# Examen de Génie Logiciel 1-T 2018-2019

16 novembre @ 10h15

Durée: 1h
Sans documentation

## Veuillez attendre les instructions avant de tourner la page

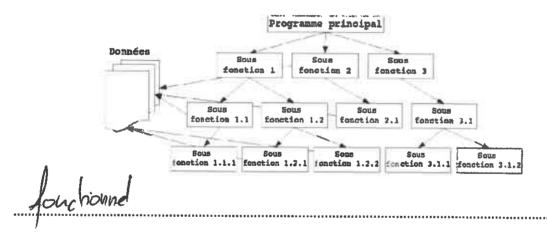
| Nom     | :                                | Notes. | *************************************** |                   |  |
|---------|----------------------------------|--------|---|-------------------|--|
| Prénom  | :                                | Marc   | *************************               | ****************  |  |
| Filière | Informatique<br>Télécommunicatio | n      |   |                   |  |
| Salle   |                                  |        |   |                   |  |
|         | C20.18                           |        |   |                   |  |
|         | C30.12                           |        |   |                   |  |
|         | B30.04                           |        |   |                   |  |
|         |                                  |        |   |                   |  |
|         |                                  | ,      | Théorie de base                         |                   |  |
|         |                                  |        | Diagramme de (                          | cas d'utilisation |  |

1 0



| _ | 1 |   |   |    |   |
|---|---|---|---|----|---|
| T | n | е | 0 | rı | e |

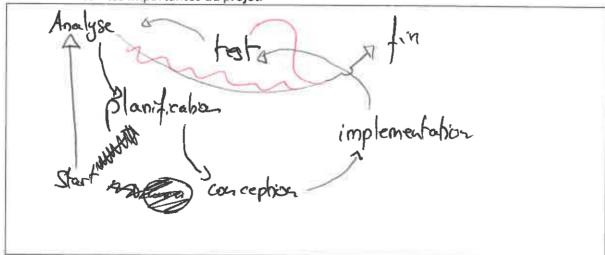
| Expliquer ce qu'est le premier principe d |                           | <b>Ω</b> / 1 pt                         |
|---|---------------------------|---|
| des variables restreites à                | certains objects on a con | cavien                                  |
| heritat                                   |                           |   |
|   |                           | *************************************** |
| Expliquer la différence entre un objet et | line classe               | .1/1 pt                                 |
| un objet est une instance                 | _                         | / ± þ¢                                  |
|   |                           | 410000000000000000000000000000000000000 |
| Comment se nomme la modélisation ci-d     | dessous ?                 | /1 pt                                   |



Cycle de vie non linéaire d'un projet.

 $\frac{2}{100}$  / 2 pt

Illustrer à l'aide d'un dessin le cycle de vie non linéaire d'un projet. Identifiez et indiquez sur votre schéma les activités importantes du projet.



## Cas d'utilisation

Un acteur est uncealif qu'intraget evec notre système

... / 2 pts

Compléter les relations du diagramme d'utilisation

%. 8 / pts

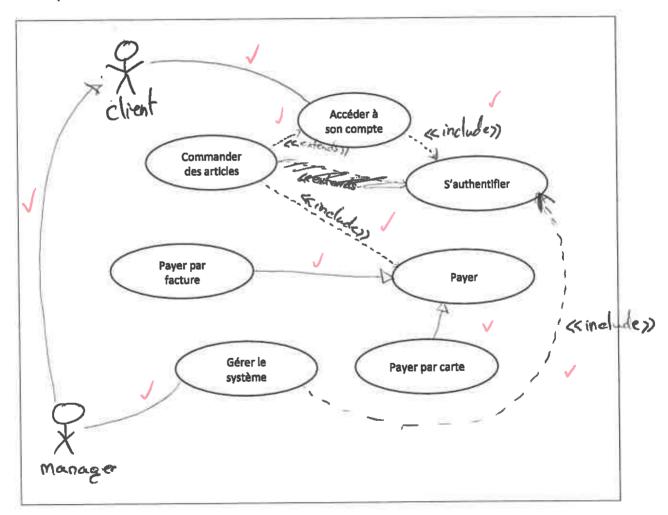
Un client peut accéder à un magasin en ligne de son fournisseur de pièces détachées. Pour cela le client doit accéder à son compte et une authentification est nécessaire.

