

Génie logiciel

Rendu de Td n° 10

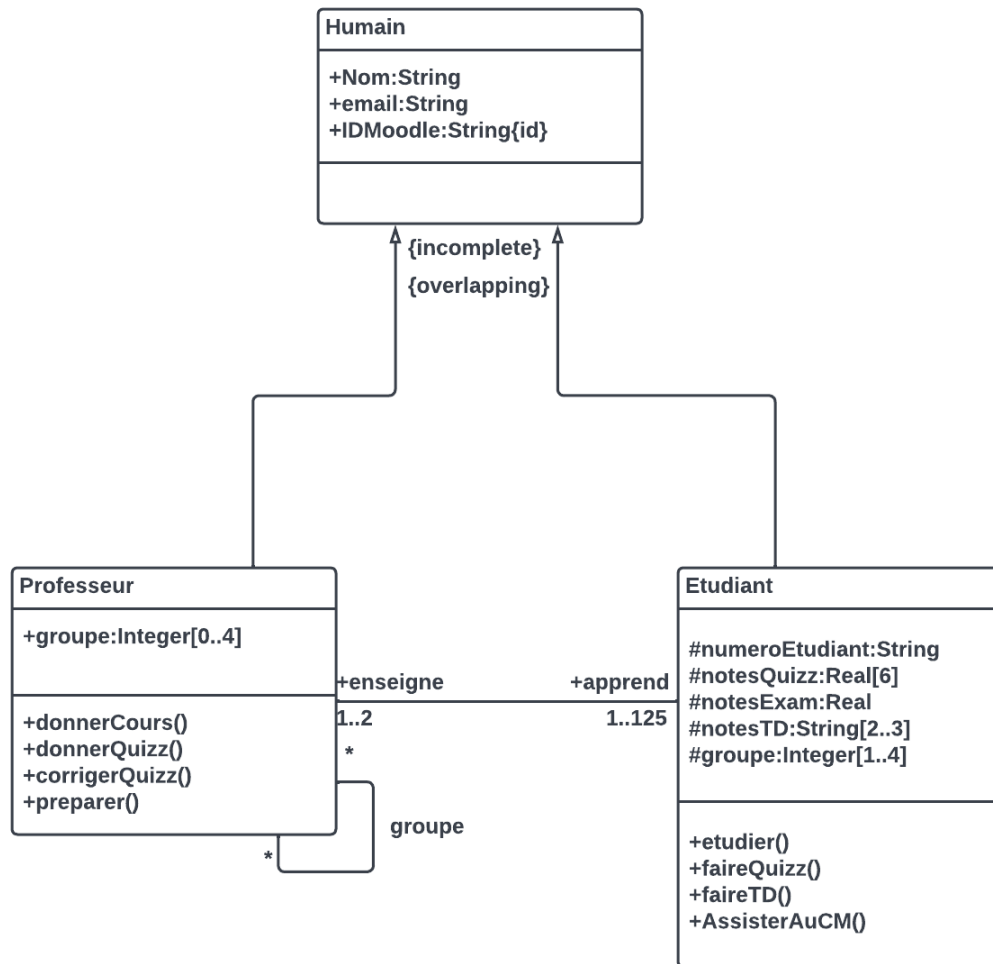
L3 Informatique appliquée 2022-2023

n° étudiant : 22213839

MABROUK Fayez

1 Auto-portrait, version UML

Représentez les individus prenant part au cours de Génie Logiciel sous forme de diagramme de classe. Vous devez d'abord identifier les classes pertinentes, représenter les liens entre ces différentes classes et enfin renseigner les attributs et les méthodes correspondant à leur rôle.



2 Partie 2 – Bibliothèque

Nous souhaitons faire un diagramme de classe pour l'exemple de la bibliothèque étudié lors des semaines précédentes.

1. Représentez les différentes classes du système. Vous réfléchirez en particulier sur la nécessité éventuelle d'ajouter des classes n'apparaissant pas sur vos précédents diagrammes de ce modèle (cas d'utilisation, séquence). On fera la différence entre un emprunteur étudiant (peut emprunter 5 livres à la fois), et un personnel de l'université (pouvant emprunter 10 livres à la fois).
2. Représentez les liens entre ces classes.

3. Ajoutez les attributs et méthodes de chacune des classes.

En plus du diagramme, vous devez écrire un petit paragraphe (5-10 lignes) de réflexion sur les différentes étapes de modélisation sur l'exemple de la bibliothèque. En particulier, vous devez répondre aux questions suivantes : auriez-vous fait le modèle dans cet ordre ? Quelle est la complexité de votre modèle ? Est-ce qu'il manque des informations ?