Jimmy BESSE

Analyse UML du projet régie d’éclairage

Dossier de spécification

# Diagramme de classe

Le diagramme de classe se créer grâce au diagramme des cas d’utilisations.

Il y a pour l’application tablette 3 classes et une IHM (Interface Homme Machine).

L’IHM peut appeler trois classes. Elle peut donc agir sur un projecteur, faire plusieurs groupe de projecteur et enfin d’envoyer les changements sur le serveur du réseau.

La classe groupe est nécessaire car on peut faire plusieurs groupes de lumières il est donc indispensable dans ce schéma.

La classe projecteur possède les informations et les actions possibles sur chaque projecteur.

La classe Socket permet d’envoyer les informations à l’application serveur (EBOX) et sa classe nous permet de l’intégrer dans un thread pour que l’application se mette à jour en tache de fond.



# Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence est divisé en trois car il y a trois actions possibles, faire réagir les projecteurs, produire un fondu et enfin de grouper les projecteurs.

Faire réagir les projecteurs et constitués d’un acteur et de deux systèmes.

L’utilisateur bouge un bouton actionnant la méthode réagir projecteur qui est exécuté dans l’IHM.

Car seule la puissance sera modifiée.



Produire fondu :

L’utilisateur appuis sur un bouton pour faire un fondu de tous les projecteurs.



Grouper les projecteurs :

L’utilisateur grâce à des boutons il groupe les projecteurs et les projecteur groupé entre eux sont jumeau il font les même actions en même temps.



# Diagramme d’activité :

Le diagramme d’activité détail les actions possible sur l’application.

On peut constater que la connexion à l’application serveur est obligatoire car sans celui la aucune informations ne pourra être transmise ou même reçu.

Ensuite on peut réaliser indéfiniment les actions jusqu’à la fermeture du programme.

