

Document d'analyse



420-KDB-JQ Techniques de modélisation
Notes de cours

Document d'analyse fonctionnelle

Suite à ce que nous avons appris au sujet de la modélisation des fonctionnalités d'une application, voyons maintenant comment présenter ces éléments un document d'analyse. Pour les fins du présent cours, nous ne produirons pas un document d'analyse fonctionnel indépendant mais nous compléterons le document d'analyse globale déjà produit.

Dans ce contexte, il est d'abord important de réviser et d'actualiser le contenu de l'analyse globale. Rappelons les éléments qu'elle contient:

- Page titre
- Table des matières (générée automatiquement avec les numéros de pages)
- Introduction
- Étude de marché lorsque le contexte la rende pertinente
- Analyse globale
 - Description du contexte
 - Description des acteurs
 - Liste des événements par acteur
 - Diagramme de contexte

La seconde partie correspond à l'analyse fonctionnelle. Vous devrez donc ajouter les sections suivantes:

- Diagramme de package
- Diagramme de cas d'utilisation
- Descriptions narratives
- Prototypes d'IHM
- Diagramme de classe
- Documentation des classes
- Conclusion

Sans oublier ...

- Les entêtes et pieds de pages
- De corriger le français
- De mettre à jour la table des matières
- De soigner la mise en page

Dans les prochaines sections, vous retrouverez des précisions sur le contenu des principaux éléments.

Diagramme de package

Ce diagramme représente l'ensemble des packages de l'application à développer. Un package peut contenir différents éléments de même nature ou être un regroupement d'éléments de différents types. À l'étape actuelle du développement de votre projet, vos packages seront un regroupement de cas d'utilisation.

Contenu

- Diagramme produit à l'aide de Package Diagram de Visual Paradigm
- Seul sur une page complète
- Bien identifier les relations de dépendances (à venir)

Lorsque le développement se fait selon une méthodologie Agile, on procède par la suite au choix du ou des packages du prochain cycle. Il s'agit d'une mise en situation de quelques lignes pour savoir ce qu'on va analyser dans cette "livraison". Cette mise en situation doit préciser la durée du cycle de développement et l'organisation du travail prévue.

Ensuite, pour chaque package on spécifie:

- Le nom et le numéro du package
- La raison du choix généralement exprimée en fonction des priorités
- L'estimation du temps nécessaire

Cas d'utilisation

On insère ensuite, la documentation des cas d'utilisation de chaque package sélectionné. Deux ordres de présentation sont possibles:

- Une section pour tous les diagrammes de cas d'utilisation suivie d'une section pour toutes les descriptions narratives et finalement une section pour les prototypes d'IHM.
- Une section par package regroupant le diagramme de cas, les descriptions narratives et les prototypes d'IHM.

Diagramme de cas d'utilisation

Contenu

- Les diagrammes de cas d'utilisation approuvés et finaux
- Ils doivent être présenté à raison d'un package par page
- Ils doivent être facile à lire et être bien présentés (bonne taille, centrés, clairs)
- Ne pas trop compacter ni étirer une image pour remplir la page

Description narratives des scénarios

Pour chaque package de la livraison

- Ajouter tous les scénarios approuvés et finaux de tous les cas d'utilisation.
- Attention de bien identifier vos scénarios avec le numéro approprié (par exemple, #1001). Ce numéro d'indentification pourrait même apparaître dans vos diagrammes de cas d'utilisation.
- Utiliser le même modèle pour chaque scénario afin d'assurer un maximum de standardisation.

Un modèle de scénario vous a été fourni et est sur le réseau.

Prototypes

Dans cette section, on insère les prototypes **approuvés** des principaux écrans de l'application.

- Il ne s'agit pas de versions complètes ou finales; des ajustements pourront être apportés lors de la conception.
- Optionnellement on peut ajouter certaines informations ou certains paramètres à respecter tels que:
 - Le code des couleurs et la signification qui lui est attribuée;
 - Le schéma de navigation pour avoir une idée du fonctionnement du site ou de l'application ;
 - Tout autre élément abordé dans le cours de conception d'interface qui vous semblerait utile.

Diagramme de classes

La modélisation des classes peut être faite en un seul diagramme ou utiliser le principe des packages. Lorsque le nombre de classes est limité, une vingtaine de classes ou moins, il est acceptable de produire un seul diagramme, sinon le découpage en packages est préférable.

Contenu

- Le diagramme de classe produit avec Visual Paradigm
- Il doit être facile à lire et être bien présenté en évitant les lignes qui se croisent
- Ne pas trop compacter ou étirer pour remplir la page

Conclusion

La conclusion permet de faire le point sur ce qui a été réalisé et de situer l'étape qui se termine par rapport au développement complet de l'application.

Contenu

- Description générale de ce qui est terminé;
- Liste des difficultés rencontrées ou des réajustements apportés qui sont d'intérêt pour la suite des travaux;
- Pas la place pour les justifications et le lavage de linge sale... nous ne sommes pas en famille!
- Identification des éléments reportés ou à préciser;
- Recommandations générales ou particulières.

À venir

D'autres éléments de contenu seront ajoutés au document lorsque les concepts vous auront été présentés. Il s'agit notamment:

- De l'analyse technique;
- Des diagrammes de séquence;
- Des diagrammes d'activités.