Depuis son compte, il a la possibilité de commander des articles. Pour terminer sa commande, le client doit procéder au paiement. Deux options de paiement lui sont possibles. Il peut soit payer via une carte de crédit, ou il peut payer par facture.

Le manager dispose des mêmes possibilités que le client. Il peut, en plus, s'occuper de la gestion du système. Cela nécessite une authentification.

Pour cet exercice, tous les cas d'utilisations vous sont donnés (aucun autre cas ne doit être ajouté au diagramme). Compléter ce diagramme de cas d'utilisation selon la donnée ci-dessus (7pts). Toutes les relations vues en cours doivent-être présentes au moins une fois (1pts).

Remarque: La notion d'acteur secondaire n'est pas prise en charge dans cet exercice.



## Fiche descriptive

Vous trouvez ci-dessous un diagramme de cas d'utilisation et une fiche descriptive. La fiche descriptive concerne le cas d'utilisation « Lister les étudiants ». Le diagramme de cas d'utilisation contient plusieurs incohérences par rapport aux informations présentes dans la fiche descriptive. La fiche descriptive est correcte et complète.

#### Fiche descriptive : Lister les étudiants

#### Scénario nominal:

- 1. Le professeur clique sur le bouton « Lister les étudiants »
- 2. Use Case << Authentification Professeur>>
- 3. Le système récupérer la liste des étudiants dans la base de données
- 4. Le système affiche la liste des étudiants
- 5. Le professeur clique sur le bouton « retour au menu principal »
- 6. Le système affiche le menu principal

#### **Enchainement alternatif:**

Alternative 1 : Le professeur souhaite saisir les notes des étudiants

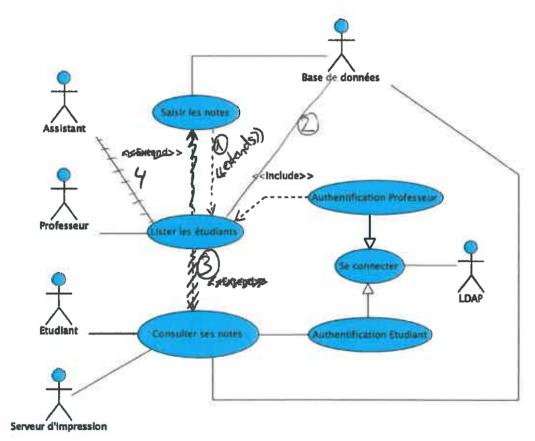
Démarre au point 5 du scénario nominal

- 1. Le professeur clique sur le bouton « Saisir les notes »
- 2. Use Case <<Saisir les notes>>
- 3. Retour au point 3 du scénario nominal

Adaptation et correction du diagramme de cas d'utilisation

 $\frac{3}{4}$  / 4 pts

Adaptez/corrigez <u>sur le diagramme de cas d'utilisation ci-dessous</u> pour que celui-ci soit cohérent avec les informations présentes dans la fiche descriptive de « Lister les étudiants ».



Adaptation et correction du diagramme de cas d'utilisation

3 / 4 pts

Numérotez vos adaptations/correction faites sur le diagramme de cas d'utilisation, puis indiquez dans le tableau ci-dessous <u>la (ou les) raison(s)</u> de vos adaptations/corrections.

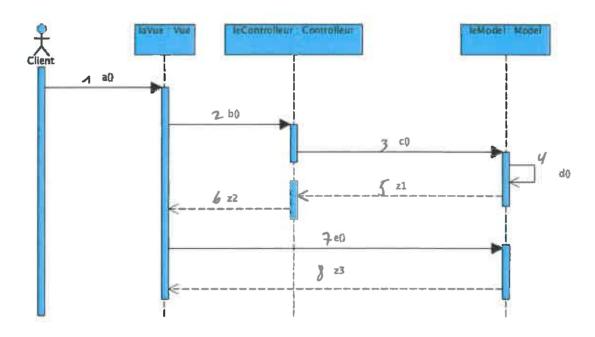
| Num      | Raison de la correction                               |
|----------|---|
| 1        | Soisir lands extends lister les etudians              |
|          | (enchanementalternalif 1)                             |
| 2<br>(7) | lalisk des éradiant vient par la Base dedanses        |
|          | point3 scenarionominal                                |
| 3        | Aucune Mention de consultations des Notes dans        |
| (3)      | nos scenarios, suppression de la flèche inche extends |
| 4        | Aucune Menhor de l'assistant dans notre scénorio      |
| 0        | on oublie frop souvent les assistants,                |
|          |   |

| Type d'enchainement   | / 2 pts  |
|---|----------|
| Dans la fiche descriptive de « Lister les étudiants » présentée dans cet exercice, deux enchaînements sont présentés : scénario nominal et enchaînement alternatif. Il existe un t type d'enchaînement, nommez-le : | roisième |
| En quoi est-il différent des enchainements alternatifs?   |          |

