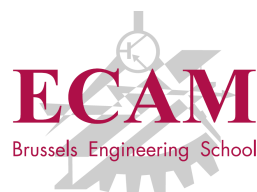


Projet Génie logiciel

KitBox

**William De Decker & Mathieu David & Saïkou Barry Ahmadou
& Jonathan Petit & Momo Guy Donatien**

20 février 2017



1 | Diagrammes

Les diagrammes *UML* suivants sont les représentations de notre application **KitBox** faisant l'objet du projet Génie Logiciel.

Le premier diagramme est celui des cas d'utilisations, montrant les actions que les différents intervenants pourrons réaliser au travers de notre applications.

Le diagramme de classe est la représentation des interactions entre les différentes parties du code. Ce diagramme permet d'avoir une vision global des relation entre les classes et des types d'objets.

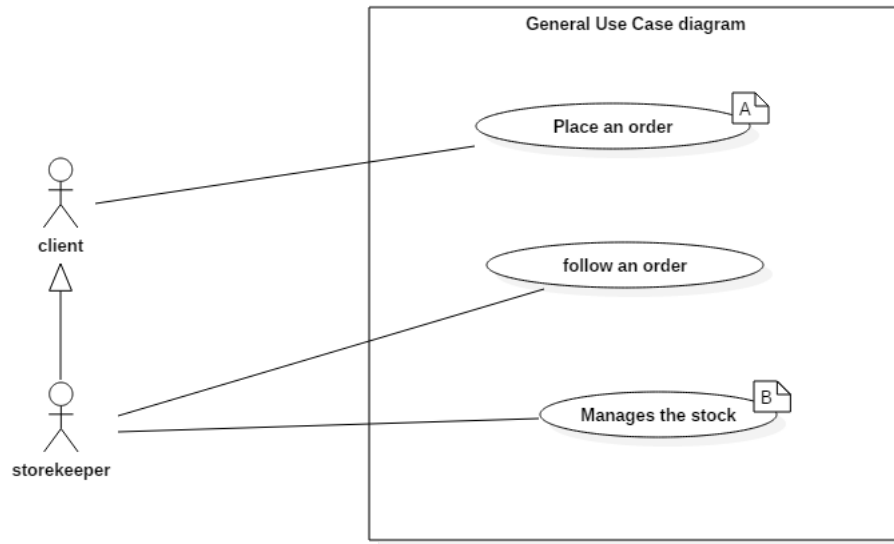
Le diagramme de séquence permet de se représenter le déroulement de l'action de composition d'une armoire sous forme de messages entre les différentes entités mises en jeu (systeme, base de donnée et le client). Celui-ci apporte un schéma des différentes méthodes qui devront être présent dans l'application. Il est complémentaire à notre diagramme de classe.

Le diagramme d'activité métier est la représentation du déroulement général d'une commande d'armoir par le client. Il permet d'avoir une vision plus précise des actions effectuées par les différents acteurs lors d'une commandes d'une armoire.

Enfin, le diagramme d'entité-relation quant à lui représente les tables dans la base donnée et les relations qu'elles ont entre elles.

1.1 Diagramme des cas d'utilisation

A use case is a coherent unit representing a functionality visible from the outside. It performs an end-to-end service, with a trigger, a sequence and an end, for the actor who initiates it. A case of use thus models a service rendered by the system, without imposing the mode of realization of this service.

