

Rapport intermédiaire 1 – Conception Orientée Objet

Groupe PD7WA

1. Point de vue général de l'architecture

a. Glossaire

Client : membre qui communique à travers un réseau entre plusieurs réseaux. Celui qualifié de client a pour rôle d'envoyer des requêtes, des demandes.

Serveur : membre qui communique à travers un réseau entre plusieurs réseaux. Le serveur, quant à lui, attend les requêtes du client afin de pouvoir y répondre.

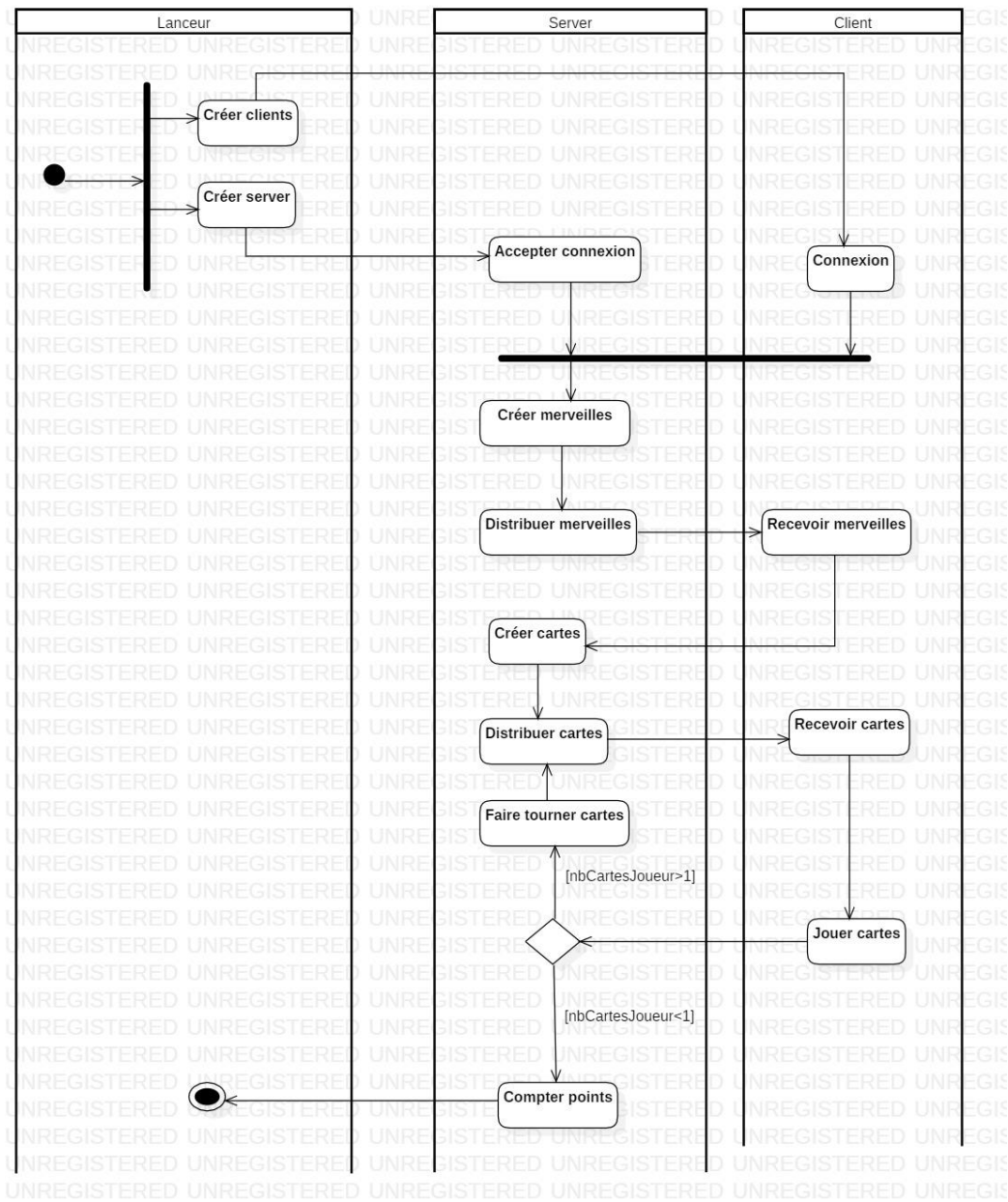
Diagramme de cas d'utilisation : le diagramme de cas d'utilisation permet une vision globale du comportement fonctionnel d'un logiciel. Ils mettent en scène les acteurs d'un programme et les actions qui leur correspondent.

Diagramme d'activité : cette représentation est qualifiée de comportementale, il permet de modéliser un processus interactif, global ou partiel pour un système donné.

Diagramme de classe : ce schéma représente les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les relations qui les lient.

