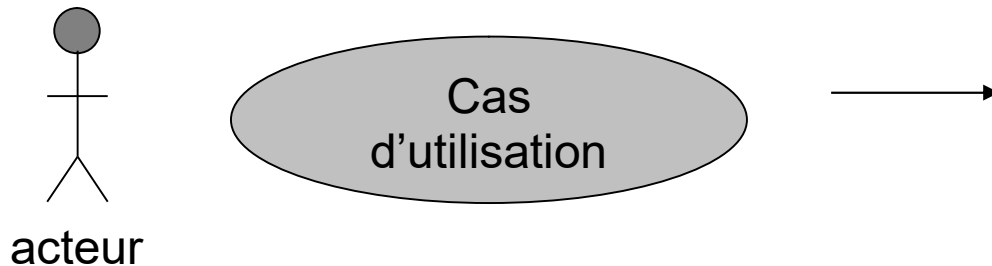


Travaux Pratiques

1. Décrivez en une page maximum un système de votre choix avec les différents acteurs et cas d'utilisation. Représentez ce système sous forme d'un Use Case Diagram UML.



2. Dans la représentation Objet en UML on sait que les objets sont des instances de classes et que ceux ayant des caractéristiques communes sont le plus souvent regroupés. Partant de cette hypothèse :
 - a) Réfléchissez à trois objets qui peuvent être présentés dans un même univers (environnement)
 - b) Ces objets étant considérés comme des classes, quels sont les attributs de chacune des classes. Représentez ces classes avec leurs différents attributs dans un formalisme UML.
 - c) Représenter dans un formalisme UML les différentes instances de classes d'un de ces objets considérés comme des classes.
3. Dans l'organisation d'un domaine en modélisation UML, choisissez un domaine simple puis faire sa représentation taxonomique possible au moins à trois niveaux.
4. Le bibliothécaire de votre université souhaite informatiser son système, il vous demande une modélisation de ce système en vue d'une programmation informatique.
 - a) Citez les différents cas d'utilisation et classes possibles que vous distinguez dans ce cas
 - b) Connecter les cas d'utilisation aux classes correspondantes dans le formalisme UML
5. Imaginez un système avec plusieurs acteurs qui interagissent entre eux pour arriver à accomplir leur travail. Modélisez ce système sous forme de diagrammes de séquences UML.

NB : Un diagramme de séquence UML comprend plusieurs acteurs avec des flux de messages montrant les interactions et leurs sens.

IL n'y a pas de solution unique en conception (modélisation)