

Documentation sur l'utilisation de SHI

Lors de l'accès au système, la fenêtre suivante s'affiche :



The image shows a 'New Project' dialog box with a blue header and a white body. It contains two text input fields: 'Project Name' and 'Path'. To the right of the 'Path' field is a 'Browse ...' button. At the bottom right are 'Create' and 'Cancel' buttons. The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Figure 1: Informations du projet

L'utilisateur a la possibilité de donner un nom à son projet ainsi de choisir le chemin où il peut enregistrer ce dernier.

En cliquant sur « **Browse** », la fenêtre suivante apparaît :

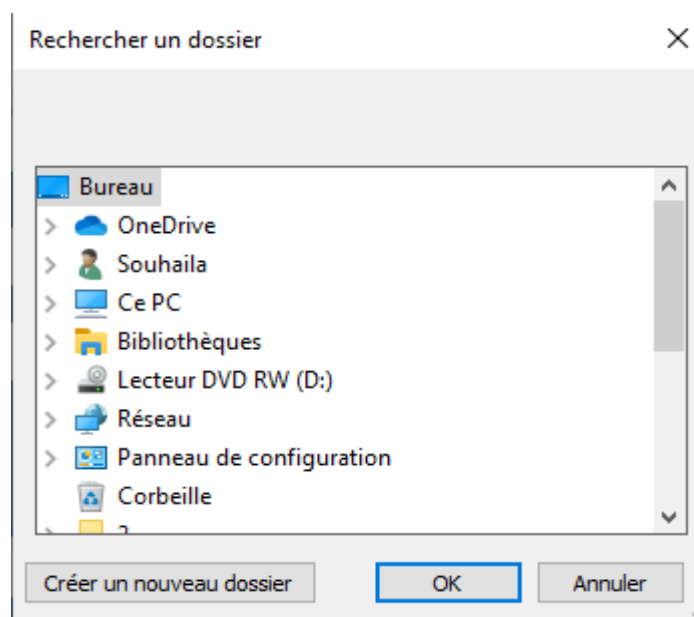


Figure 2: fenêtre du chemin

Après avoir cliqué sur « **Create** » l'utilisateur se dirige vers la fenêtre suivante :

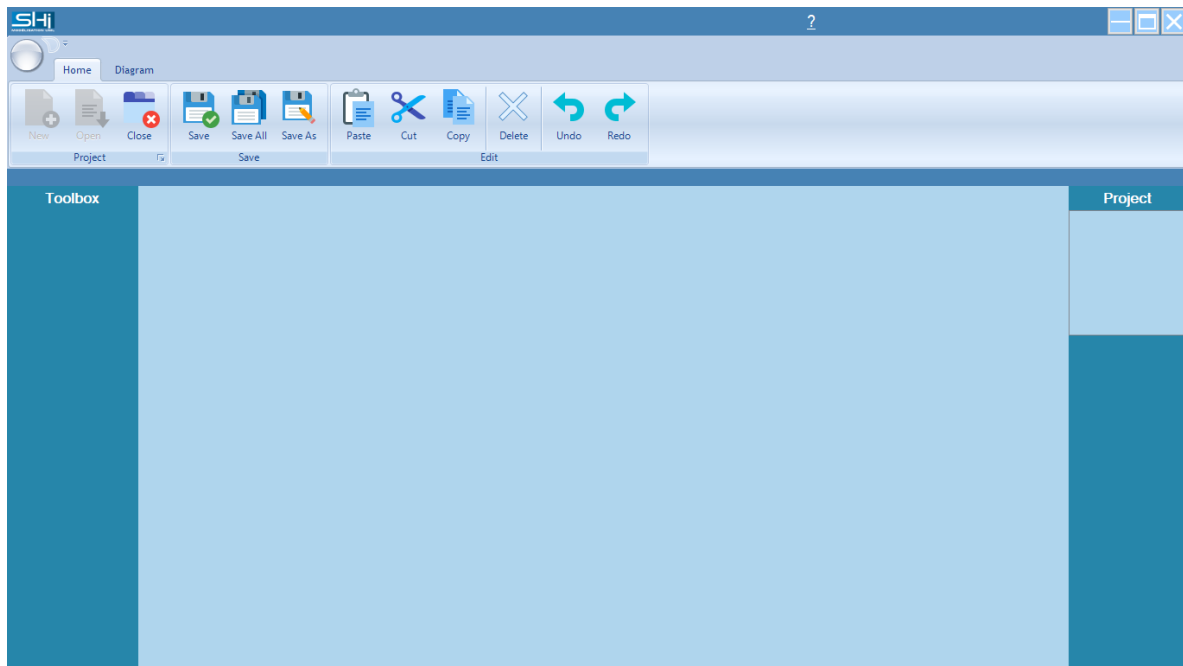


Figure 3:L'espace du travail

Notre menu comporte deux sous-menu sont les suivants :

➤ Home :

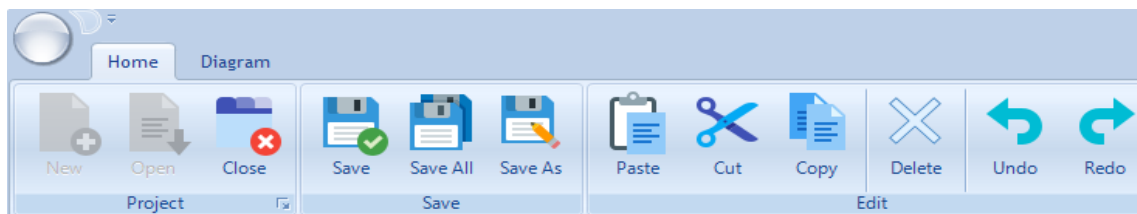


Figure 4:Menu Home

➤ Diagram :

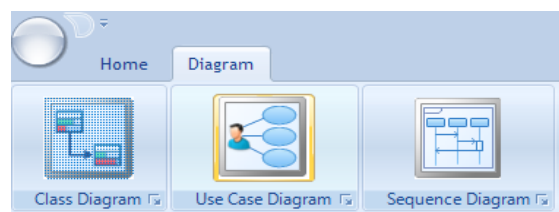


Figure 5:Menu Diagram

Tous d'abord, l'utilisateur doit choisir quel type de diagramme il va créer. Il va avoir la possibilité de saisir le nom du diagramme :

