**Uml : Unified Modeling Language**

**Formatrice : Florence CALMETTES**

**Introduction :**

Ce module a pour objectif la Conception d’un Système d’Information.

Nous allons découvrir au travers de ce module, la modélisation UML (Unified Modeling Language).

UML est un langage unifié de modélisation.

Il permet de décrire sous forme de diagrammes lisibles les expressions du besoin orientées métiers.

Il est composé de 14 diagrammes :

* 7 diagrammes de structure (comme le diagramme de classe)
* 7 diagrammes comportementaux (comme le diagramme de cas d’utilisation, diagramme d’activité, diagramme de séquence)

**Objectif :**

Le but est de découvrir par des recherches les diagrammes principaux du langage UML.

Pour chaque question posée, l’objectif est de répondre avec vos mots et de comprendre le sens de chaque diagramme.

(Un copier/coller ne servirait à rien)

**Travail à Effectuer :**

**Définir le Diagramme de Cas d’Utilisation :**

|  |
| --- |
| Le diagramme d’utilisation est une représentation des fonctionnalités que vont utiliser les utilisateurs.  **Le diagramme d’utilisation décrit l’ensemble des fonctions dont vont pouvoir se servir toutes les personnes amenées à se servir du programme.** |

**Définir le Diagramme d’Activité :**

|  |
| --- |
| Le diagramme d’activité est un complément d’un cas d’utilisation. Il représente le déroulement des actions.  **Le diagramme d’activité décrit le fonctionnement des fonctionnalités lors de leur utilisation.** |

**Définir le Diagramme dé Séquence :**

|  |
| --- |
| Le diagramme de séquence est utilisé pour décrire un scénario d’utilisation d’un système.  **Le diagramme de séquence décrit les actions effectuées par ordre chronologique lors de l’utilisation du programme.** |

**Définir le Diagramme dé Classe :**

|  |
| --- |
| Le diagramme de classe représente les différentes informations (données) qui seront manipulé par les utilisateurs.  Il représente dans la phase de conception d’un programme la structure d’un objet, dans un langage orienté objet.  **Le diagramme de classe représente les interactions entre les différentes informations qui seront utilisées lorsque le programme sera en fonction.** |