

## 1.1

EClass				
ID	name	eSuperType	eAttributes	eReferences
C1	Process		A1	R1
C2	ProcessElement			
C3	WorkDefinition	C2	A2	R2,R3
C4	WorkSequence	C2	A3	R4,R5

EAttribute				
ID	name	lowerBound	UpperBound	eAttributeType
A1	name	1	1	T1
A2	name	1	1	T1
A3	linkType	1	1	E1

EDataType	
ID	name
T1	EString

EEnum		
ID	name	eLiterals
E1	WorkSequenceType	EL1, EL2, EL3, EL4

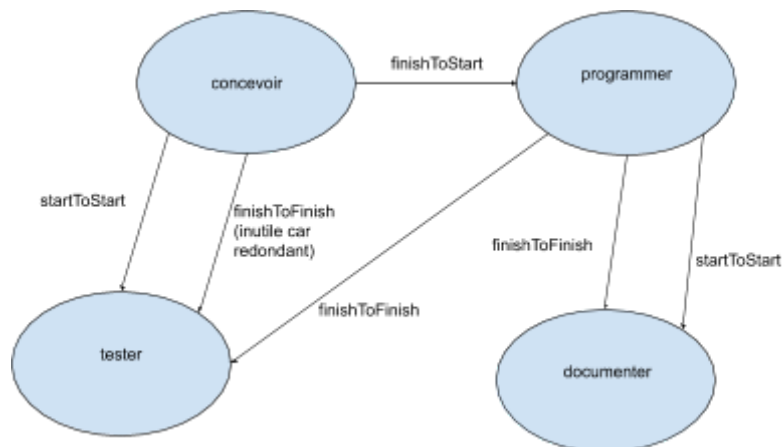
EEnumLiteral	
ID	name
EL1	startToStart
EL2	finishToStart

EL3	startToFinish
EL4	finishToFinish

EReference					
ID	name	lowerBound	upperBound	EReference Type	eOpposite
R1	processElement	0	-1 (= * )	C2	
R2	linktosuccessor	0	-1		R5
R3	linkstopredecessor	0	-1		R4
R4	predecessor	1			R3
R5	successor	1			R2

1.2 SimplePDL décrit les modèles de description syntaxique des procédés de développement.

### 1.3.1



### 1.3.2

Process		
ID	name	processElements

P1	prog	E1, E2, E3, E4
----	------	----------------

WorkDefinition			
ID	name	linksToPredecessor	linksToSucessor
E1	concevoir		S1, S2, S3
E2	programmer	S1	S4, S5, S6
E3	tester	S2, S3, S4	
E4	documenter	S5, S6	

WorkSequence			
ID	LinkType	predecessor	successor
S1	finishToStart	E1	E2
S2	startToStart	E1	E3
S3	finishToFinish	E1	E3
S4	finishToFinish	E2	E3
S5	startToStart	E2	E4
S6	finishToFinish	E2	E4

1.4 Process récupère tous les objets de type Process dans le modèle, puis fait un choix (select) parmi ces éléments. Choisit le Process qui contient l'objet sur laquelle la méthode est appliquée.

On obtient une collection (avec un seul élément), puis on extrait avec first l'unique élément de cette collection.

Le prédécesseur ou le successeur d'une contrainte est dans le même processus que cette contrainte.

1.5.1 une dépendance ne peut pas être réflexive

1.5.2 deux sous-activités différentes d'un même processus ne peuvent pas avoir le même nom.

1.5.3 le nom d'une activité doit être composé d'au moins un caractère

1.5.4 les dépendances du modèle de processus ne provoquent pas de blocage.

2.1

2.2

3.1 voir graphe draw.io

3.2

3.3 (conseil formalisé grâce à une phrase la contrainte avant de l'écrire)