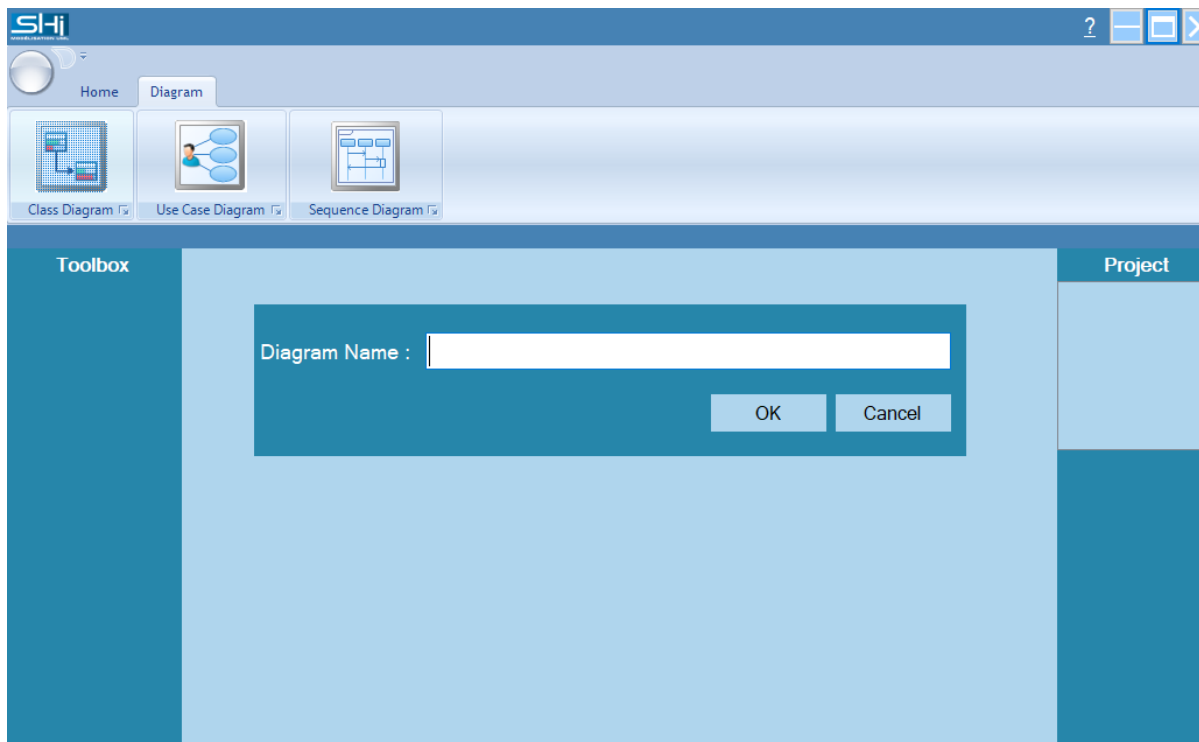


Figure 6: Nom du diagramme de classe

✱ En cas du choix du diagramme de classe :

La fenêtre suivante s'affiche :

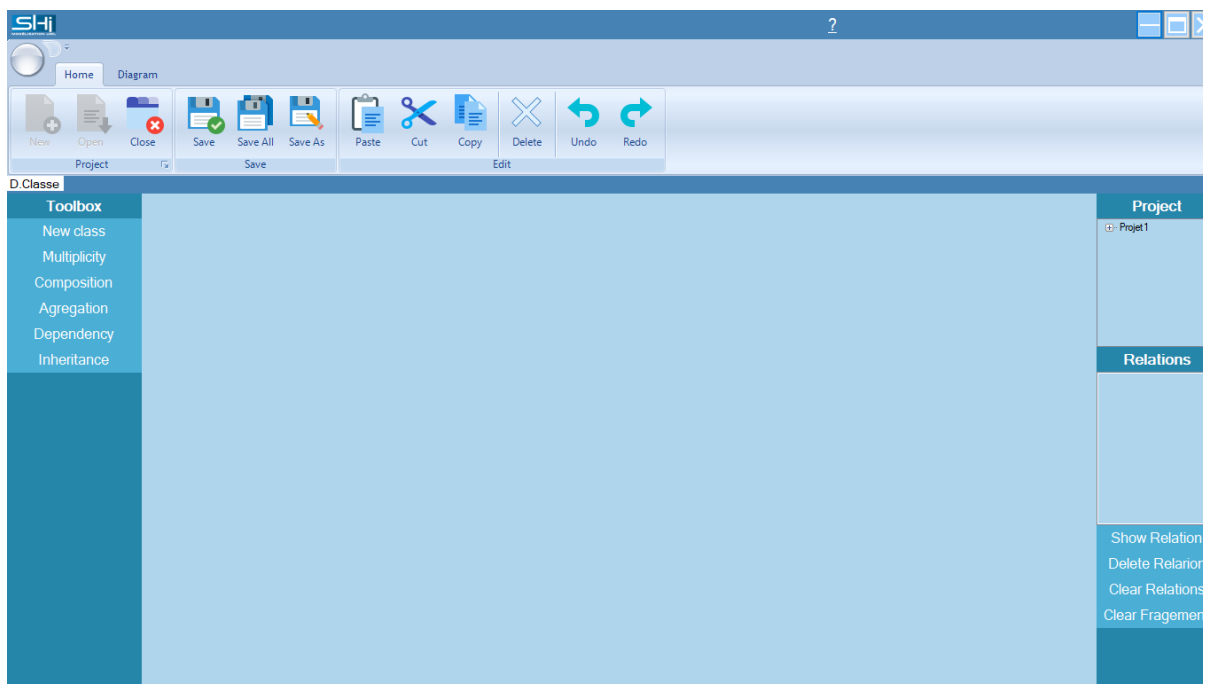
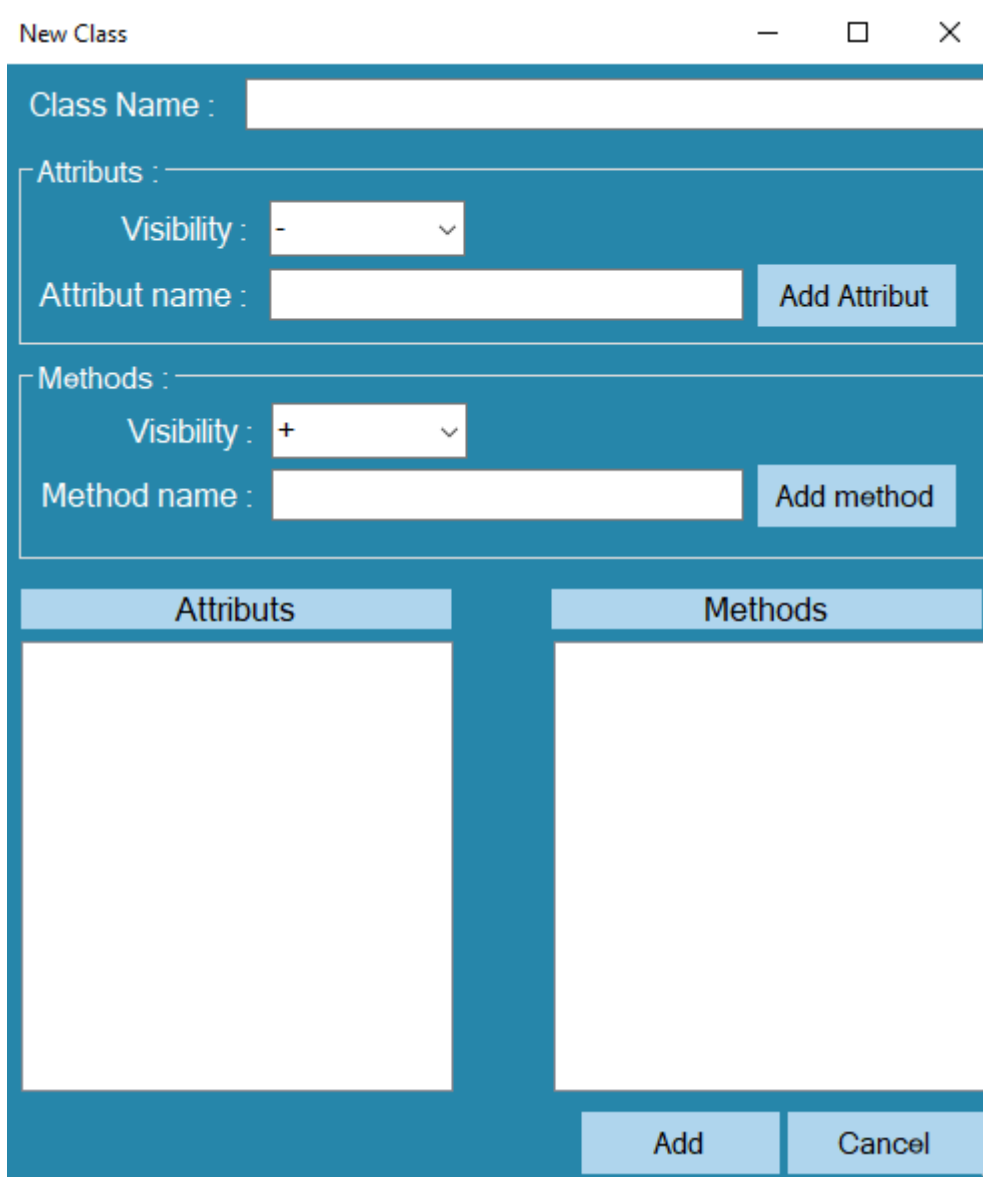