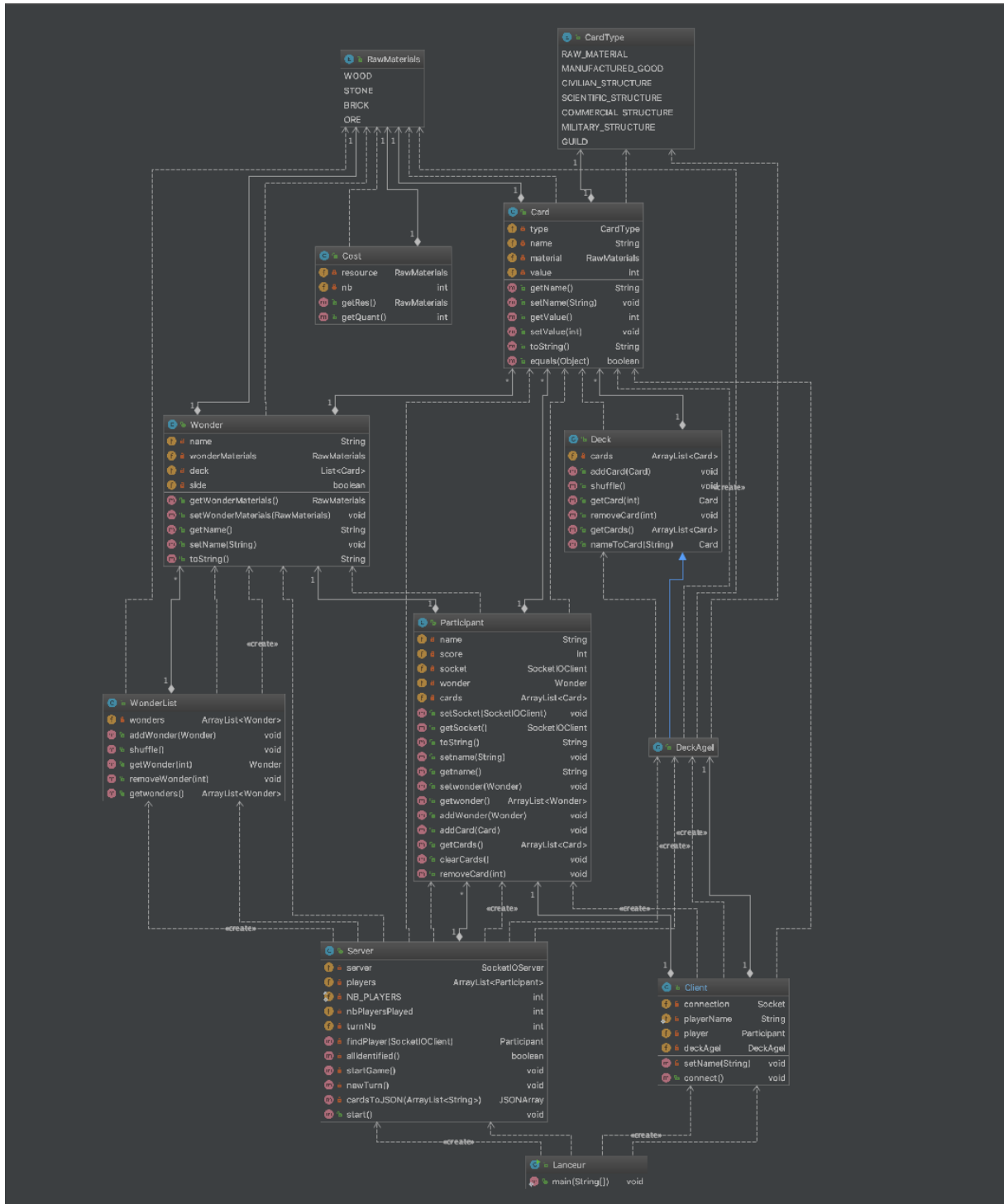
Diagramme de séquences : il s'agit de la représentation graphique qui présente les interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique.

b. Représentation générale (diagramme d'activité)

