

Travaux Dirigés 3 : Classes et Séquences

Ce TD porte sur l'exemple du cours 'Introduction au Génie Logiciel' : conception d'un système collaboratif rudimentaire.

1 Diagramme de Cas d'Utilisation

L'utilisateur doit pouvoir utiliser un outil.
Il doit également pouvoir chercher cet outil dans un annuaire d'outils.

Réalisez le diagramme de Cas d'Utilisation correspondant.

2 Diagramme de Classes

On sait que l'utilisateur doit pouvoir enregistrer des préférences (par exemple, les références des outils précédemment utilisés).

Réalisez le Diagramme de Classes correspondant au Diagramme de cas d'utilisation précédent.

3 Diagramme de Séquence

Afin de préciser ce diagramme de classe, il est nécessaire d'identifier le déroulement des actions de l'utilisateur sur le système pour :

1. se connecter au système,
2. accéder à l'annuaire,
3. rechercher les références d'un outil donné dans l'annuaire,
4. se connecter à cet outil,
5. utiliser cet outil,
6. quitter l'outil et le système.

Pour chacune de ces situations, vous établirez un diagramme de séquence, et vous en déduirez :

- les méthodes des classes,
- les attributs des classes (et leur éventuelles manipulations).

4 Diagramme de Classes complet

A partir des informations dont vous disposez maintenant, réalisez le diagramme de Classes complet.

5 Génération de code

1. Maintenant que vous maîtrisez le processus, réalisez les différents diagrammes sur un outil d'analyse UML, qui vous permettra de générer le code correspondant ;
2. A partir du diagramme de classe complet, générez le code de votre application collaborative ;
3. Complétez les méthodes existantes pour transformer le squelette de programme généré en un programme fonctionnel.

Vous pourrez utiliser par exemple Poseidon, Edition Community :

[http ://www.gentleware.com/products/download.php4](http://www.gentleware.com/products/download.php4)