Figure 7: Espace du travail du diagramme de classe

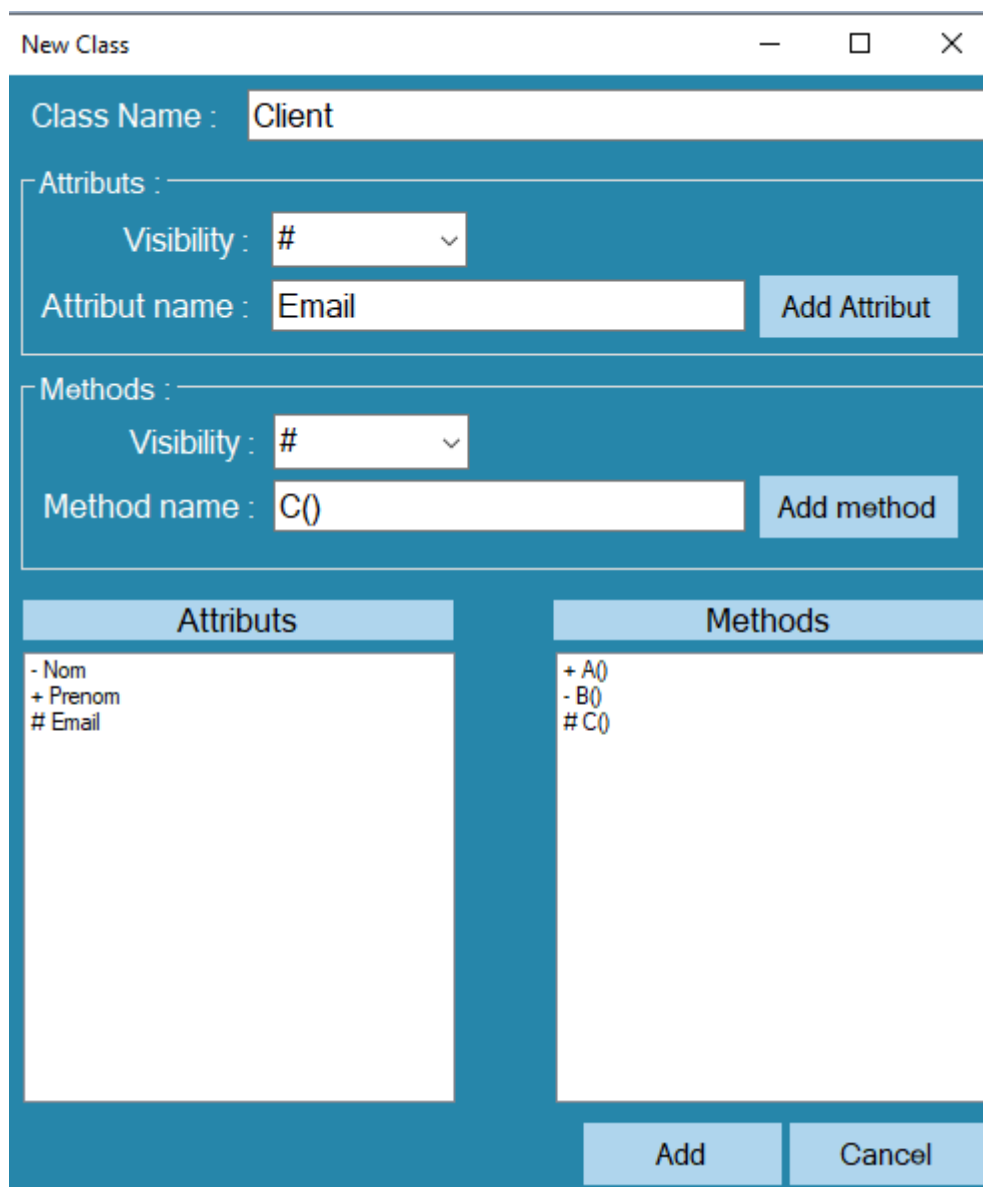
Il peut créer une classe en cliquant sur « **New class** » :



The image shows a 'New Class' dialog box with a blue header and a white body. The dialog has a title bar with standard window controls. Inside, there are three main sections: 'Class Name', 'Attributes', and 'Methods'. The 'Class Name' section has a single text input field. The 'Attributes' section contains a 'Visibility' dropdown menu (currently showing '-'), an 'Attribut name' text input field, and an 'Add Attribut' button. The 'Methods' section contains a 'Visibility' dropdown menu (currently showing '+'), a 'Method name' text input field, and an 'Add method' button. Below these sections are two large, empty rectangular boxes labeled 'Attributes' and 'Methods' respectively. At the bottom right of the dialog are 'Add' and 'Cancel' buttons.