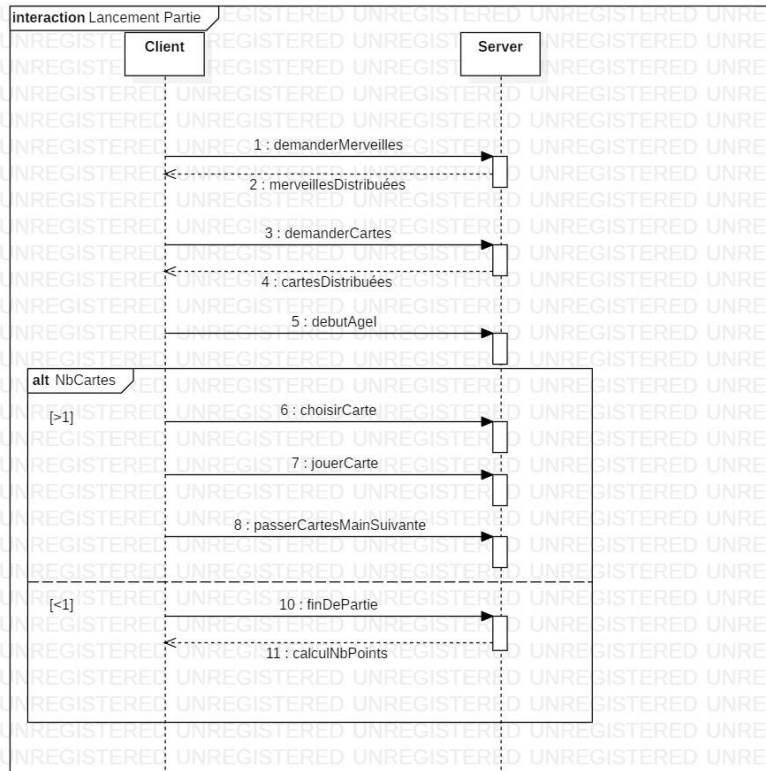
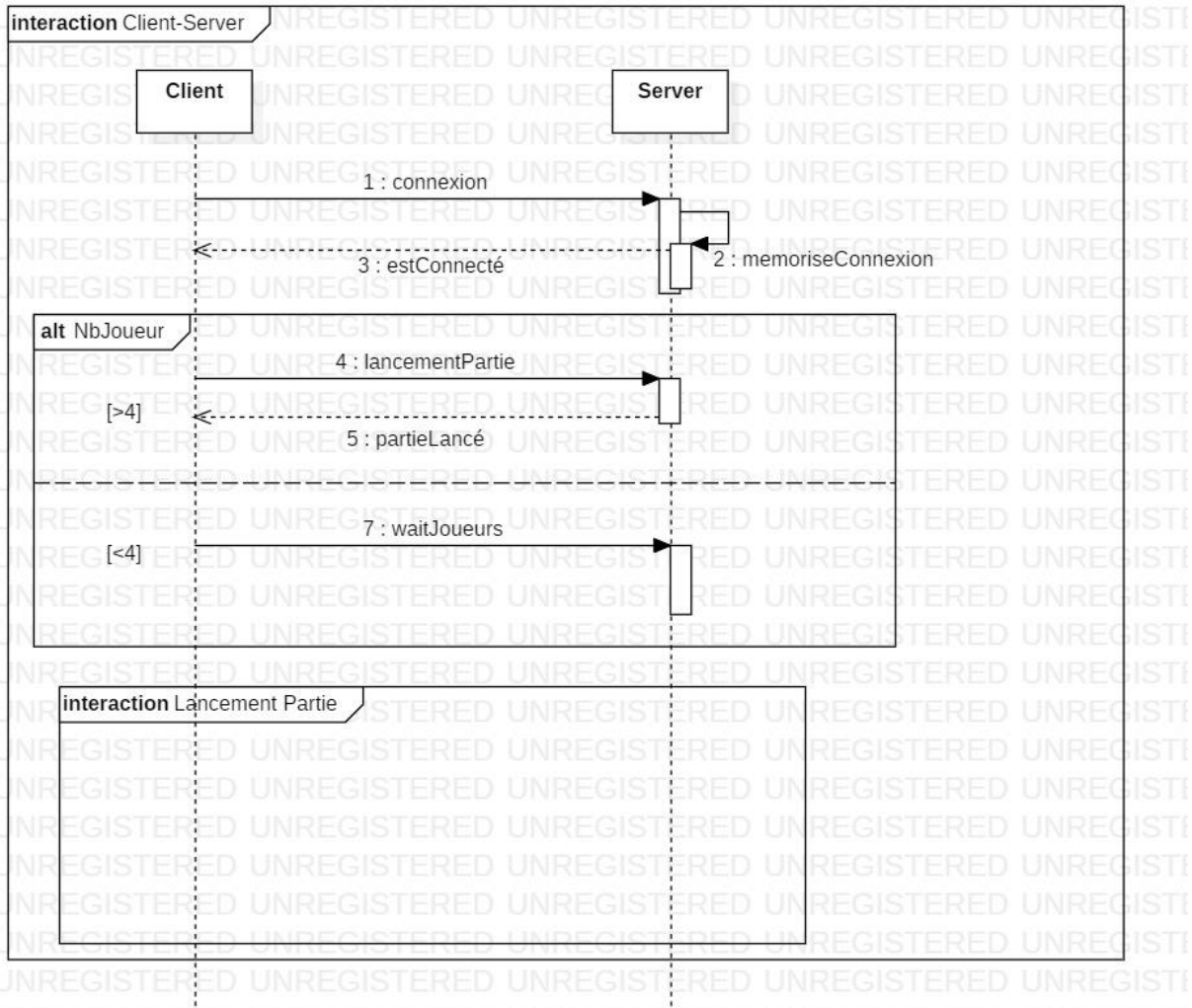


2. Client

- Analyse des besoins (cas d'utilisation)
- Conception logicielle
 - Point de vue statique (diagramme de classes)



- Point de vue dynamique (diagramme de séquence)



3. Serveur

- a. Analyse des besoins (cas d'utilisation)
- b. Conception logicielle

4. Interactions entre les clients et les serveurs

5. Conclusion

- a. Analyse de notre solution (points forts et points faibles)
- b. Evolution prévue