La modélisation de système information

Définition:

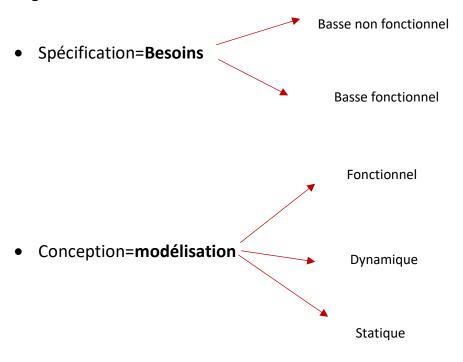
C'est un processus de représentation graphique des flux de données.

Objectif:

Elle permet de créer, collecter, stocker, traiter, modifier, modifier des informations sous divers formats.

Cycle Géni Logiciel :

Est un ensemble d'activité pour spécifier, concevoir et tester des systèmes logiciels.



- Programmation=codage
- Test

<u>Retenir</u>: les composants principaux d'un programme sont : Données et Traitement.

Les Méthodes de modélisation :

MERISE (\underline{ME} thode pour \underline{R} assembler les \underline{S} ans \underline{E} ffort) : c'est une méthode d'analyse de conception de système informatique(MOO).

UML: c'est une méthode qui permet de faire la modélisation orienté objet(MOO).

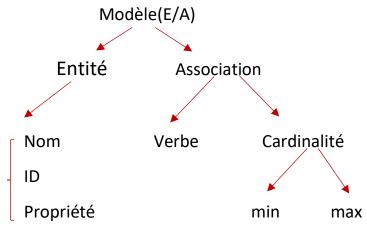
Les types de modélisation

1.

MOBDD: Modélisation Orientée Basse De Donnée

Elle a trois modèle sont :

✓ Modèle conceptuel de donnée(MCD)



- ✓ Modèle logique de donnée(MLD)
- ✓ Modèle physique de donnée(MPD)



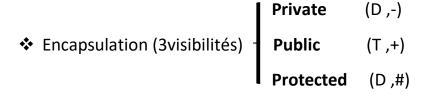
2.

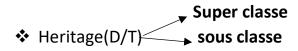
MOO: Modélisation Orienté Objet

Donnée et Traitement

Caractéristique de MOO

Notion de classe (D/T) /objet(instance)





Polymorphisme(T)



Redéfinition

Sur définition

Cycle de developpement

- > Specification de bessoins
- Modelisation
- Implementation=programmation_codage

> Test

Digramme de cas d'utilisation

Acteurs	Objective		
Nom	Verbe	_	Héritage
Role	Besoins		
Héritage	3 relation	_	Obligatoire "include"
		_	Optionnelle "extend"

Paradigne de programation

Paradinge	Multiparadigne	
Ex: language C	Ex: Java script	

Diagramme de classe

A. Classe/objet

Def:

La classe est un modèle de données et de traitements.

Un objet est une instance de clase.

un classe caractérisé par:

- o Nom
- o ∑ des proprietés (-, #)
- o ∑ Methodes (+)

B. Relations entre les classes

- Dependance (pas de cardinalités)
- Association (avec cardinalités)
- Composition (avec cardinalités)
- Agrégation (avec cardinalités)
- Heritage (pas de cardinalités)