Figure 8: Les informations d'une classe

Les informations saisies vont être afficher dans un datagridview comme suit :



The screenshot shows a 'New Class' dialog box with the following fields and sections:

- Class Name :** Client
- Attributs :**
 - Visibility :** #
 - Attribut name :** Email
 - Add Attribut** button
- Methods :**
 - Visibility :** #
 - Method name :** C()
 - Add method** button
- Summary Grid:**

Attributs	Methods
- Nom + Prenom # Email	+ A() - B() # C()
- Buttons:** Add, Cancel

Figure 9:Remplissage des informations d'une classe

En cliquant sur « **ADD** », notre classe va être ajoutée dans notre espace de travail :

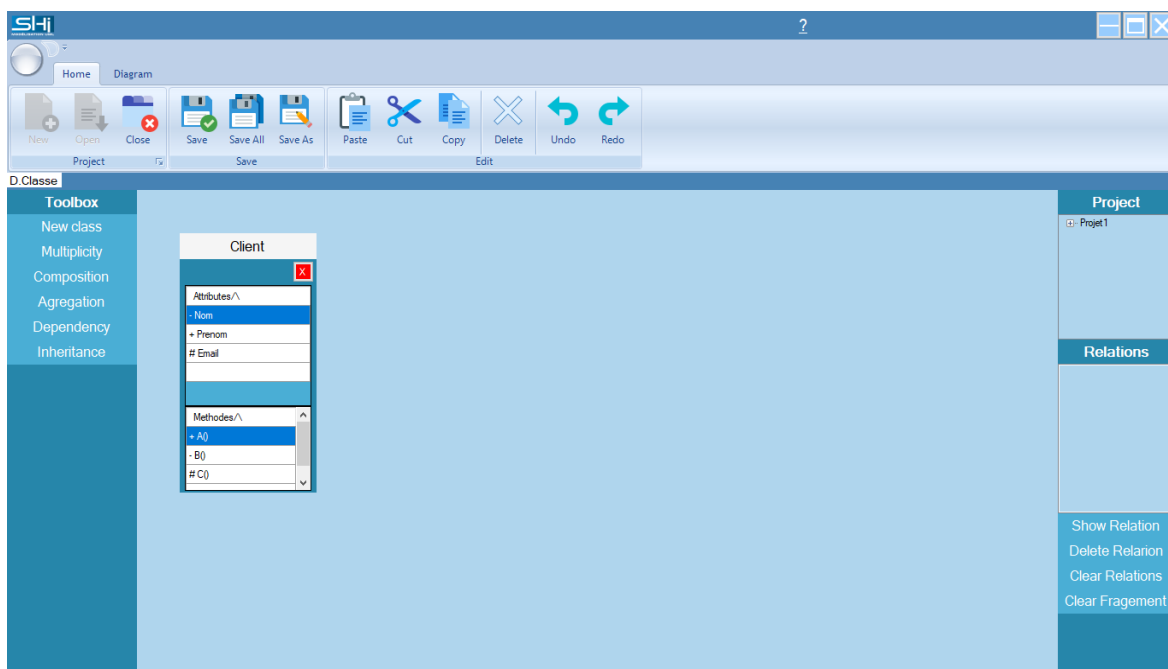


Figure 10:Création d'une classe

Une relation et une multiplicité peuvent être ajoutées entre les classes comme suit :

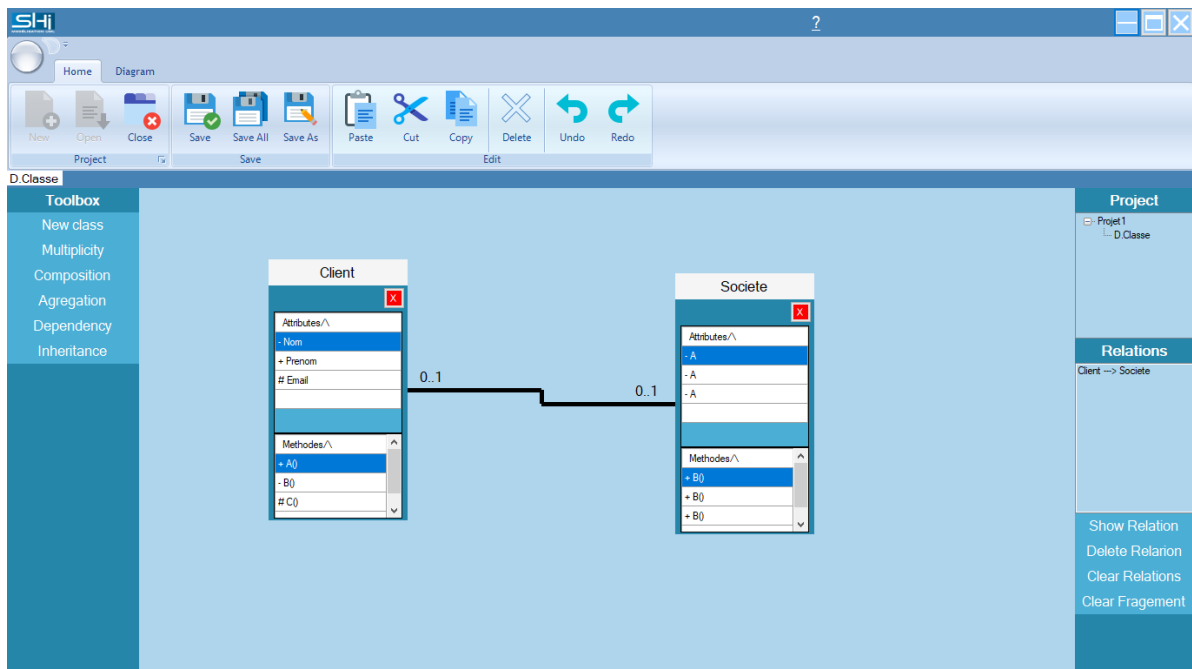


Figure 11:Relation et multiplicité entre les classes

En mettant une double clique sur notre multiplicité, la fenêtre suivante s'affiche pour pouvoir modifier cette multiplicité :

