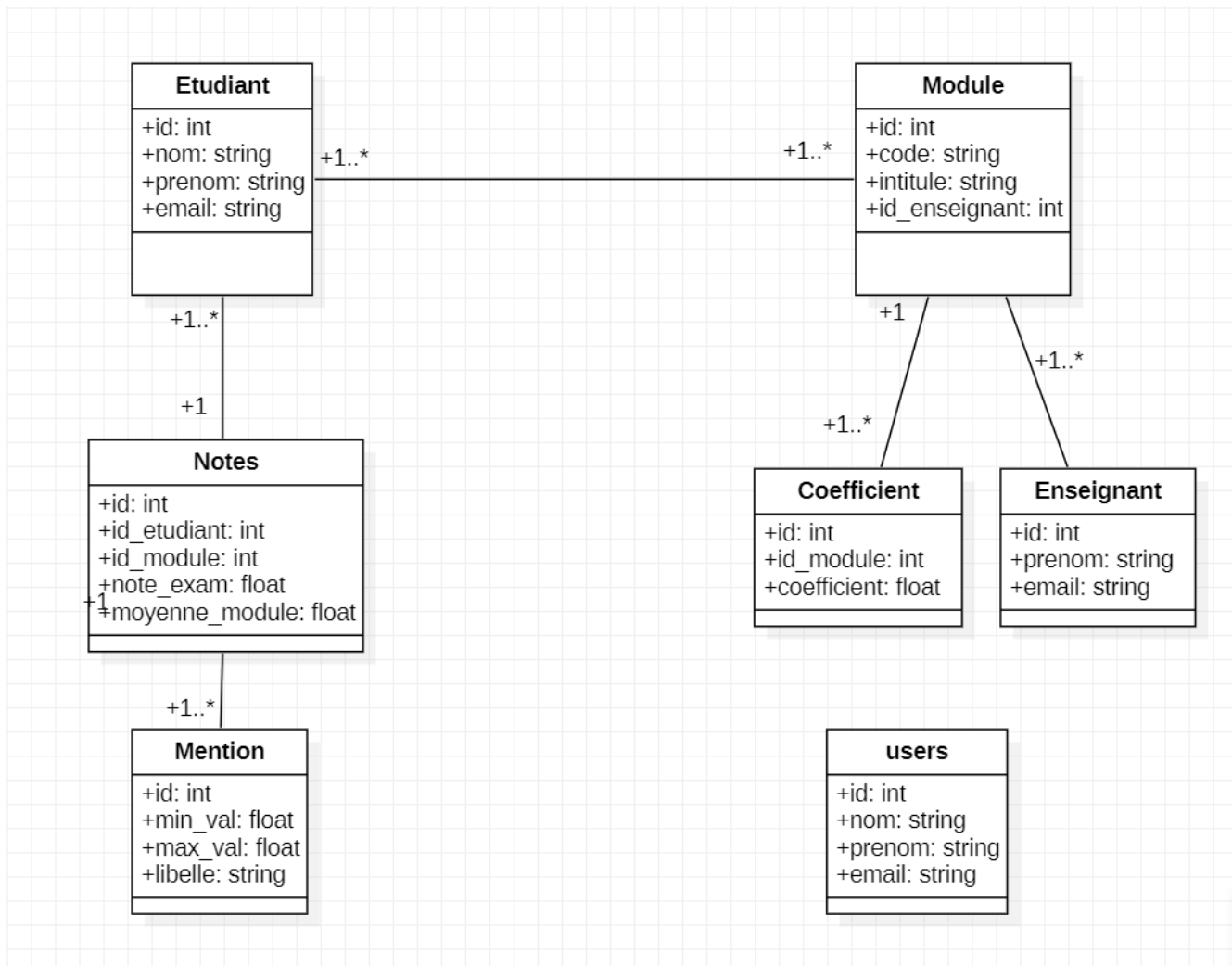


# Les diagrammes UML:

## ❖ Diagramme de classes:

Un **diagramme de classe** est un type de diagramme UML qui modélise la structure statique d'un système. Il représente les **classes**, leurs **attributs**, leurs **méthodes** et les **relations** entre elles. Ce diagramme est essentiel pour comprendre et concevoir l'architecture d'un logiciel, car il définit les objets et leurs interactions avant l'implémentation du code.



## ❖ Diagramme de cas d'utilisation :

Un **diagramme de cas d'utilisation** (DCU) est un type de diagramme UML qui représente les interactions entre un utilisateur (acteur) et un système. Il montre les différentes fonctionnalités offertes par le système sous forme de cas d'utilisation, ainsi que les relations entre eux. Ce diagramme est utilisé pour comprendre et définir les exigences fonctionnelles d'un projet.

