

Module
Développement Orienté Objet Avancé

UML : Analyse et conception OO I

Pr. Zineb MCHARFI

Généralités UML



How the customer
explained it



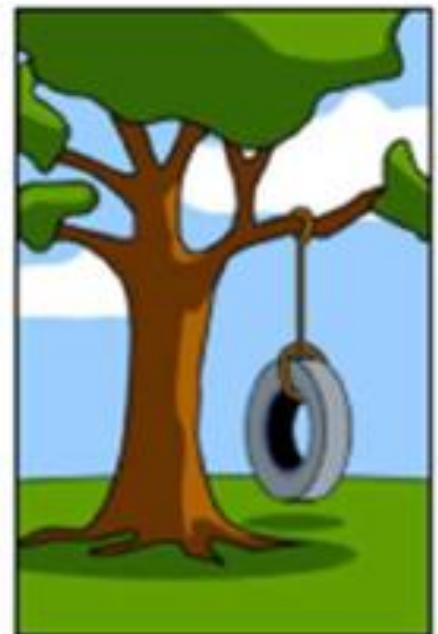
How the project
leader understood it



How the analyst
designed it



How the
programmer
wrote it



What the customer
really needed

Généralités UML

UML est à la fois :

- une norme,
- un langage de modélisation (objet),
- un support de communication (exprimer visuellement une solution objet -> -- les ambiguïtés).
- un cadre méthodologique.

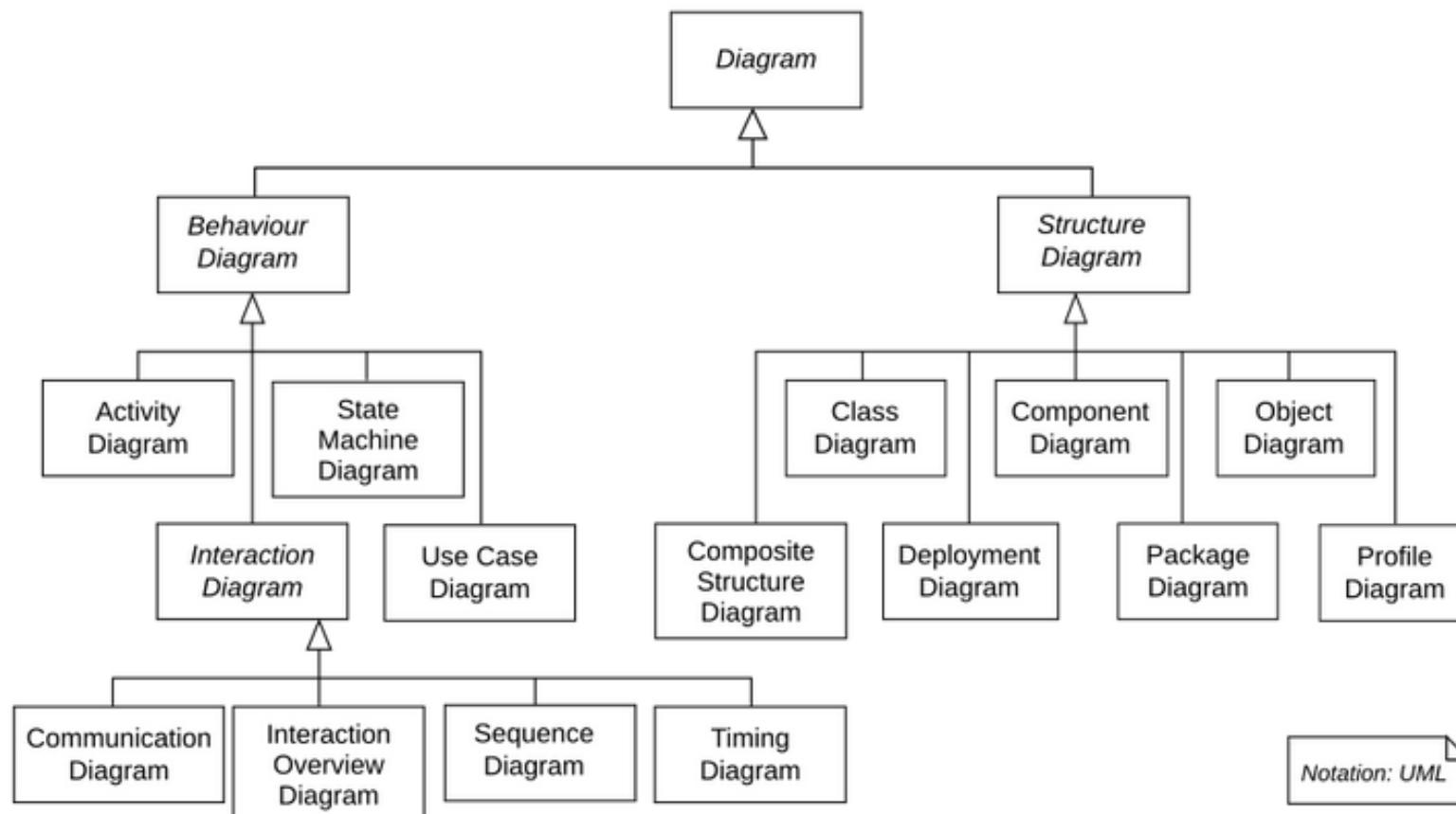
UML permet de modéliser indépendamment du langage de programmation.

Généralités UML

Utilisateurs des diagrammes UML :

- Product Owner
- Business Analyst
- Architecte
- Opérationnels
- Équipe Assurance Qualité
- Développeurs

Généralités UML



Généralités UML

Modélisation structurelle

- Identification et définition des objets « à construire », comment ils sont reliés entre eux?
Quel sera l'aspect de notre système?
- Les parties statiques qui représentent le socle de notre système.
- Les noms des objets.

Exemple de diagrammes :

- **Diagramme de classe**
- Diagramme de composants
- **Diagramme d'objets**
- Diagramme de paquetage
- Diagramme de déploiement

Généralités UML

Modélisation comportementale

- Définition des fonctionnalités (processus, interactions entre les objets)
- Les parties dynamiques qui décrivent et implémentent les fonctionnalités souhaitées.
- Les verbes.

Exemple de diagrammes :

- Diagramme use cases.
- Diagramme de séquence.
- Diagramme d'activités.
- Diagramme d'état-transition.