Figure 12: Multiplicité

Lors de la création de plusieurs classes, les relations s'affichent comme suit :

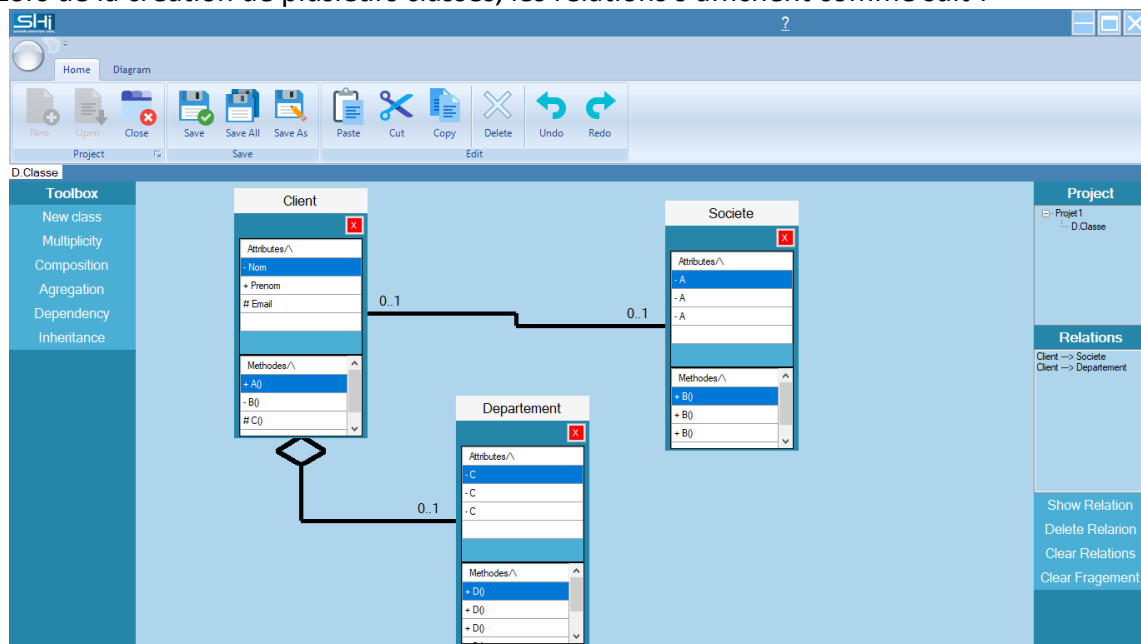


Figure 13: Exemple du diagramme de classe

Ainsi que la partie à droite, comporte la source et la destination de chaque relation.

✱ En cas du choix du diagramme des cas d'utilisation :

La fenêtre qui s'affiche est la suivante :

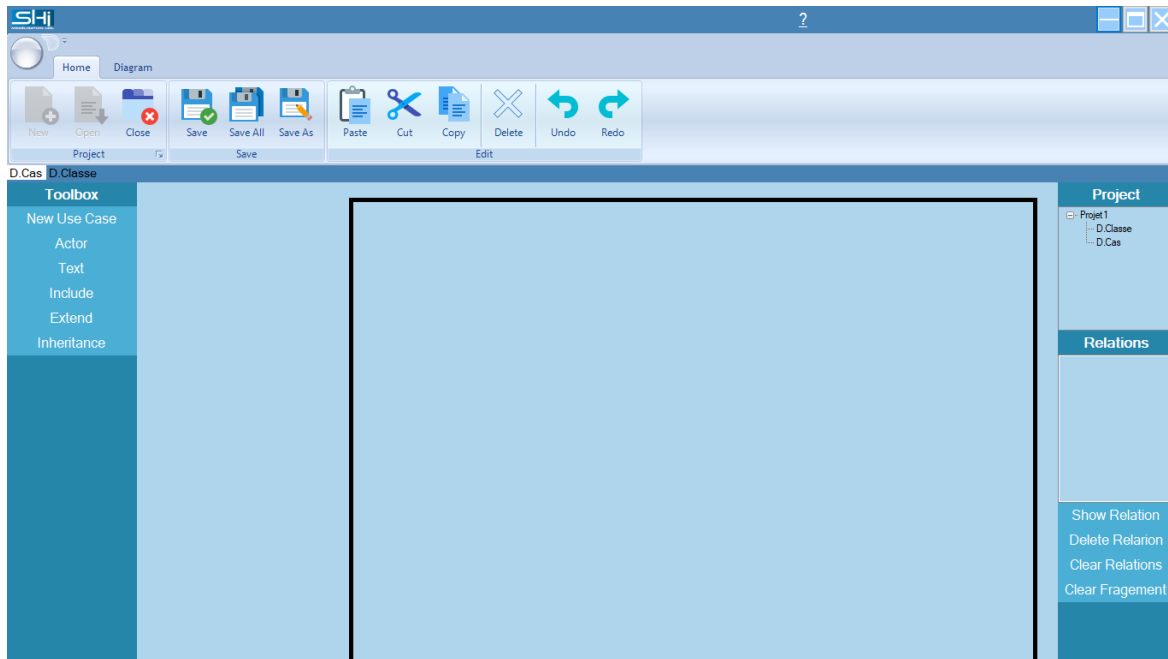


Figure 14: Espace du diagramme des cas d'utilisation

En cliquant sur « **Actor** », la fenêtre suivante apparaît :

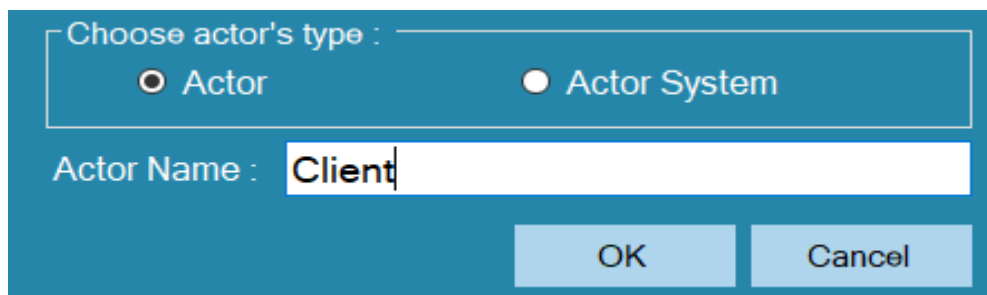


Figure 15: Choix de l'acteur

En cliquant sur « **New Use Case** », la fenêtre suivante apparaît :

