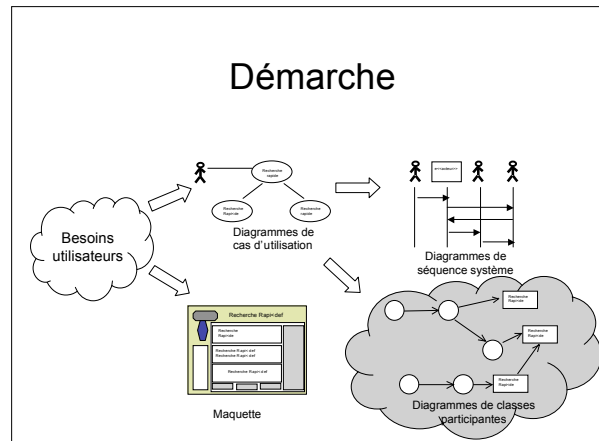


UML: Unified modeling Language

- Modeling of web applications -

TD 5- 09/10/2008
 Diagrammes de classes participantes 2/2
 Diagrammes d'état
Luigi DILILLO - LIRMM / UM2
dilillo@lirmm.fr



Typologie de classes d'analyse

Trois catégories de classes d'analyse :

- **Dialogues** : qui permettent les interactions entre le site Web et ses utilisateurs;
- **Contrôles** : qui contiennent la cinématique de l'application, elles font la transition entre les dialogues et les concepts du domaine, en permettant aux écrans de manipuler des informations détenues par des objets métiers;
- **Entités** : qui représentent les concepts métiers.

Diagrammes de classes participantes

Diagrammes de classes participantes :

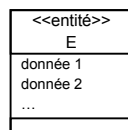
- Décrivent, cas d'utilisation par cas d'utilisation les trois classes d'analyse et leurs relations

donc

- Ils font la jonction entre les cas d'utilisation, la maquette, le diagrammes de conception logicielle

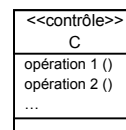
Diagrammes de classes participantes

- **Entités** : vont seulement posséder des attributs, qui en général représentent des info persistantes de l'application.



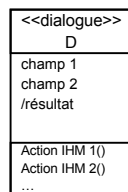
Diagrammes de classes participantes

- **Contrôles** : vont seulement posséder des opérations. Ces opérations montrent la logique de l'application, les règles transverses à plusieurs entités.



Diagrammes de classes participantes

- **Dialogues** : vont posséder des attributs et des opérations. Les attributs représentent des champs de saisie ou des résultats. Les résultats seront distingués en utilisant la notation de l'attribut dérivé.



Diagrammes de classes participantes

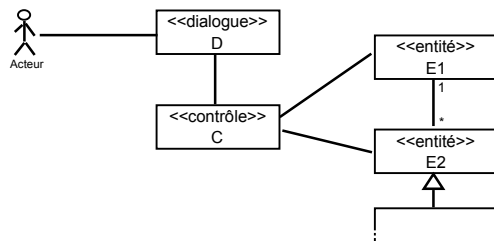
- **Dialogues** : ne peuvent être reliés qu'aux contrôles ou à d'autres dialogues, mais pas directement aux entités
- **Entités** : ne peuvent être reliés qu'aux contrôles ou à d'autres entités
- **Contrôles** : ont accès à tous les types de classes, y compris d'autres contrôles