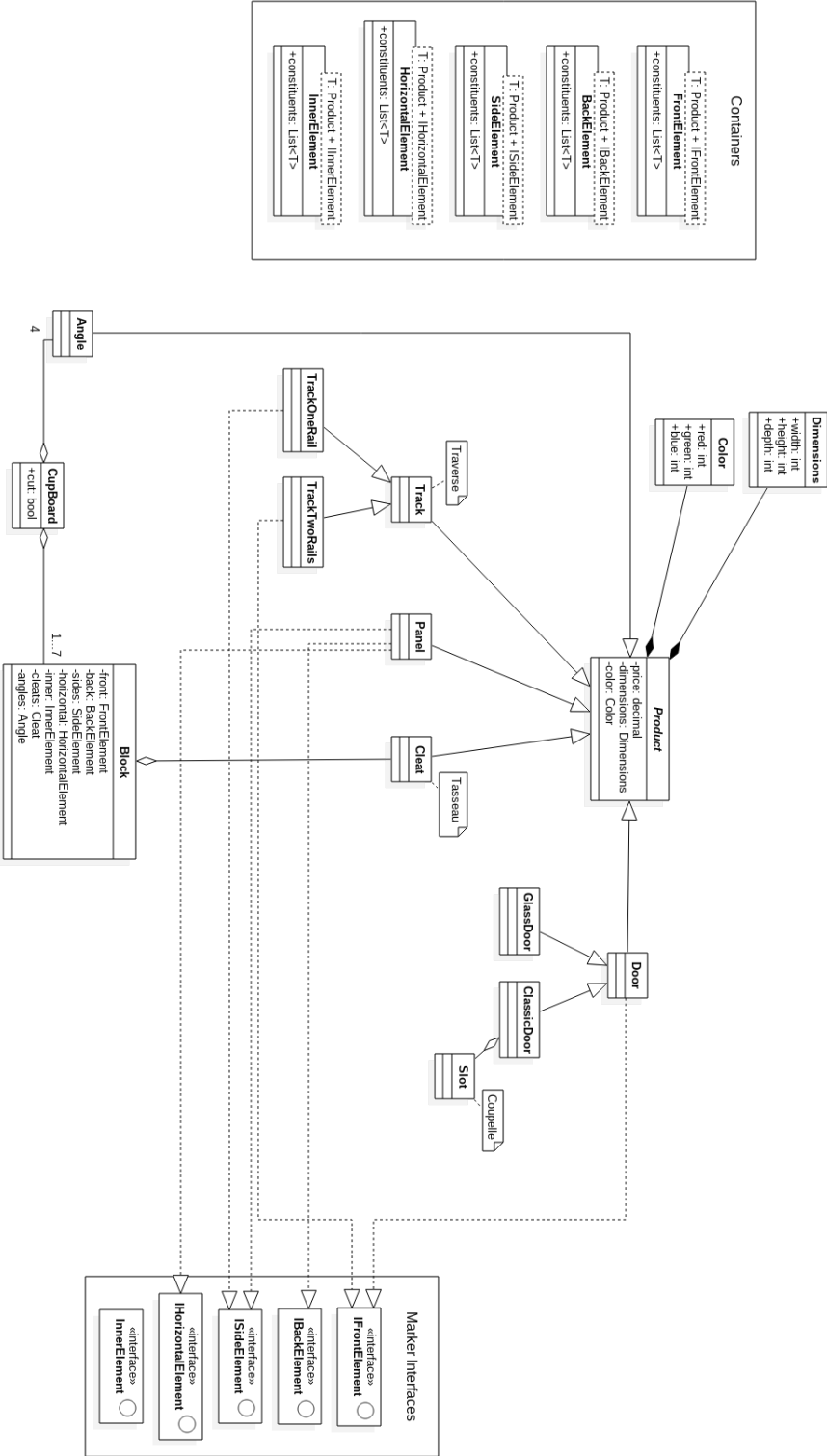


As shown in the figure above, there are 2 main actors. The customer and the storekeeper, both of whom are commissioners. The storekeeper is a commissioner, but with additional power; in addition to being able to pass and follow an order it can manage the stock.

