

Génie logiciel

Notes du cours de 25/11

L3 Informatique appliquée 2022-2023

MABROUK Fayez

25 novembre 2022

1 UML pour modéliser la structure

1.1 Découvrir des objets

- * Les objets peuvent être représentés à différentes granularités.
- * Il est important de choisir la granularité appropriée à l'objectif du diagramme :
 - * Diagrammes de cas d'utilisation : diagramme de haut niveau destiné à la discussion : objets à faible granularité.
 - * Diagrammes de classes réalisés pour la conception du programme : objets à granularité élevée.
- * Exemple : un ordinateur portable peut être vu comme.. :
 - * un... objet ordinateur portable (faible granularité).
 - * la composition d'un châssis, trackpad, clavier, écran, carte mère, CPU, RAM, ... (granularité élevée).
- * Il est possible de découvrir des objets par :
 - * dynamique : en regardant quel objet doit recevoir le message.
 - * données : en analysant la structure de l'objet.
- * Exemple : on peut trouver des objets dans un ordinateur portable :
 - * dynamiquement : Je veux exécuter un programme : d'abord, je déplace mon curseur avec le trackpad jusqu'à la barre de recherche ; ensuite, je tape le nom du programme. la barre de recherche ; ensuite je tape le nom du programme avec le clavier ; puis le CPU exécute le programme...
 - * à travers des données : quand je regarde les spécifications de mon ordinateur portable, je peux voir qu'il a un intel i7 avec 16Go de RAM, un clavier AZERTY, ...

1.2 Types de diagrammes

- * Diagrammes de structure :
 - * **Diagramme de classes, diagramme d'objets**, diagramme de composants, diagramme de structure composite, Diagramme de paquetage et Diagramme de déploiement