

# UML

Mr Palermo David  
david.palermo@ynov.com

# David Palermo

- ▶ Société Yantra Technologies : Formations, Expertise, Conseil, Développement  
[www.yantra-technologies.com](http://www.yantra-technologies.com)
  
- ▶ Formateur Chez Ynov 2019-2020
  - ▶ C++ - B3 et B1
  - ▶ UML - B2
  - ▶ Langage Objet Java - B2
  - ▶ Algorithme de base avec Python - B1

# Règles du jeu - Retard en cours

- ▶ Début des cours à l'horaire prévu
- ▶ Soyez présents et opérationnels avant
- ▶ En cas de retard, passer par l'administration pour demander un mot de retard
- ▶ Ceci est valable aussi pour les inter cours

# Règles du jeu - Absences

- ▶ Informer l'administration
- ▶ Me prévenir par mail
- ▶ Se renseigner auprès de la promo (délégués) sur ce qui a été fait ou donné à faire
- ▶ **Toute absence non justifiée à une évaluation sanctionnée d'un 0**

# Les modalités d'évaluation

- ▶ Les notes seront sur 20 points avec un coefficient associé.
- ▶ Les notes d'exercices et de projet seront notées de telle sorte que :
  - ▶ Une note inférieure à 10 implique que le niveau n'est pas acquis
  - ▶ Une note entre 10 et 15 implique que le niveau est acquis
  - ▶ Une note entre 16 et 20 implique que le niveau est acquis et que le travail demandé est fait avec des fonctionnalités supplémentaires soit non demandées, soit optionnelles, soit des exercices en plus ....
- ▶ Pour les projets les groupes doivent être normalement de 3 personnes :
  - ▶ Si le groupe est de 4 personnes il faut en faire plus qu'un groupe de 3 et la note en tiendra compte
  - ▶ Si le groupe est de 2 personnes il faut en faire autant qu'un groupe de 3

# Règles du jeu - Retard de livraison, absence à une évaluation

- ▶ En cas de retard :
  - ▶ Me prévenir par mail
  - ▶ Tout non rendu sera sanctionné par un 0
  - ▶ Pénalités de retard :
    - ▶ Moins 12h de retard : -2 points sur la note
    - ▶ De 12h à 24h de retard : -4 points sur la note et signalé à l'administration
    - ▶ Au-delà de 24 h la note sera de 0 : Vous serez convoqué(e) un samedi pour réaliser un travail qui sera noté pour rattraper la note

# Règles du jeu - Comportement

- ▶ Téléphone portable : strictement interdit, rangé dans le sac ou la poche sauf autorisation expresse de ma part
- ▶ Ordinateur :
  - ▶ Opérationnel (batterie chargée, alimentation disponible, connexion WiFi active, pas de mise à jour OS dans la journée) ; en cas de panne, anticipez : au moins un ordinateur pour 2
  - ▶ Utilisation en lien direct avec le travail à réaliser (prise de note, rédaction de livrables, recherches) ; tout autre usage (réseaux sociaux, jeux etc...) est strictement interdit
- ▶ **Niveau sonore : pas de bavardages pendant les parties théoriques des sessions, maintenir un niveau sonore modéré pendant les travaux en groupe**
- ▶ Déplacements dans la classe ou sorties de la salle : exceptionnels et uniquement sur autorisation expresse de ma part
- ▶ A part de l'eau, aucun aliment ou boisson ne doivent être visible dans la salle
- ▶ En cas de manquements :
  - ▶ Un rappel verbal
  - ▶ Exclusion immédiate si un deuxième rappel s'avérait nécessaire

# Pédagogie inversée

## Le principe

« Ce que nous devons apprendre à faire, nous l'apprenons en le faisant. »

Aristote

## La pratique

- ▶ Exercices pratiques
  - ▶ Le premier dès aujourd'hui
- ▶ Apports théoriques en cours
  - ▶ Je vous donne les clés et les outils pour avancer, je réponds à vos questions, je suis là pour vous aider
- ▶ Recherches personnelles
  - ▶ L'initiative vient de vous
  - ▶ Soyez curieux, « Le remède à l'ennui, c'est la **curiosité**. ... »



# Participation

« Il n'y a pas de questions idiotes, seulement des réponses idiotes »

Albert Einstein

# Planning prévisionnel et contenu du cours - 6 séances

1. Le langage UML ( 1 à 2 séances )
  - Définition
  - Points forts & Points faibles
  - Historique
  - Utilisation UML
  - Caractéristiques UML
  - Les diagrammes UML 2.0
  - Les vues UML
  - La vue logique
  - La vue de réalisation
  - La vue des processus
  - La vue de déploiement
  - La vue des cas d'utilisation
2. Les différents diagrammes ( 4 à 5 séances )
  - Le diagramme de cas d'utilisation (diagramme de comportement )
  - Le diagramme de classe (diagramme de structure )
  - Le diagramme d'objet (diagramme de structure )
  - Le diagramme de package (diagramme de structure )
  - Le diagramme de séquence (diagramme d'interaction)
  - Le diagramme d'états-transitions (diagramme de comportement )
  - Le diagramme d'activité (diagramme de comportement )
  - Le diagramme de composants (diagramme de structure )
  - Le diagramme de déploiement (diagramme de structure )

Contenu donné à titre indicatif et susceptible d'être modifié

# Objectif du module

Comprendre le diagramme de classes UML (Unified Modeling Language) pour la modélisation objet.

Appréhender tous les mécanismes pour construire des modèles relationnels, et pourvoir les appliquer à tout type de système de gestion de base de données.

Objectifs pédagogiques :

- ▶ Effectuer une modélisation métier avec UML
- ▶ Apprendre à modéliser des besoins avec UML
- ▶ Savoir modéliser avec le diagramme de classes d'UML

# Ressources

- ▶ **Découvrir la modélisation UML**

- ▶ <https://www.linkedin.com/learning/decouvrir-la-modelisation-uml/decouvrir-la-modelisation-avec-uml?u=56745737>

- ▶ **Bienvenue dans « UML : Modélisation d'une base de données »**

- ▶ <https://www.linkedin.com/learning/uml-modelisation-d-une-base-de-donnees/bienvenue-dans-uml-modelisation-d-une-base-de-donnees?u=56745737>

- ▶ **Les fondements de la programmation : La conception orientée objet**

- ▶ <https://www.linkedin.com/learning/les-fondements-de-la-programmation-la-conception-orientee-objet?u=56745737>

# Evaluations

- ▶ QCM (20 questions coefficient 1 , 10 questions coefficient 0,5)
  - ▶ QCM le 14/11/19 et 21/11/19
  
- ▶ Exercices Uml
  - ▶ Le B2A 18/12 4h00 à rendre a la fin de la séance
  - ▶ Le B2B 21/11 4h00 à rendre a la fin de la séance

Ceci est le planning « minimum », d'autres évaluations peuvent avoir lieu à tout moment

# Vos attentes

Merci de remplir le formulaire en ligne  
Le lien est dans vos emails

« Vis comme si tu devais mourir demain. Apprends comme si tu devais vivre toujours. »

Gandhi

« Quand un homme a faim, mieux vaut lui apprendre à pêcher que de lui donner un poisson. »

Confucius

« J'ai appris que la voie du progrès n'était ni rapide ni facile. »

Marie Curie