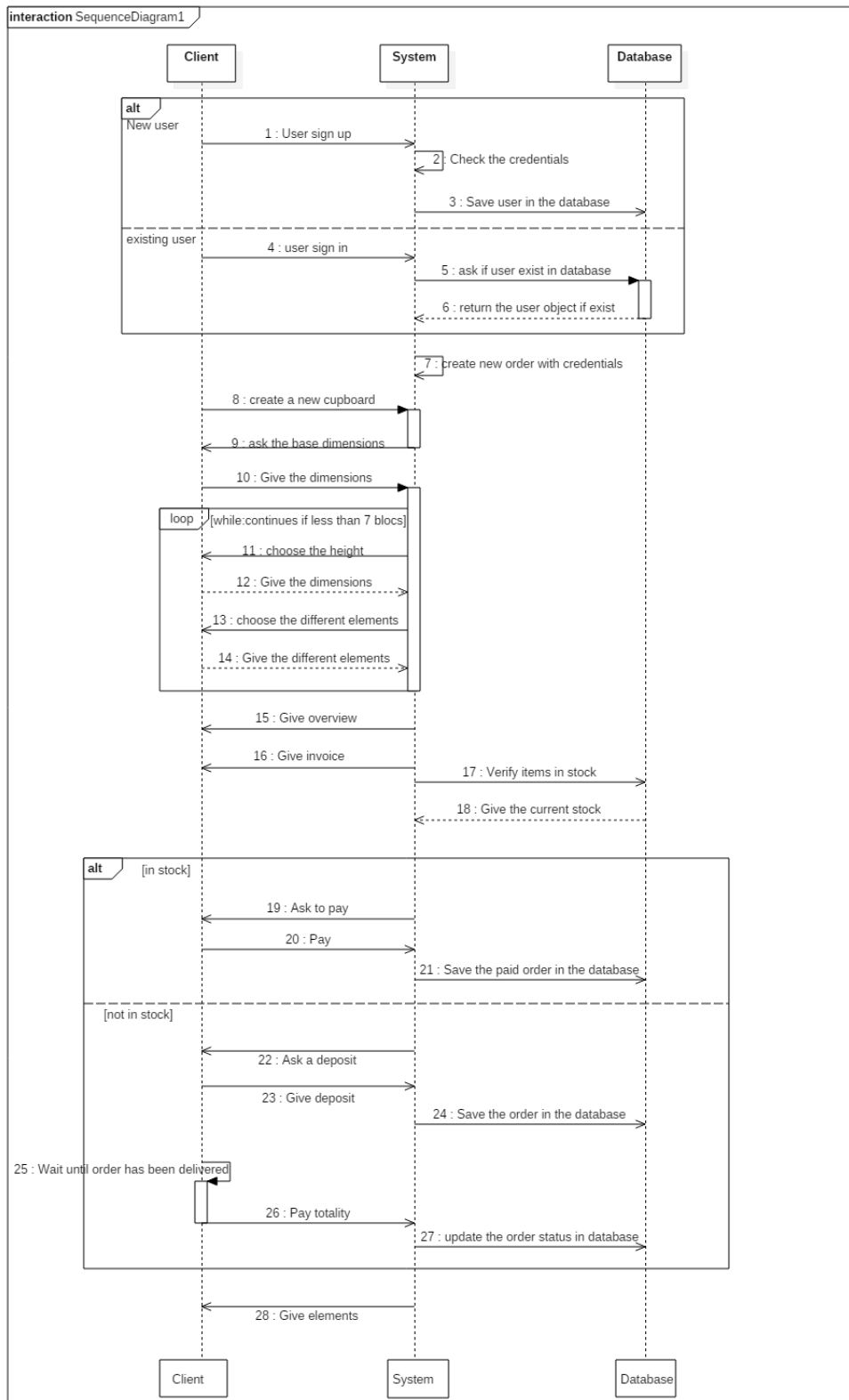
On the other hand, the client (who is also a commissioner), can only place an order. Taking case A, when we place an order, we must necessarily; Check stock availability, and print an invoice.

