**Définition Des Diagrammes :**

* **Diagramme de Cas d’utilisation :** sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel, d'un sous-système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs. Les cas d'utilisation permettent d'exprimer le besoin des utilisateurs d'un système, ils sont donc une vision orientée utilisateur de ce besoin au contraire d'une vision informatique. Un acteur est l'idéalisation d'un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système.

Les diagrammes de cas d'utilisation sont utiles dans les domaines suivants :  
 - Détermination des fonctionnalités (exigences).

- Communication avec les clients.

- Génération de cas de test.

* **Diagramme de Classe :**Le diagramme de classe est le diagramme le plus répandus dans les systèmes de modélisation orientés objets.  Il fournit une vue globale d'un système en présentant ses classes, interfaces et collaborations, et les relations entre elles. Ce diagramme est statique : il affiche ce qui interagit mais pas ce qui se passe pendant l'interaction. Une instance est une concrétisation d'un concept abstrait, ainsi qu’une classe est un concept abstrait représentant des éléments variés (ou c’est la description formelle d'un ensemble d'objets ayant une sémantique et des caractéristiques communes). Un objet est une instance d'une classe.
* **Diagramme de Séquence :**Les **diagrammes de séquences** sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation UML, ils présentent la coopération entre différents objets. Les objets sont définis et leur coopération est représentée par une séquence de messages entre eux. Les diagrammes de séquence sont organisés en fonction du temps. Le temps s'écoule au fur et à mesure que vous parcourez la page.  Les objets peuvent être connectés à des classes existantes ou bien être créés indépendamment de toute classe. Si les objets sont connectés à des classes, les messages peuvent être connectés à des opérations.
* **Diagramme Pert :**Elle fournit une méthodologie et des moyens pratiques pour décrire, représenter, analyser et suivre de manière logique les tâches et le réseau des tâches à réaliser dans le cadre d'une action à entreprendre ou à suivre.
* **Diagramme de Flot de données :**Un diagramme de flux est une représentation schématique illustrant la séquence des opérations à effectuer pour obtenir la solution d'un problème. Les diagrammes de flux sont généralement établis dans les premiers stades de la formulation de solutions informatiques.