

Terminologie

Projet UML Reverse

13 janvier 2017

Version : 0.1
Date : 13 janvier 2017
Rédigé par : Amine BOUAZIZ
François KOPKA
Guillaume NAIMI
Etienne ROYET
Jérémy TEVENIN
Romain VIALATTE

Agilité

Capacité à favoriser le changement et à y répondre en vue de s'adapter au mieux à un environnement turbulent.

Chef de projet

Responsable de gérer et d'unir le travail des membres de l'équipe pour aboutir à la réalisation du projet.

Diagramme

Dans ce document, quand on parle de diagramme, on ne fait pas référence simplement à un dessin mais à l'ensemble des fichiers qui permettent de définir ce diagramme. On les édite dans un projet grâce à un fichier écrit en PlantUML et pouvant être « stylisés » par un fichier de paramètres.

Diagramme d'activité

Représente le déroulement des actions, sans utiliser les objets.

Diagramme de cas d'utilisation

Représente les fonctionnalités (ou dit cas d'utilisation) nécessaires aux utilisateurs. On peut faire un diagramme de cas d'utilisation pour le logiciel entier ou pour chaque package.

Diagramme de classes

Diagramme qui représente les entités (des informations) manipulées par les utilisateurs.

Diagramme de composants

Décrit tous les composants utiles à l'exécution du système (applications, bibliothèques, instances de base de données, exécutables, etc.).

Diagramme d'état-transition

Permet de décrire le cycle de vie des objets d'une classe.

Diagramme d'objets

Sert à illustrer les classes complexes en utilisant des exemples d'instances. Une instance est un exemple concret de contenu d'une classe.

Diagramme de packages

Permet de décomposer le système en catégories ou parties plus facilement observables, appelés « packages ». Cela permet également d'indiquer les acteurs qui interviennent dans chacun des packages.

Diagramme de séquence

Permet de décrire les différents scénarios d'utilisation du système.

Élément

Une des informations affichées dans un diagramme. Par exemple, une entité est un élément, une méthode est un élément, une flèche est un élément.

Entité

Élément de base d'un diagramme. Il n'a pas d'élément parent. Dans le cas d'un diagramme de classes, par exemple, une classe et une note sont des entités, mais une méthode est un élément de l'entité Classe.

L'ergonomie

L'ergonomie pour ce produit consiste à l'utilisateur de pouvoir rapidement faire ce qu'il veut sans perdre de temps à manipuler le produit. On fixe une limite à 4 cliques maximum pour effectuer toutes les actions possibles. Le produit doit pouvoir être utilisé facilement sans lire de manuel.

Fichier de paramètres

Spécifique à notre application, il est là pour enregistrer les modifications graphiques de l'utilisateur, comme la position des entités ou la liste des éléments cachés. Ces informations ne sont pas supportées par PlantUML. Ces fichiers sont associés à n'importe quel diagramme de notre application.

Frontière

Une frontière se place dans un diagramme d'utilisation. Elle est représentée par un rectangle et délimite un système où on place généralement les cas d'utilisation.

Itération

Appelé aussi sprint. (Voir la définition)

JUnit

Framework de test unitaire fonctionnant pour JAVA.

Maven

Outil pour la gestion et l'automatisation de production des projets logiciels JAVA.

Mélée

Réunion de planification « juste à temps » et permet aux développeurs de faire un point de coordination sur les tâches en cours et sur les difficultés rencontrées.

Modifier (action)

Modifier un élément ou l'un de ses contenus. Par exemple, si l'élément peut être nommé, nous pouvons modifier son nom.

Mot/Nom (dans un diagramme)

Suite de caractères en UTF-8 sans espace, pouvant avoir une taille d'au moins 100 octets.

MVC

Modèle Vue Contrôleur. Le modèle s'occupe de gérer la partie logique du projet et le contrôleur s'occupe de faire coopérer la modèle et la vue.

Phase de test

Période où l'équipe test les fonctionnalités du projet en fonction du cahier des tests et les valide avant de rendre un livrable.

PlantUML

Projet open source qui permet de dessiner rapidement :

- des diagrammes de séquence ;
- des diagrammes de cas d'utilisation ;
- des diagrammes de classes (et de paquetages) ;
- des diagrammes d'activités ;
- des diagrammes de composants ;
- des diagrammes d'états ;
- des diagrammes d'objets.

XMI

Le XMI est un format permettant d'échanger des modèles UML d'un outil à un autre. Les diagrammes sont définis à l'aide d'un pseudo-langage simple et intuitif.

Preuve de concept

Réalisation courte ou incomplète d'une certaine méthode ou idée pour démontrer sa faisabilité.

Product Backlog

L'ensemble des fonctionnalités du produit que l'on veut développer.

Product Owner

Représentant du client ou des utilisateurs.

Projet

Ensemble de diagrammes contenus dans un dossier de projet. Ce dossier peut actuellement contenir les sous dossiers :

- case
- clas
- seq

Les diagrammes sont rangés dans un de ces dossiers selon son type. Les diagrammes sont enregistrés dans un dossier du même nom que le diagramme et contiennent les dossiers :

- src/plantuml : contient le code source.
- parameters/css : contient les fichiers de paramètres.

Il y a au moins un fichier source (dans src/plantuml) du même (strictement) nom que le projet. Il en est de même pour le fichier de paramètre.

Reverse

Génération d'un diagramme UML à partir d'un code source. Dans notre application, seul un code source Java peut être utilisé en entrée.

Scrum

Cadre de développement informatique dit agile. Il est utilisé pour développer des produits en quelques mois. Formé de plusieurs itérations (sprint) validées par le client, de mêlés organisées par l'équipe toutes les semaines et de l'écriture d'un product backlog.

Sprint

Bloc de temps fixé aboutissant à créer un incrément du produit potentiellement livrable.

Sprint Backlog

Le sprint backlog représente l'ensemble des tâches sélectionnées depuis le product backlog lors de la réunion de planification afin d'améliorer le produit avec de nouvelles fonctionnalités.

Sprint Rétrospective

Réunion dont le but est d'améliorer le processus pour le prochain sprint.

Sprint Review

L'objectif est de valider l'incrément de produit qui a été réalisé pendant le sprint. Cela permet une visibilité sur le produit. On analyse ce qu'on a fait du produit.

UML

Langage de modélisation unifié, de l'anglais Unified Modeling Language. C'est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système.

Texte (dans un diagramme)

Texte en UTF-8 de taille raisonnable, pouvant avoir une taille d'au moins 1 Mo.

Type de projet

Le type d'un projet c'est le type de diagramme qu'il représente : cas d'utilisation ou classe ou séquence ou paquetage.