+

Règle : un acteur ne peut être lié qu'à un dialogue

Diagrammes de classes participantes

Exemple



Diagrammes de classes participantes de Superfitness.com

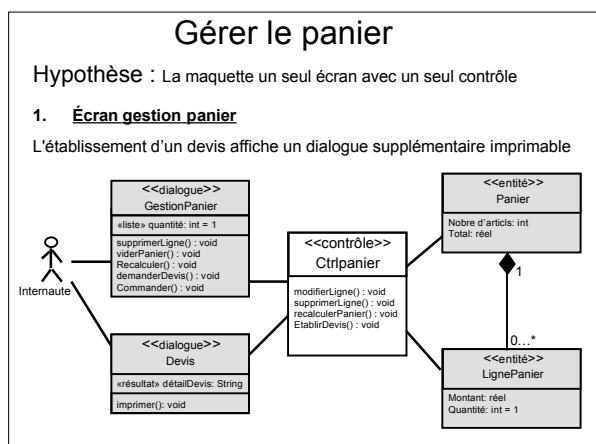
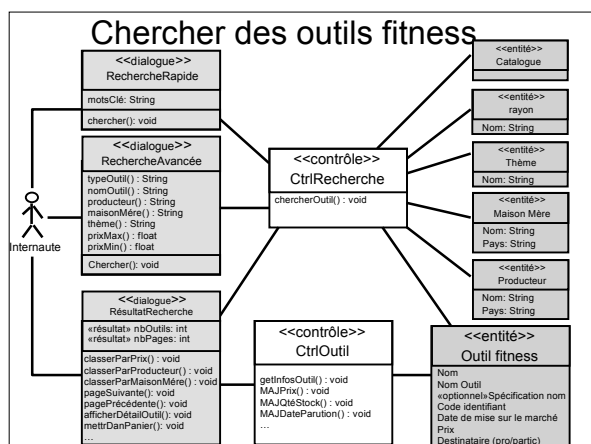
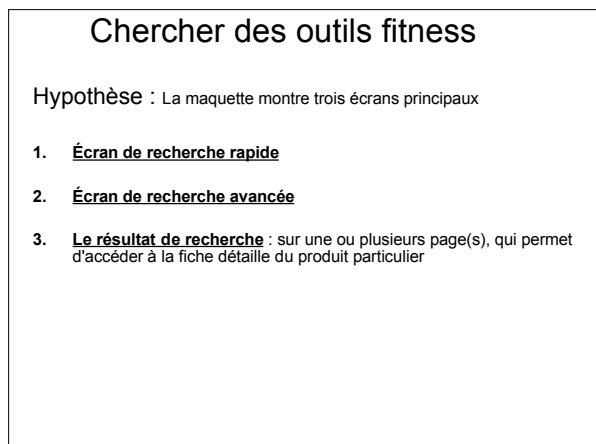
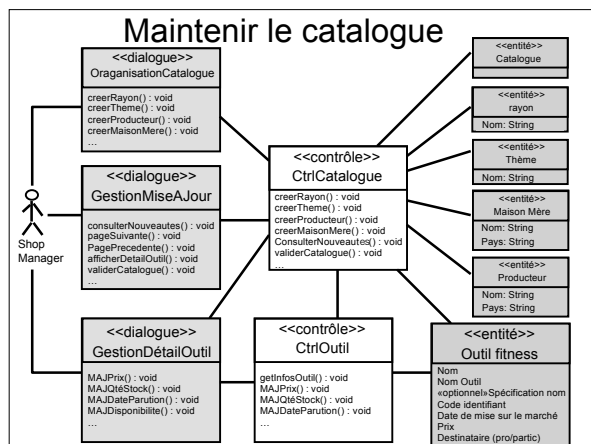
Identification des concepts du domaine

Cas d'utilisation	Priorité	Risque	Itération, #
Chercher des outils fitness	Haute	Moyen	2
Gérer son panier	Haute	Bas	4
Effectuer une commande	Moyenne	Haut	3
Créer un compte client	Haute	Bas	5
Consulter ses commandes en cours	Basse	Moyen	7
Consulter l'aide en ligne	Basse	Bas	10
Gérer son compte client	Moyenne	Bas	9
Maintenir le catalogue	Haute	Haut	1
Maintenir les informations techniques	Moyenne	Bas	8
Maintenir le site	Moyenne	Bas	6

Maintenir le catalogue

Hypothèse : La maquette montre trois écrans principaux

1. **Écran organisation catalogue** : (dialogue OrganisationCatalogue) à partir duquel on crée de nouveaux thèmes, rayons, etc.
2. **Écran gestion des MAJ** : (dialogue GestionMiseAJour) qui parcourt les info modifiées automatiquement et valide le catalogue
3. **Écran gestion info Outil Fitness** : (dialogue GestionDétailOutil) permettant de modifier le prix, disponibilité, etc. d'un produit donné



Effectuer une commande

Hypothèse : La maquette montre deux écrans principaux

1. Écran de saisie des adresses
2. Écran de paiement

On trait pas l'identification du client et la création d'un compte par l'internaute visiteur, qui peuvent être traités dans le cadre des cases d'utilisation correspondantes.

Effectuer une commande

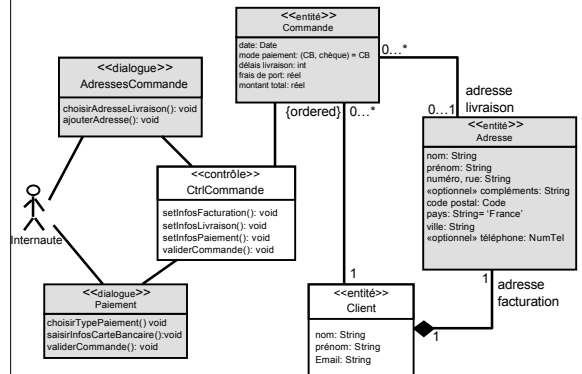


Diagramme d'états

Diagramme d'états

Notation de base

