Fabrice Bazire AS1 Devoir UML 24 Mars 2020

Types de diagramme

Nous avons vu le diagramme de classes, ce diagramme va nous illustrer toutes les classes et leurs différentes associations dont nous aurons besoin dans notre application.

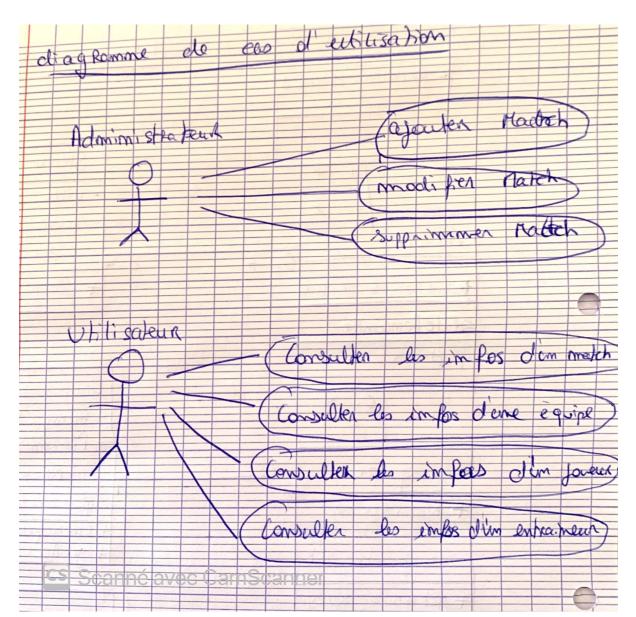
Nous avons vu le diagramme de séquences, ce diagramme consiste à détailler une action précise (ex : retirer de l'argent dans un distributeur automatique de billets) en montrant toutes les sous actions et les différents acteurs sollicités.

Nous avons vu le diagramme de cas d'utilisation qui va représenter les acteurs et toutes les actions que l'on va pouvoir faire dans notre application. De chaque action au sein du de ce diagramme pourra découler un diagramme de séquence.

Le diagramme d'objet a pour but de préciser certains aspects du système de montrer l'évolution avant et après une action donnée.

Modélisation

Diagramme de cas d'utilisation



Fabrice Bazire
AS1
Devoir UML
24 Mars 2020
Diagramme de classes

Championnat	dias samme de classe
1101010	diagramme de classe
- les Matthe Match []	V
tes natero march []	
	Stade
11	
	- ville: String
1A X	- covert: bodem
Match	- capacite: int
0-1-*	0
	+ Stade ()
- Jake Remombre: Dake	7000
Score: mil	
+ Match ()	
	Emtraineur
0X	
	-mom! string
9,	- Prenom - String
	I INCINOTIVI . SI MING
Equipe	- Deservações Dak
Nom Stains	- date Prise formedons Date
	+ Empaineur ()
Ville: String	
mb points: int	+ getAge(): int
4 get ms Points() int	
T STORY OF THE STO	9 James James
+ Equipe()	
+ gether Maler : Material	-mam: String
	- Premann; String
	- Date Naissance date
	- Roste: String
	+ Jouen ()
	+ gerage (): int
Cs Scanné avec Cam Scanne	