UML

Catalogue d’acteur

**AGENT**

*L’agent permet de commander le fonctionnement global de l’ascenseur, il peut programmer, lancer et stopper des séances à l’aide d’un panneau de commande. Il peut aussi tester les appareillages pour vérifier leur bon fonctionnement.*

**UNE SEANCE**

*Une séance peut être composée d’un ou plusieurs cycles programmés par un agent. Plusieurs informations doivent être définies avant le lancement d’une séance, comme par exemple : le temps d’attente de vidange, le nombres de cycles à effectuer... etc.*

**POMPE**

*La goulotte de vidange est équipée d’une pompe d’attrait FLYGT qui débite 50 litres/s pour l’attrait du poisson vers le déservoir de saut et 5 litres/s pour le rejet du poisson en amont du déversoir.*

**VANNEDATTRAIT**

*La vanne d’attrait se trouve sous l’eau (vanne sous-marine) et provoque une lame d’attrait permettant aux poissons d’êtres aspirés vers la cuve. Elle est commandé par le centrale hydraulique.*

**GRILLE**

*La grille permet de bloquer l’accès à la cuve et de maintenir ce qu’elle contient. Elle est commandé par la centrale hydraulique.*

**CUVEASCENSEUR**

La cuve est un bac d’un volume de 500 litres contenant les poissons pris en temps de pêche.

Un système de cames permet de faire basculer son contenu vers l’entonnoir lorsqu’elle se trouve en position haute.

**CAPTEURS**

*Les capteurs permettent de retourner la postion de l’ascenseur, le niveau d’huile et sa température, de détecter une surcharge... etc*

Diagramme des cas d’utilisations

