Diagramme d’Agence de voyage Atlass Trekking

Réalisé par Ali sadraoui

Master de recherche en informatique industrielle et système embarqué

INTRODUCTION

Dans le cadre du projet une application pour la gestion des différentes activités d’une agence de voyage ecologique . Cette gestion (clients, réservations, services assurera un meilleur suivi en témoignant plus de sécurité. Pour ce faire, on exploitera la puissance et la facilit UML

1. PRESENTATION DU Projet

L’objectif de l’application de gestion des activités dune agence de voyage sont multiple, laplication devra tout d’abord être extrêmement fiable

En effet, son domaine d’application concerne le cœur de l’activité de l’agence, et son utilisation quotidienne et intensive ne devra pas laisser place à d’éventuels points faibles.

* Connaître les lieux est facile à trouver
* Hébergements écologiques
* Connaissance des événements

•Permettre de gérer les clients avec leurs différentes demandes.

* 1. Besoins non fonctionnels

L’application devra être cohérente au point de vue de l’ergonomie. La qualité de l’ergonomie sera un facteur essentiel, étant donnée l’utilisation intensive qui sera faite de l’application. Un document d’aide sera offert à l’utilisateur, présentant l’interface et les fonctionnalités disponibles.

2.3. Besoins fonctionnels

L’application doit permettre

•Un accès rapide aux informations et données saisis

* Facile a trouver le événement et réservation

1. FONCTIONNALITES DU Projet

Le projet a pour objectif la conception, déploiement d’une solution informatique pour une agence de voyage, afin de permettre une souplesse aux services.

Ces fonctionnalités se résument en

Gérer la réservation des clients

Réservation pour les activités

Réservation d'hébergement

Gérer les comptes utilisateurs

Gérer le personnel

Gérer les affectations

* Affectation des guides
* Affectation des moyens de transports

Gérer les partenariats

* Hébergement

II. Conceptions

1. Introduction

Pour la modélisation de ce projet et dans le but de concevoir un sy qui soit modulaire, facilement extensible et orienté objet, le langage de modélisation UML s’est imposé comme l’outil le plus approprié. En effet, UML va permettre de mener la phase d’analyse et de conception tout en bénéficiant de la puissance et de Dans cette partie, nous aborderont la phase de modélisation au cours de laquelle les différents diagrammes ont été élaborés

2. Etapes de modélisation

**Diagramme de contexte**

Description globale du système 8 Etapes de modélisation : Diagramme de contexte : du système dans l’environnement d’utilisation.

 1

ATLAS TREKKING

2

Atlas trekking

1) gerer la reservation et creation de vetement gerer le planning et le personne et d'hébergement LA GEOCALISATION

2consulter

**Diagramme de cas d’utilisation :**

Un cas d'utilisation (Use case) « représente un ensemble de séquences d'actions réalisées par le système et produisant un résultat observable intéressant pour un acteur particulier »

**Identification d’acteurs**

« Un acteur est l’idéalisation d’un rôle joué par une personne externe, un processus ou une chose qui interagit avec un système

Notre application possède deux acteurs humains interagissant avec le système, qu’ils sont:

* Client Une personne qui visite le site Web pour rechercher et consulter les offres proposé par l’agence et demander les services, fait des réservations de service (séjours, hébergement, , location de voiture) et d’offre …, etc.
* Administrateur ⎫ Le suivie des demandes de réservation ou d’annulation des clients. ⎫ Se charge de la mise à jour du système (la mise à jour des offres) et la gestion des comptes des clients, etc.