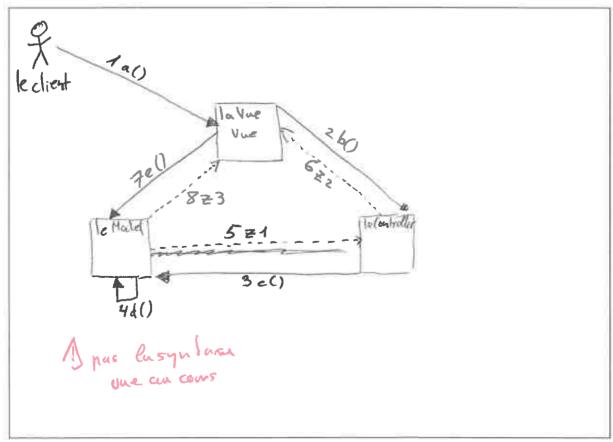
## Diagramme d'interactions

Comment se nomme précisément le diagramme ci-dessous :

diagramme de communication interaction



Réaliser le diagramme de communication correspondant au diagramme ci-dessus : 5,75 pts



| Que représentent ces éléments dans les diagrammes d'interactions ? : | % / 2pts                                |
|--|---|
| Client   |   |
| Un acteur  | *************************************** |
| Un objet   |   |
| Un objet   |   |
|  |   |
| Donnez le nom et le comportement de ces flèches :                    | ∠/2pts                                  |
|  |   |
| appel (attend un retour)   | ************                            |
|  |   |
| envoi (n'attend pas de retour)                                       |   |

## Diagramme de classe

Réaliser les diagrammes de classes correspondant aux données suivantes

... /11 pts

Pour chacun des 3 exercices ci-dessous, toutes les classes nécessaires vous sont données.

Raffinez au maximum les relations entre les classes. Si des informations sont manquantes, utiliser votre logique pour les compléter et indiquer explicitement avec un commentaire les choix que vous avez faits.

Un bâtiment est composé de six appartements :

3/3 pts

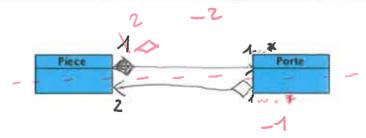


Un boulanger-confiseur est à la fois un boulanger et un confiseur :

.../ 2 pts



Les pièces ont des portes. Toutes les pièces ont au moins une porte et une porte relie toujours deux pièces :



Proposez une solution différente de celle de la question précédente qui corresponde à l'énoncé sulvant: Toute pièce est associée à une autre pièce au travers d'une porte

OSangre Vide des une porte parterister sens la pièce (il existe des magasin de ports, et ils nous vendent pos de pièce avec)

| Expliquer les différences entre une agréation et une composition  A B Composibia Si on supprine A B disparai | 2./2pts |
|--|---------|
|  |         |
| A >> D agregable, sier suppriment, B persiste  |         |

