

BOOKIFY CREATION DE BASE DE DONEÉS COMPTE RENDU

> NABIL CHABAB APPRENANT A YOUCODE 2B || !2B

COMPTE RENDU

Alors on a une combinaison de deux types de diagrammes utilisés dans la modélisation des systèmes informatiques : un diagramme de cas d'utilisation et un diagramme de classes.

La partie du diagramme des cas d'utilisation, montrant les interactions entre les utilisateurs (Employeur et Admin) et le système. Il y a cinq cas d'utilisation principaux:

- 1. Gestion des salles gestion des différentes salles disponibles dans le syst<mark>ème.</mark>
- 2. Consultations probablement pour consulter les informations ou les don<mark>nées au sein du système.</mark>
- 3. Gestion des employés gestion des informations relatives aux employés.
- 4. Gestion des réservations-processus de réservation de quelque chose au se<mark>in du système, peut-</mark>être des salles ou des ressources.
- 5. Gestion des équipements gestion des équipements disponibles pour les sal<mark>les ou les employ</mark>és
- 6. Gestion des départements-gestion des différents départements au sein de l'ent<mark>reprise ou de</mark>

l'organisation.

La partie du diagramme de classes, qui montre la structure des données et les relations entre les différentes entités dans le système. Il comprend les entités suivantes:

Salle: avec des attributs comme id de la salle, nom, capacité et id de l'équipement. Réservation: avec des attributs comme id de la réservation, id de la sall<mark>e, id de l'employé,</mark> date de début et date de fin.

- Equipement: avec un id et un nom.
- Employé: avec des attributs comme id de l'employé, nom, email et id du département.
- * Département: avec un id et un poste de département.

Chaque classe a également des opérations listées (opération, opération2, opération3), qui représentent probablement des actions ou des méthodes que vous pouvez exécuter sur les données de ces classes. Les relations entre les classes sont illustrées par des lignes qui se connectent, avec des multiplicateurs (comme 1.*) qui indiquent combien d'instances d'une classe peuvent être associées à une instance d'une autre classe.