Description textuel

Cas de l’authentification

|  |  |
| --- | --- |
| PRESUPPOSE | -LE SYSTEME FONCTIONNE NORMALEMENT  -SEULE LES PERSONNES AYANT UN COMPTE PEUVENT SE CONNECTER |
| PRECONDITION | L’utilisateur doit remplir le formulaire de connexion  Où  L’utilisateur doit faire une demande de connexion |
| DECLANCHEUR | Connexion à la plateforme |
| DIALOGUE | SCENARIO PRINCIPAL :  -Connexion à la plateforme  SCENARIO SECONDAIRE :  -Impossible de se connecter à la plateforme car mot de passe ou le nom d’utilisateur est incorrect |
| POSTCONDITION | Connexion à la plateforme |
| ARRET | Retour à la page du formulaire d’authentification |
| ACTEUR | Tous les acteurs |
|  |  |

Cas de l’archivage

|  |  |
| --- | --- |
| ACTEUR | Administrateur |
| PRESUPPOSE | Le système fonctionne normalement |
| PRECONDITION | L’administrateur doit s’authentifier |
| DECLANCHEUR | Créer répertoire |
| DIALOGUE | SCENARIO PRINCIPAL :   1. Création de répertoire 2. Suppression de répertoire 3. Modification contenu du répertoire   SCENARIO SECONDAIRE :   1. Impossible d’afficher le contenu du répertoire car verrouille |
| POSTCONDITION | Création d’un répertoire |
| ARRET | Retour à la gestion de répertoire |

Cas de la documentation logiciel

|  |  |
| --- | --- |
| ACTEUR | -administrateur  -employé |
| PRESUPPOSE |  |
| PRECONDITION | L’acteur doit s’authentifier |
| DECLENCHEUR | Importer document |
| DIALOGUE | SCENARIO PRINCIPAL :   * Suppression de document * Consultation de document * Importation de document * Exportation de document   SCENARIO SECONDAIRE :   * Impossible d’afficher car document verrouiller * Impossible d’exporter car introuvable ou n’existe plus |
| POSTCONDITION | Archivage du document |
| ARRET | Retour à la gestion d’un document |

I-Description du langage uml

Un langage de modélisation est un langage artificiel qui peut être utilisé pour exprimer de l’information ou de la connaissance par un ensemble cohérent de règles. Il existe plusieurs types de langage de modélisation à savoir :

* EXPRESS ET EXPRESS-G qui est un standard international de langage de modélisation de données dont le champs d’application est général
* SYsML (Systems Modeling Language) est un langage de modélisation spécifique au domaine de l’ingénierie système.
* (BPMN)Business Process Modeling Notation c.-à-d. méthode de modélisation de processus d’affaires pour décrire les activités métiers et chaines de valeur d’une organisation sous forme d’une représentation graphique.
* Unified moleling language(UML) est un langage de modélisation graphique a base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et en conception oriente objet.

Pour programmer une application, il ne suffit pas de mettre l’accent que sur le code. Il faut tout d’abord organises les idées les documentes et les organises pour se fait nous avons besoin language permettant tout cela et permettant la description du système et sa compréhension par les futurs utilisateurs et pour y arriver nous allons utiliser le language de modélisation UML qui est précieux grâce à son respect d’un certain nombre de règles sur les concepts de manipulation (classe, attributs, opérations, paquetage…) ainsi que sur la syntaxe d’écriture et le formalisme de représentation graphique. L’ensemble de ces règles constitue en soi un langage de modélisation qui a fait l’objet d’un méta-model UML. L’intérêt de disposer d’un méta-model UML permet de bien maitriser la structure d’UML et de faciliter son évolution. Comme autre aspect important de UML nous avons ses diagrammes qui se caractérisent par :

* Les diagrammes UML supportent l’abstraction (leur niveau de détail caractérise le niveau d’abstraction du modèle.)
* La structure des diagrammes UML et la natation graphique des éléments de modélisation est normalise.
* La sémantique des éléments de modélisation et leur utilisation est défini par le méta-model UML.

Depuis la version 2. 3 ils existent 14 diagrammes UML dépendant qui se complètent de façon à permettre la modélisation d’un projet tout au long de son cycle c’est diagramme se divisent en 3 grandes parties DIAGRAMME STATIQUE(structurel), COMPORTEMENTAUX, DYNAMIQUE(interaction)

1. Diagramme statique

* Diagramme de classe exprime la structure du système en termes de classes et de relation entre ces classes.
* Diagramme de déploiement permet de montrer la disposition physique des diffèrent matériels qui composent le système.
* Diagramme de composant décrit les composants et leurs dépendances dans l’environnement de réalisation
* Diagramme d’objet permet de voir les liens entre entres objets et instances de classe
* Diagramme de profil
* Diagramme de structure compose
* Diagramme de paquetage
* Diagramme de composant

1. Diagramme comportementaux

* Diagramme de use case
* Diagramme d’Etat transition
* Diagramme d’activité

1. Diagramme dynamique

* Diagramme de séquence
* Diagramme de communication
* Diagramme global d’interaction
* Diagramme de temps

# Diagrammes