*Débutez l’analyse logicielle avec UML*

**Chapitre 1 : Les bases en UML :**

1. **UML c’est quoi ?**

Chaque projet doit se diviser en deux phases : la phase de conception, et la phase d’analyse qui intervient en amont. Cette dernière se divise elle aussi en deux phases : l’analyse des besoins et l’analyse de la solution. L’UML est un langage visuel qui fournit des diagrammes pour représenter le logiciel à développer, autrement dit à modéliser les besoins du dit logiciel.

Logiciel pour dessins UML : StarUml, ArgoUml, BoUml, PowerDesigner, etc… Dans ce cours nous utiliserons **StarUml**.

On peut décomposer une application de manière fonctionnelle, qui considère la considère comme une suite de fonctions et de données. Par exemple, pour Word, nous avons l’onglet « File » qui contient ouvrir, enregistrer, enregistrer sous, etc… Puis l’onglet « Home » qui contient la taille du texte, sa couleur, etc…

L’approche fonctionnelle ayant plusieurs points faibles, notamment l’interdépendances des fonctions (la fonction enregistrer sous fait en fait appel à la fonction enregistrer), l’approche objet a vu le jour. Elle s’organise autour de 4 principes fondamentaux :

* Itérative et incrémentale
  + Avec le client, pour cibler ses besoins
  + Allers retours entre le plan initial et les modifications apportées
* Guidée par les besoins du client et des utilisateurs
* Centrée sur l’architecture du logiciel
* Qui décrit les actions et les informations dans une seule entité

1. **Les différents types de diagrammes :**

Il existe 13 diagrammes UML officiels, regroupés selon les deux aspects suivants :

* Aspect fonctionnel
* Aspect architecturale

Texte