| Examen de        | Génie Logiciel 1-T  | 2018-2019         |
|------------------|---|-------------------|
| Nom, prénd       | m:  |                   |
| Questio          | nnaire  |                   |
| Répondez         | aux questions ci-dessous :  | <b>45/</b> 12 pts |
| paraissent (     | e question ci-dessous, coche <u>la seule</u> réponse correcte. Si plusieurs répons<br>correctes, choisissez la plus précise.<br>nne réponse; -1/2 pt par réponse fausse, 0 pt si pas de réponse | ses vous          |
| Quelle pro       | position représente le mieux l'esprit du paradigme OO ?   |                   |
| □ s <sub>\</sub> | ntaxe simplifiée.   |                   |
| ⊠ c              | oncevoir en assignant des rôles et des responsabilités propres à chaque c   | bjet. 🗸           |
| □ E              | kistence du « ramasse-miettes ».  | . /               |
| ☐ Si             | mplification des concepts théoriques.   | V                 |
| □ u              | ne approche fonctionnelle plutôt que structurelle. 🗸  |                   |
| Qu'est-ce q      | u'une association ?   |                   |
| □ c              | ela signifie que 2 attributs sont dans la même classe.  |                   |
| ⊠ c              | ela signifie qu'un objet a un lien permanent avec un autre objet.   | 1                 |
| □ c              | ela signifie qu'un attribut est utilisé par une méthode.  | V                 |
|                  | ela signifie que deux applications utilisent des classes communes.  |                   |
| Qu'est-ce q      | ue l'état d'un objet ?  |                   |
| □ c'             | est l'ensemble des méthodes d'un objet.   |                   |
|                  | est l'ensemble des attributs d'un objet.  |                   |
|                  | est la valeur des attributs d'un objet.   | -0.5              |
| <b>⊠</b> c′      | est l'ensemble des méthodes et attributs d'un objet 🗸   | 0/)               |
| Qu'est-ce q      | u'une instance ?  |                   |
| 💢 u              | ne occurrence particulière d'une classe.  |                   |
| □ c'             | est un synonyme du terme « classe ».  |                   |
| □ C'             | est l'identifiant d'un objet.   |                   |
| □ c′             | est l'état d'une classe à un moment donné.  |                   |
| En UML, ur       | losange plein Indique un lien   |                   |
|                  | assoelation   |                   |
|                  | e dépendance  |                   |
| Permit           | e composition   |                   |
|                  | agrégation  |                   |
| Qu'est-ce q      | u'une relation dite « include » du cas d'utilisation A vers le cas d'utilisa  | tion B ?          |
| ☐ Le             | e cas d'utilisation A est réalisé avant le cas d'utilisation B.   |                   |
|                  | e cas d'utilisation A réalise toujours le cas d'utilisation B.  | /                 |

Le cas d'utilisation A peut éventuellement avoir besoin du cas d'utilisation B. Le cas d'utilisation B peut éventuellement avoir besoin du cas d'utilisation A

Page 11 / 12

| Qu'est-  | ce qu'une relation dite « extend » du cas d'utilisation B vers le cas d'utilisation A   |              |
|----------|---|--------------|
|          | Le cas d'utilisation A est réalisé avant le cas d'utilisation B.  | 2 11 cho     |
|          | Le cas d'utilisation A réalise toujours le cas d'utilisation B.   | D            |
| X        | Le cas d'utilisation A peut éventuellement avoir besoin du cas d'utilisation B.   | ,            |
|          | Le cas d'utilisation B peut éventuellement avoir besoin du cas d'utilisation A  | V            |
| Entre ui | ne Classe Véhicule et une classe Bateau, quel type de relation est adéquate ?   |              |
|          | Compesition   | icele        |
|          | Association   |              |
| X        | Héritage  |              |
| 口,       | Agrégation Sateon   | V            |
| Un rôle  | (dans un diagramme de classes UML) se traduit-il en Java par ?  |              |
| X        | Un nom d'attribut   |              |
|          | Une association   |              |
|          | Un constructeur   | ./           |
|          | Une opgration   |              |
| Une act  | ion qu'un objet qui peut réaliser s'appelle :   |              |
| 区        | Une méthode   |              |
|          | Une clásse  | V            |
|          | Un attribut   |              |
|          | Une formule   |              |
| Qu'est-  | ce qui est vrai à propos d'un diagramme de séquence :   |              |
|          | Permet de décrire les enchaînements possibles entre les scénarios préalablemer  | t identifiés |
| X        | Est une représentation séquentielle du déroulement des traitements et des interentre les éléments du système et/ou de ses acteurs | ractions     |
|          | Est une représentation simplifiée d'un enchaînement de séquences se concentra<br>échanges de messages entre les objets            | nt sur les   |
| Dans ur  | n diagramme de cas d'utilisation, qu'est-ce qui n'est pas vrai pour la généralisatio  | n ?          |
| X        | Elle peut relier un cas d'utilisation et un acteur  | J. C.        |
|          | Elle peut relier deux acteurs   | oy II        |
|          | Elle peut relier deux cas d'utilisation   |              |
|          | Aucune de ces réponses  | B)           |
|          |   | VI.          |