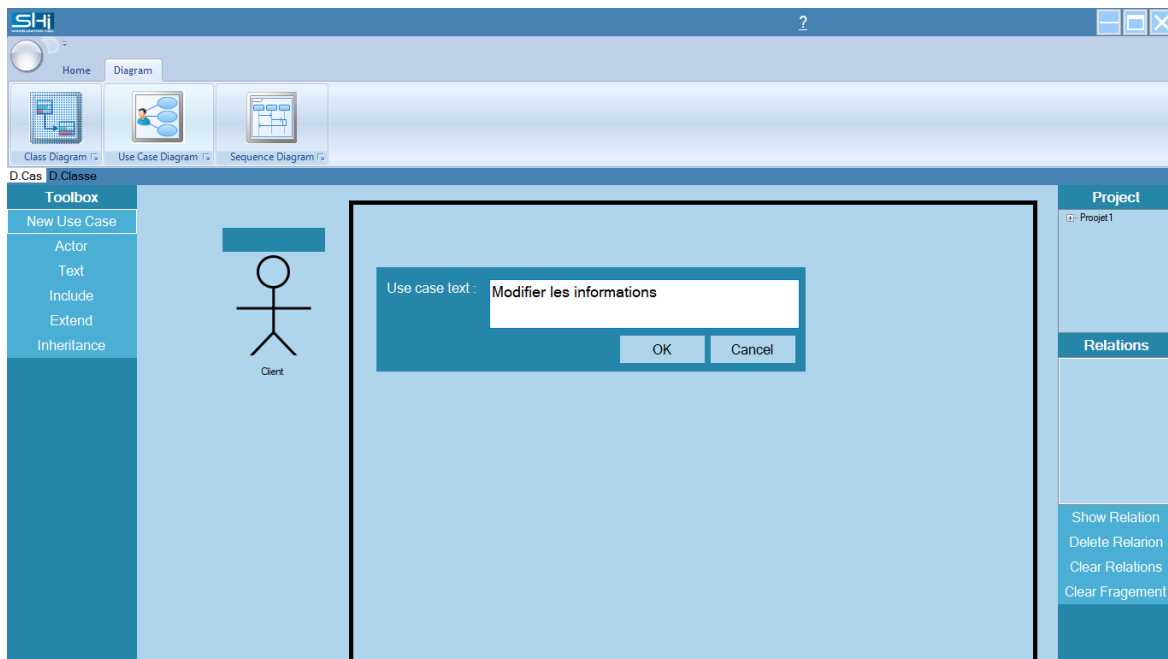


Figure 16: Remplir un cas d'utilisation

En créant un diagramme des cas d'utilisation, on peut avoir de différentes relations entre les cas, par exemple :

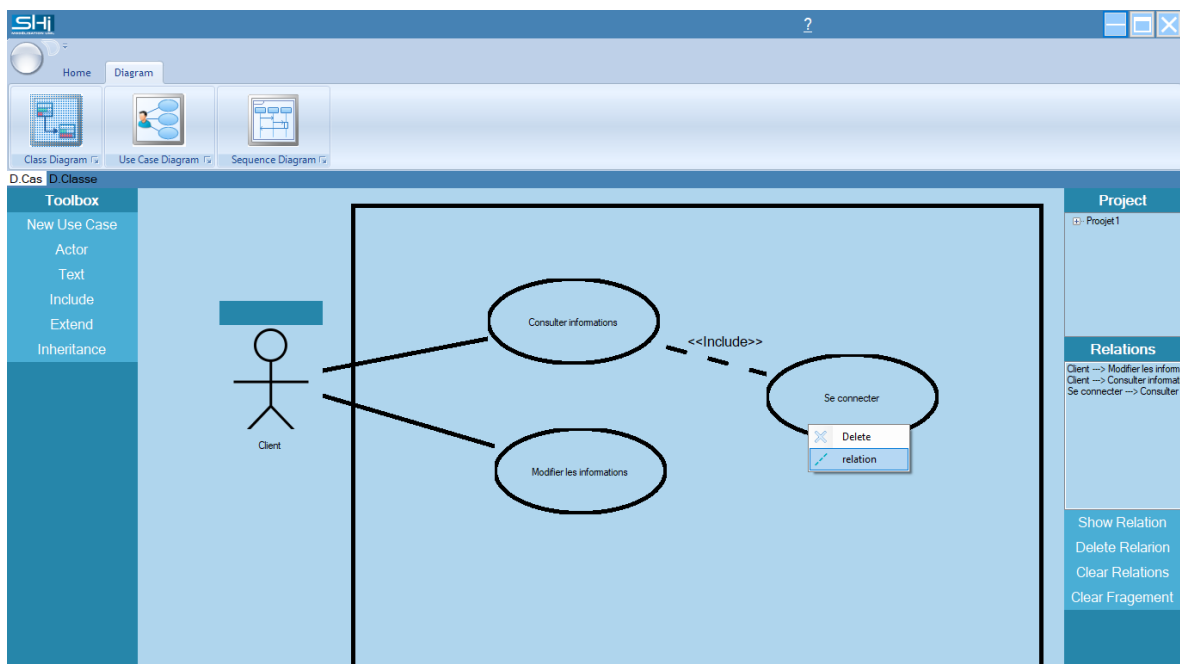


Figure 17: Exemple d'un diagramme des cas d'utilisation

En cliquant sur relation et en glissant du cas source au cas destination, la relation apparaît. Ainsi qu'on peut choisir « include » ou bien « extend » et les mettre en haut de la relation.

