**Sujet de TD/TP 2** : Modélisation UML des cas d'utilisation et des classes

**NOTIONS**:

C’est quoi UML ?

UML est un langage de modélisation utilisé dans le développement logiciel visualiser, spécifier, concevoir et documenter les systèmes informatiques.

Il faut noter que l’UML est un outil de développement logiciel orienté objet pour la conception.

Nous distinguons 2 groupes de diagramme de modélisation UML

* Diagramme structurel : dont le diagramme de classe est le plus utilisé
* Diagrammes comportementaux : dont le diagramme de cas d’utilisation est le plus utilisé

Les critères d’un bon projet ?

Il faut noter que pour la conception et la mise en œuvre d’un projet réussit, 4 aspects sont a prendre en compte à savoir :

* Le respect des délais
* La gestion des risques
* La qualité du produit à mettre en œuvre
* Le cout de développement

Dans ce TD/TP, vous allez approfondir votre compréhension de la modélisation UML en vous basant sur la plateforme WAVE. Votre mission consiste à :

1. Analyser les cas d'utilisation identifiés précédemment pour chaque acteur et en décrire les interactions avec le système.

2. Créer un diagramme de cas d'utilisation représentant les fonctionnalités principales du système, incluant les acteurs et leurs interactions avec les cas d'utilisation.

3. Élaborer un diagramme de classes qui décrit la structure du système, en définissant les classes, les attributs, les méthodes et les relations entre les classes.

4. Définir les relations d'héritage, d'association et d'agrégation dans le diagramme de classes pour illustrer les interactions entre les différentes entités du système.

5. Discuter des implications de la modélisation UML sur le développement du système d'information de WAVE, en prenant en compte les enjeux, défis, et objectifs de la plateforme.

Réfléchissez également à la manière dont ces diagrammes peuvent servir de base pour la conception technique et le développement futur du système d'information.

**Création d’un diagramme de cas d’utilisation :**

**Acteurs**:

**L’utilisateur (client)** : il peut s’inscrire, se connecter, réinitialiser son mot de passe, passer une commande, effectuer un paiement, et créer une réclamation.

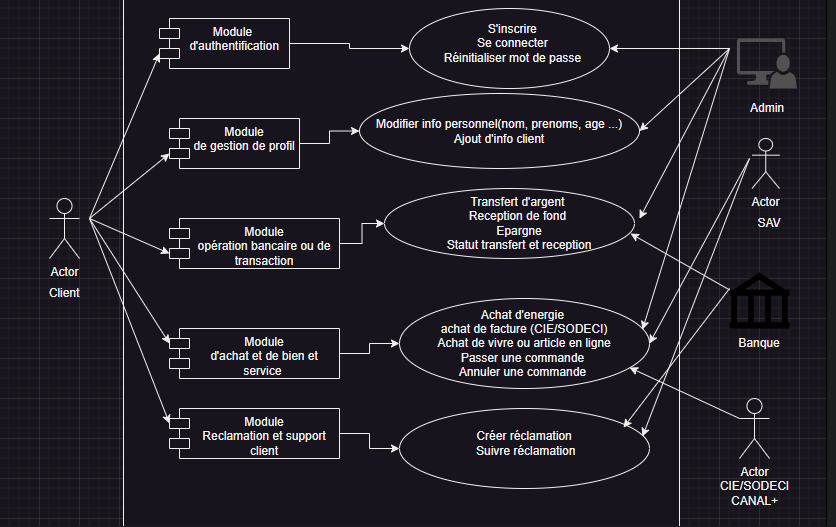
**L’administrateur :** il peut gérer les utilisateurs, valider ou annuler des transactions, consulter les réclamations.

**La banque :** valide les transactions bancaires, rembourse les paiements.

**Service client** **(SAV)** : traite les réclamations, fournit un suivi des demandes.

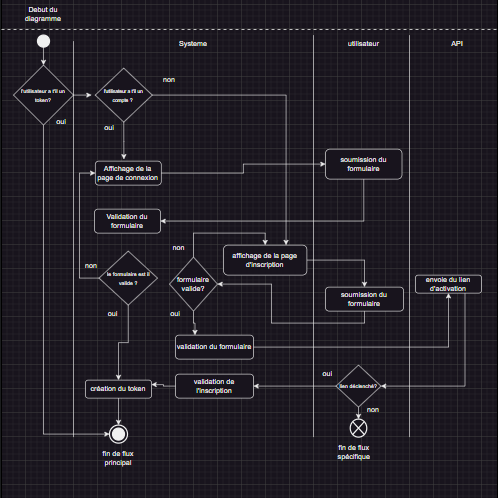
**Modules :**

1. Module d’authentification
2. Module de gestion de profil
3. Module opération bancaire ou de transaction
4. Module d’achat et de bien et service
5. Module réclamation et support client

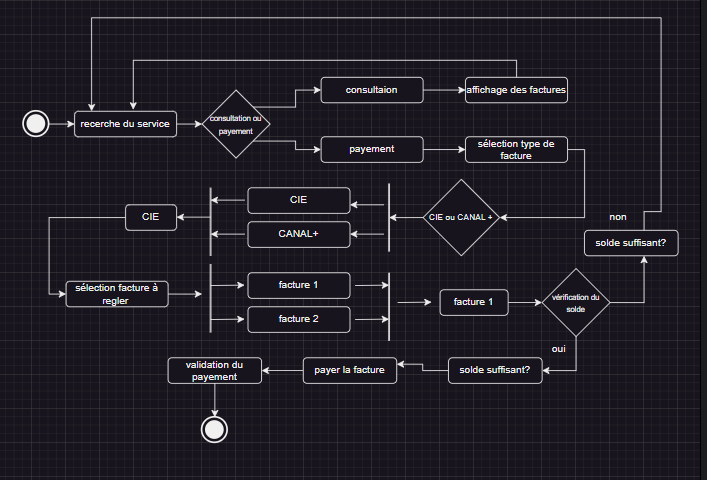


**Création d’un diagramme d’activité :**

* **Création d’un compte et s’inscrire :**

****

* **Payement de facture CIE :**



**Création de séquence pour transfert d’argent :**

