

TD4 - Étude de cas UML (1)

Le diagramme de classes métier

I – Cahier des charges

Vous êtes chargé de développer une application bancaire qui gère UN¹ compte en banque. Par « gérer », on entend :

- Créditer un montant sur LE compte ;
- Débitier un montant sur LE compte.

L'utilisateur qui veut créditer (resp. débitier) le compte saisit le montant du crédit (resp du débit). Pour simplifier, on considérera que les montants sont des entiers. L'application affiche alors le nouveau solde ainsi que l'historique des mouvements sur le compte (i.e., la liste des crédits/débits déjà effectués).

Vous devez rester dans le cadre strict de ce cahier des charges :

- pas d'identification
- pas de liste d'utilisateur
- pas de client
- pas de gestion de découvert
- etc.

II – Analyse : modélisation du « quoi ? »

Modélisation statique- Vue structurelle

On va ici modéliser les objets du domaine métier, donc faire un diagramme de classes métier (ou diagramme de classes du domaine).

Quels sont les objets métiers (i.e., dans ce cas, les objets du domaine bancaire) utilisés dans cette application ?

A CE STADE, ON N'A AUCUNE INFORMATION TECHNIQUE.

1. Elaborer le diagramme de classes métier :
 - a. Utiliser le système de type UML pour typer les attributs. Si ce n'est pas pertinent, ne pas typer.
 - b. On considérera qu'au démarrage de l'application, le solde du compte vaut 0
 - c. Ne faire figurer que des opérations métiers. Donner la signature complète lorsque c'est possible.

¹ Comprendre donc que l'application est lancée pour UN numéro de compte donné