Le nom du projet ainsi que la liste des relations s'affichent à droite de l'espace du travail :

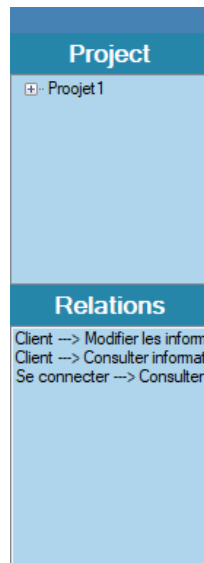


Figure 18: Liste de projet et de relations

✱ En cas du choix du diagramme de séquence :

La première fenêtre qui apparaît est la suivante :

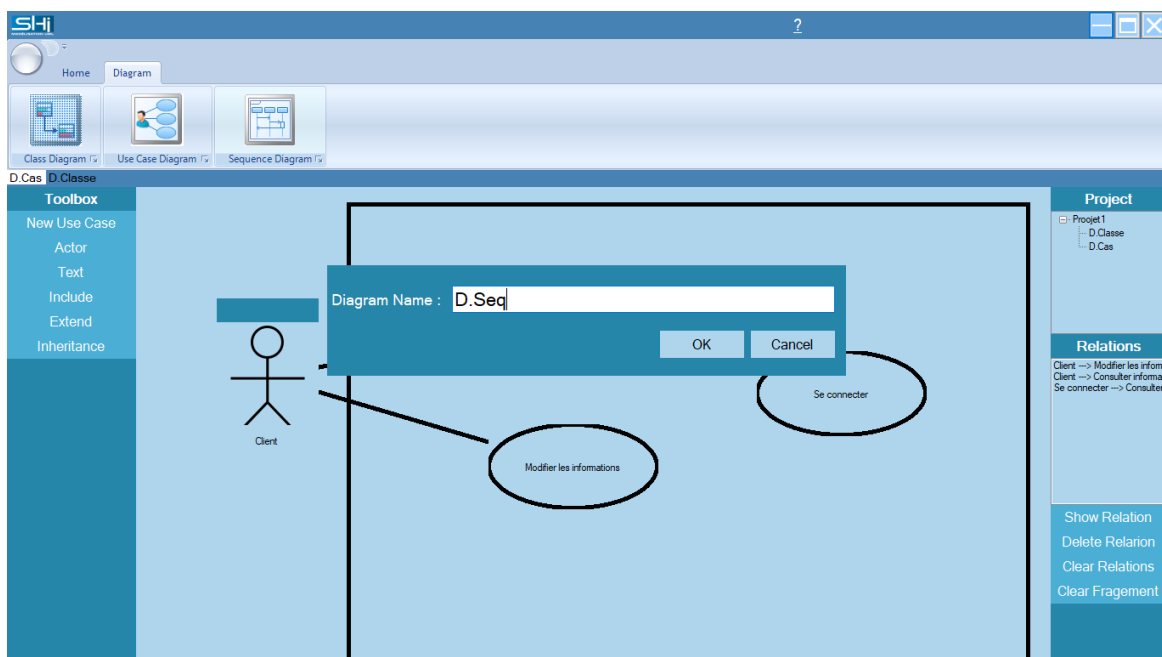


Figure 19: Remplissage du nom du diagramme de séquence

Après le clic sur « Object » :

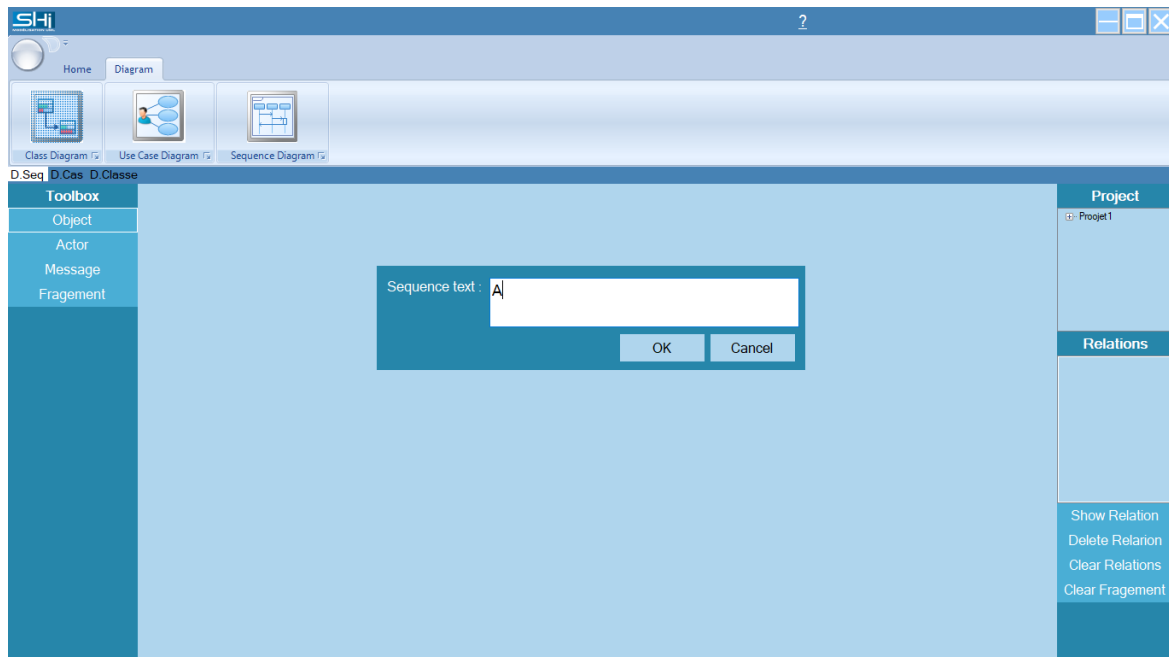


Figure 20: Remplissage du nom de l'objet

On obtient l'objet suivant :

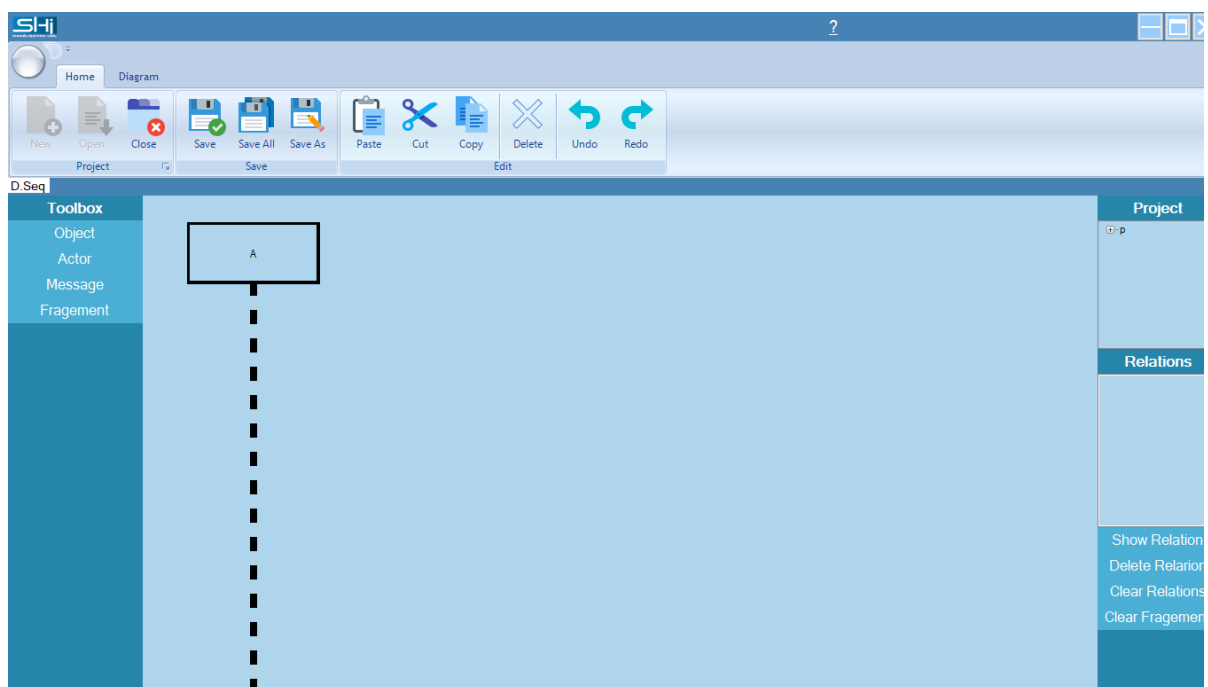
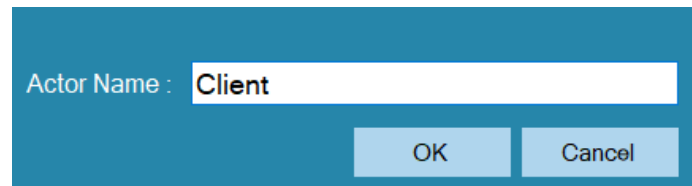


