1. Diagramme de cas d'utilisation

Ce diagramme montre les principales fonctionnalités du système et les acteurs qui interagissent avec lui.

Acteurs :

* Client
* Administrateur
* Système de paiement

Cas d'utilisation principaux :

* Rechercher un trajet
* Réserver un billet
* Payer un billet
* Consulter les réservations
* Annuler une réservation
* Gérer les trajets (admin)
* Gérer les horaires (admin)
* Consulter les statistiques (admin)

1. Diagramme de classes

Ce diagramme représente la structure statique du système.

Classes principales :

* Utilisateur
* Client (hérite d'Utilisateur)
* Administrateur (hérite d'Utilisateur)
* Trajet
* Réservation
* Billet
* Paiement
* Notification

Attributs et méthodes clés pour chaque classe.

1. Diagramme de séquence

Ce diagramme montre l'interaction entre les objets pour un scénario spécifique. Voici un exemple pour le processus de réservation :

Objets :

* Client
* Interface utilisateur
* Système de réservation
* Base de données
* Système de paiement

Séquence d'actions pour la réservation d'un billet.

1. Diagramme d'activité

Ce diagramme illustre le flux de travail du processus de réservation :

Activités :

* Recherche de trajet
* Sélection du trajet
* Choix des sièges
* Saisie des informations personnelles
* Paiement
* Confirmation de la réservation

1. Diagramme d'état

Ce diagramme montre les différents états d'une réservation :

États :

* Initiée
* En attente de paiement
* Confirmée
* Annulée
* Remboursée

1. Diagramme de composants

Ce diagramme montre l'organisation et les dépendances entre les composants du système :

Composants :

* Interface utilisateur
* Module de recherche
* Module de réservation
* Module de paiement
* Module d'administration
* Base de données
* Système de notification

1. Diagramme de déploiement

Ce diagramme illustre l'architecture physique du système :

Nœuds :

* Serveur Web
* Serveur d'application
* Serveur de base de données
* Passerelle de paiement
* Client (navigateur web)