Taking case B, to manage the stock, it is necessary to receive the list of all saved orders, make a detailed list of the necessary parts of a particular order and check the catalogue

1.2 Diagramme de classe

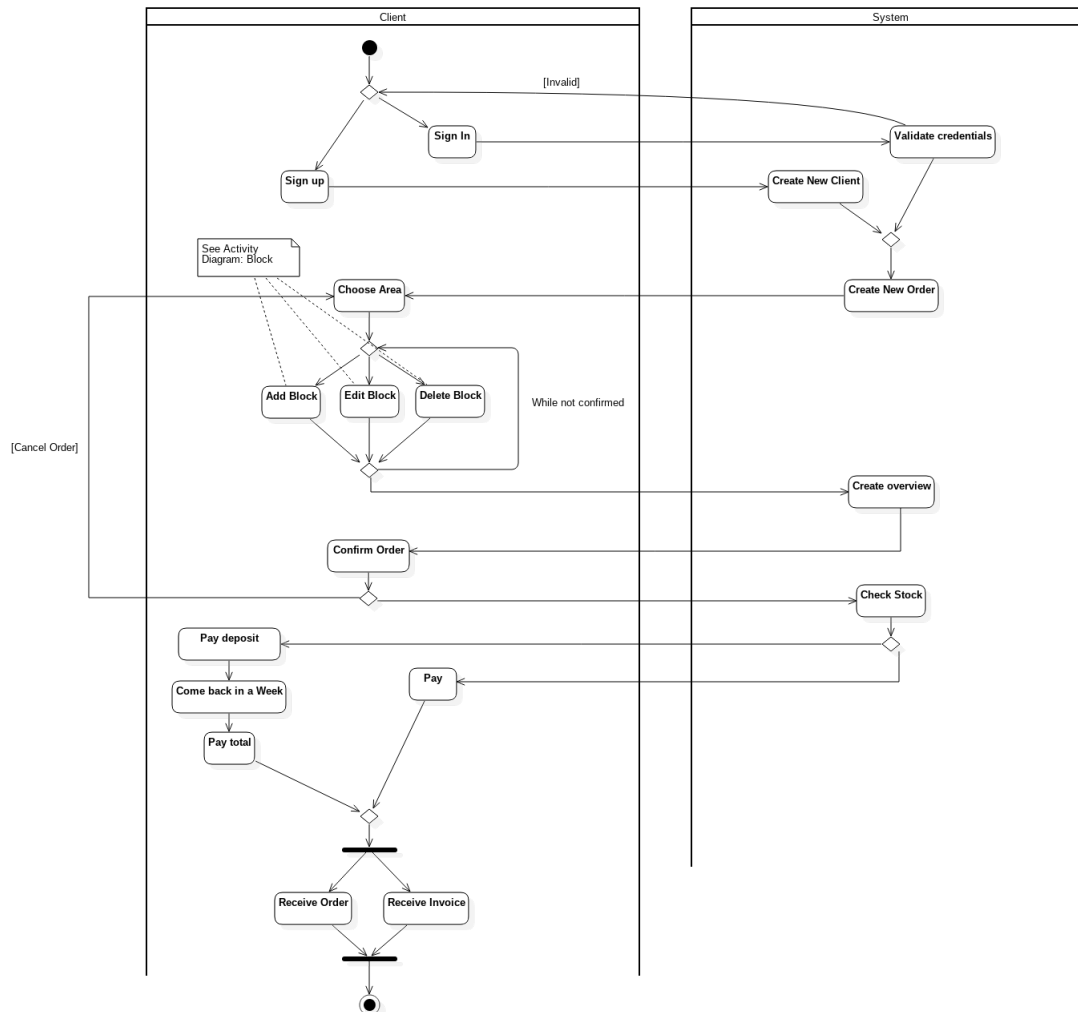


1.3 Diagramme de Séquence



1.4 Diagramme d'activité

Activity Diagram: Order



1.5 Diagramme d'entité-relation