Figure 21: Affichage de l'objet

Après le clic sur « Actor » :



Actor Name :

OK Cancel

Figure 22: Remplissage du nom de l'acteur

Lors du clic sur « Ok », on obtient les éléments suivants :

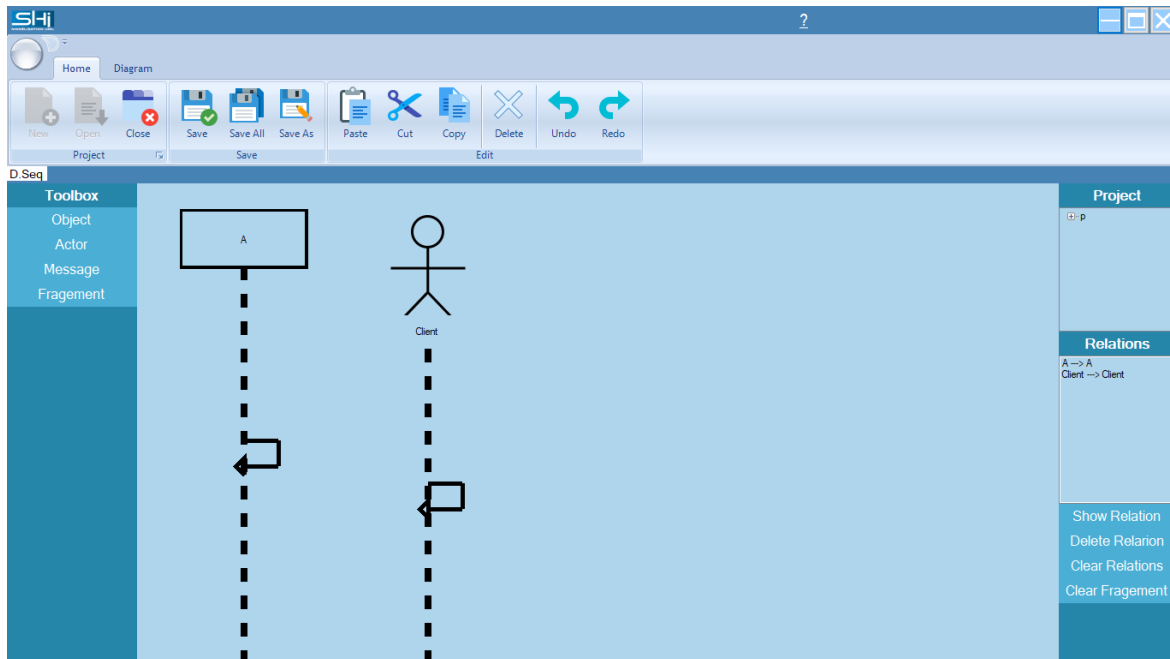
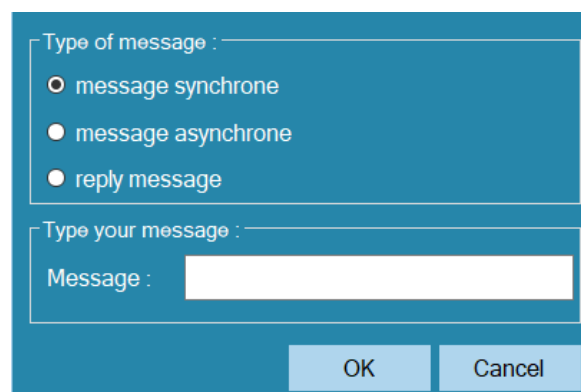


Figure 23: Exemple d'objet et d'acteur

En cliquant sur « Message », on peut choisir le type du message qui convient ainsi qu'on peut écrire le corps du message dans la fenêtre suivante :



Type of message : ☒ message synchrone
☐ message asynchrone
☐ reply message

Type your message :

OK Cancel

Figure 24: Informations du message

Table des figures :

Figure 6:Informations du projet	1
Figure 7:fenêtre du chemin	1
Figure 8:L'espace du travail	2
Figure 9:Menu Home.....	2
Figure 10:Menu Diagram.....	2
Figure 11:Nom du diagramme de classe	3
Figure 12:Espace du travail du diagramme de classe	3
Figure 13:Les informations d'une classe	4
Figure 14:Remplissage des informations d'une classe.....	5
Figure 15:Création d'une classe	6
Figure 16:Relation et multiplicité entre les classes.....	6
Figure 17:Multiplicité	7
Figure 18: Exemple du diagramme de classe	7
Figure 19: Espace du diagramme des cas d'utilisation.....	8
Figure 20: Choix de l'acteur.....	8
Figure 21: Remplir un cas d'utilisation	9
Figure 22: Exemple d'un diagramme des cas d'utilisation	9
Figure 23: Liste de projet et de relations	10
Figure 24: Remplissage du nom du diagramme de séquence.....	10
Figure 25: Remplissage du nom de l'objet	11
Figure 26: Affichage de l'objet.....	11
Figure 27: Remplissage du nom de l'acteur	12
Figure 28: Exemple d'objet et d'acteur	12
Figure 29: Informations du message	12