AMSI : CM1

Système d’information :

Système informatisé permettant :

* L’acquisition de données (info textuelle, image,…)
* Stockage structuré de données
* Traitement des données
* Contrôle des données
* Affichage des données
* Restitution des données

Objectifs fonctionnels :

* Véhiculer l’information
* Référencer de manière unique les infos
* Permettre une gestion centralisée des ressources

Objectifs économiques :

* Diminuer cycles et couts de dvl
* Se faire comprendre par le client / les utilisateurs (parler leurs langage)

ERP : enterprise resource plannig

PGI : progiciels de gestion intégrés

Sert à augmenter la productivité et la traçabilité des processus métier

PLM : Product Lifecycle Management (Gestion du cycle de vie des produits

* Définition
* Fabrication
* Maintenance
* Recyclage/Destruction

CRM : Customer Relationship Management

* Connaître et comprendre le client
* Proposer des produits adaptés aux besoins
* Gérer les contrats
* Suivi clientèle personnalisé

Concevoir une stratégie commerciale

* Augmenter la marge de vente
* Augmenter le nombre de clients
* Augmenter le cycle de vie du client (fidélisation)

Les SI sont au cœur de la stratégie économique et commerciale de tte entreprise

Génie logiciel : Motivations

* Résoudre les problèmes de la conception logicielle et de la coordination des équipes de développement
* Problèmes récurretns et toujours d’actualité : Étude CHAOS

Définition :

* Structuration du développement du produit logiciel
* Normalisation des phases du cycle de vie des logiciels
  + Analyse du besoin
  + Elaboration des spécifications (Générales puis détaillées)
  + Codage
  + Tests
  + Documentation (manuel d’utilisation et informations pour la maintenance)
  + Mise en production
  + Maintenance

Structured Analysis and Design Technique (SADT)

Méthode d’Étude pour le Réalisation Informatique de Systèmes d’Entreprise (MERISE)

Logiciel vu comme une collection d’objets dissociés à manipuler

Un objet est caractérisé par :

* l’identité : permet de distinguer tt objet de manière unique, indépendamment de son état
* les attributs : ensemble de données (variables) caractérisant l’état de l’objet
* les méthodes : ensembles des actions que l’objet peut supporter

Les objets partageant les mêmes attributs et méthodes sont regroupés dans une même classe d’objets.

# Introduction au langage UML (Unified Modelisation Language)

UML est un langage de modélisation pour :

* Comprendre et décrire les besoins
* Spécifier des systèmes simples ou complexes
* Concevoir et construire des solutions
* Documenter un système
* Communiquer entre les membres de l’équipe projet

Description des images de merde :

1. Echelle
2. Balançoire mal placée
3. Arbre qui vole avec une balançoire dedans (magie noire)
4. Balançoire mal accroché (deux corde sur le tronc central)
5. Fauteuil à la place de la balançoire
6. Le néant (d’erthal) (avec des ombre…magie noire deux le retour)
7. Corde sur une branche
8. Montagne russe yolo swag
9. Arbre coupé
10. Balançoire pneu / recyclage tavu magueule