**Uml : Unified Modeling Language**

**Formatrice : Florence CALMETTES**

**Introduction :**

Ce module a pour objectif la Conception d’un Système d’Information.

Nous allons découvrir au travers de ce module, la modélisation UML (Unified Modeling Language).

UML est un langage unifié de modélisation.

Il permet de décrire sous forme de diagrammes lisibles les expressions du besoin orientées métiers.

Il est composé de 14 diagrammes :

* 7 diagrammes de structure (comme le diagramme de classe)
* 7 diagrammes comportementaux (comme le diagramme de cas d’utilisation, diagramme d’activité, diagramme de séquence)

**Objectif :**

Le but est de découvrir par des recherches les diagrammes principaux du langage UML.

Pour chaque question posée, l’objectif est de répondre avec vos mots et de comprendre le sens de chaque diagramme.

(Un copier/coller ne servirait à rien)

**Travail à Effectuer :**

**Définir le Diagramme de Cas d’Utilisation :**

|  |
| --- |
| Le diagramme d’utilisation est une représentation des fonctionnalisées que vont utiliser les utilisateurs.  Le diagramme d’utilisation permet d’identifier les fonctions et la façon dont les rôles interagissent avec elles.  Elle permet aussi de présenter une vision d’ensemble du système à une tierce partie sans avoir à rentrer excessivement dans les détails techniques. |

**Définir le Diagramme d’Activité :**

|  |
| --- |
| Le diagramme d’activité est un complément d’un cas d’utilisation. Il représente le déroulement des actions.  Le diagramme d’activité permet de visualiser une fonction dans un niveau détaillé. IL s’agit d’un diagramme de comportement qui illustre les flux d’activité dans le système. |

**Définir le Diagramme dé Séquence :**

|  |
| --- |
| Le diagramme de séquence est utilisé pour décrire un scénario d’utilisation d’un système.  Il montre les différentes parties d’un système qui travaillent dans une séquence pour obtenir quelque chose. |

**Définir le Diagramme dé Classe :**

|  |
| --- |
| Le diagramme de classe représente les différentes informations (données) qui seront manipulé par les utilisateurs.  Il représente dans la phase de conception d’un programme la structure d’un objet, dans un language orienté objet.  Il permet de définir l’ensemble des classes d’un système et les relations entre elles. |