

UML Agile - Cas d'étude : *LeGuideCulinaireInteractif*

La gastronomie française est formidable. Elle a gagné sa notoriété au travers les siècles grâce aux guides, aux œuvres littéraires ou aux médias.

Les nouvelles technologies changent la donne en permettant à chacun non pas seulement de découvrir des restaurants mais également d'exprimer ses impressions et de le recommander aux autres en général ou à ses amis en particulier. Cela n'est d'ailleurs pas limité au seul territoire français, ni aux seuls restaurants.

Il existe des nombreux sites et des applications mobiles dédiés au sujet. Cependant, le succès de certaines offres dépasse toute attente. Mais quel est le mystère de leur succès ? Pour le savoir, rien de mieux que de l'expérimenter. Une fois inscrits, vous pourrez rendre compte de vos découvertes au fil de l'eau. La trace de vos interactions pourra inspirer les scénarii des « use cases » qui vous restent à écrire.

1. Votre principale mission est donc de modéliser en UML le fonctionnement simplifié mais essentiel d'un *guide culinaire interactif* et de révéler les processus métier qui constituent sa force vitale, à travers des éléments suivants :

- ☐ Gestion d'user stories et sprints, avec suivi d'avancement, à l'aide d'un outil collaboratif (ex. Trello)
- ☐ Diagramme de cas d'utilisation : maxi 6 cas d'utilisation
- ☐ Diagramme de classes : maxi 15 classes
- ☐ Diagrammes d'activité, séquence ou collaboration (celui que vous jugerez le plus expressif), pour chaque cas d'utilisation
- ☐ Diagrammes de transition d'états pour les classes qui jouent un rôle régulateur
- ☐ Diagramme de composants pour illustrer macroscopiquement l'Interaction Homme Machine

On commentera chaque diagramme, sans ajouter d'information redondante et on indiquera pour chacun les points de validation avec les autres diagrammes.

2. Il vous est également demandé de proposer des innovations permettant d'améliorer l'efficacité et la valeur métier du système décrit tout en les distinguant des fonctionnalités réelles offertes par les systèmes existants.

3. Enfin, on prendra le soin de décrire la méthodologie de retro-conception adoptée pour votre modèle sous la forme d'un diagramme d'activité commenté, en mettant en évidence les aspects agiles de la démarche : user stories, sprints et suivi de l'avancement.

Le travail original sera effectué en groupes de 4 étudiants. Le projet sera rendu sous la forme d'un document PDF de maximum 15 pages, à envoyer par email une semaine avant la soutenance. La soutenance est collective, mais les notes restent individuelles. La contribution et les connaissances de chacun seront évaluées individuellement.

Références :

LaFourchette.fr