagramme de classes permet alors de modéliser un programme et ainsi de découper une tâche complexe en plusieurs petits travaux simples comme il est le plus répandu dans les spécifications d'UML.

Alors pour commencer la réalisation du diagramme de classe, il est primordial d'identifier les :

- Les classes et leurs attributs,
- Les associations ,
- Les méthodes.

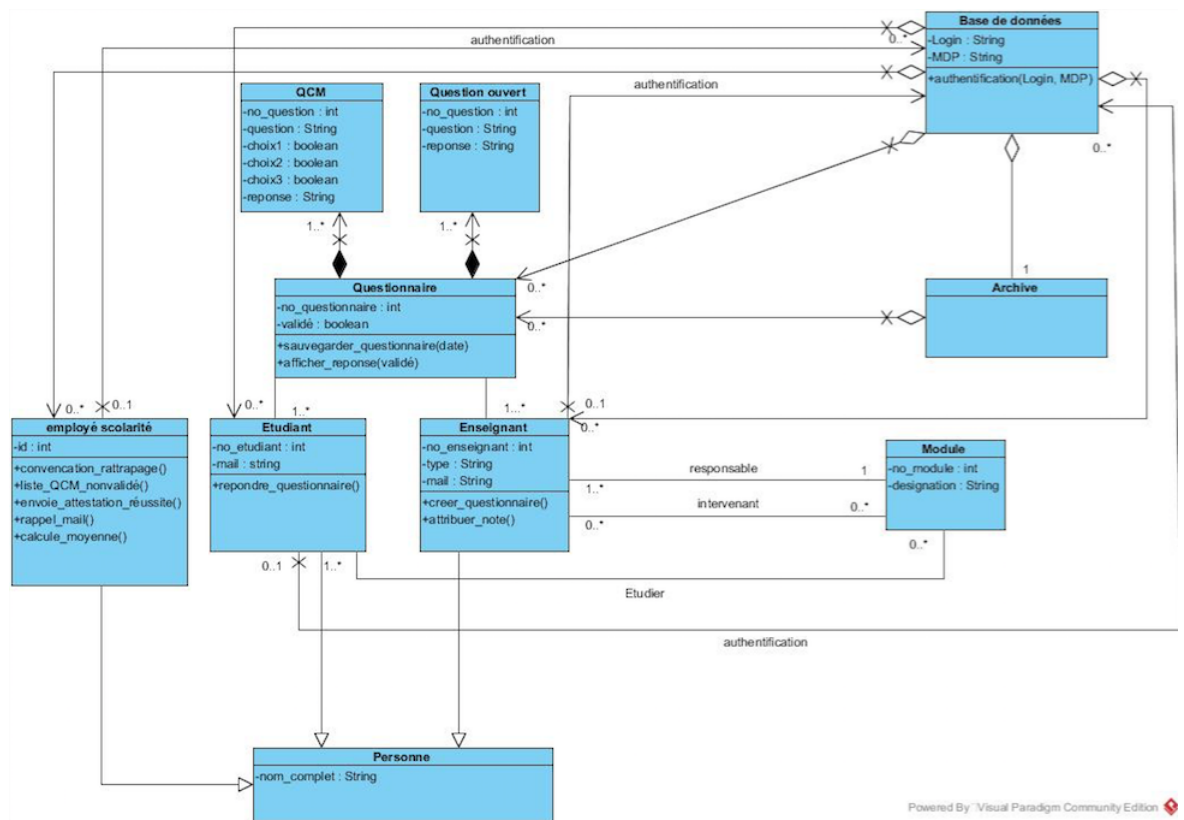


FIGURE 2 – Diagramme de classe