

2TUP

Etude Préliminaire

Etude Préliminaire- Introduction

- Première étape d'un processus de développement dont l'objet est de délimiter le périmètre du projet.

Tâches

- Définir la liste des exigences fonctionnelles
- Identifier les acteurs externes
- Identifier les messages échangés entre les acteurs et le système.
- Diagramme de contexte
- Description textuelle des messages
- Réaliser éventuellement un découpage du système.

Diagramme de contexte dynamique

- Utilise un diagramme de communication
- le système étudié est représenté comme un acteur au centre entouré par les acteurs externes
- des liens relient le système à chacun des acteurs ;
- sur chaque lien sont montrés les messages en entrée et en sortie du système, sans numérotation.

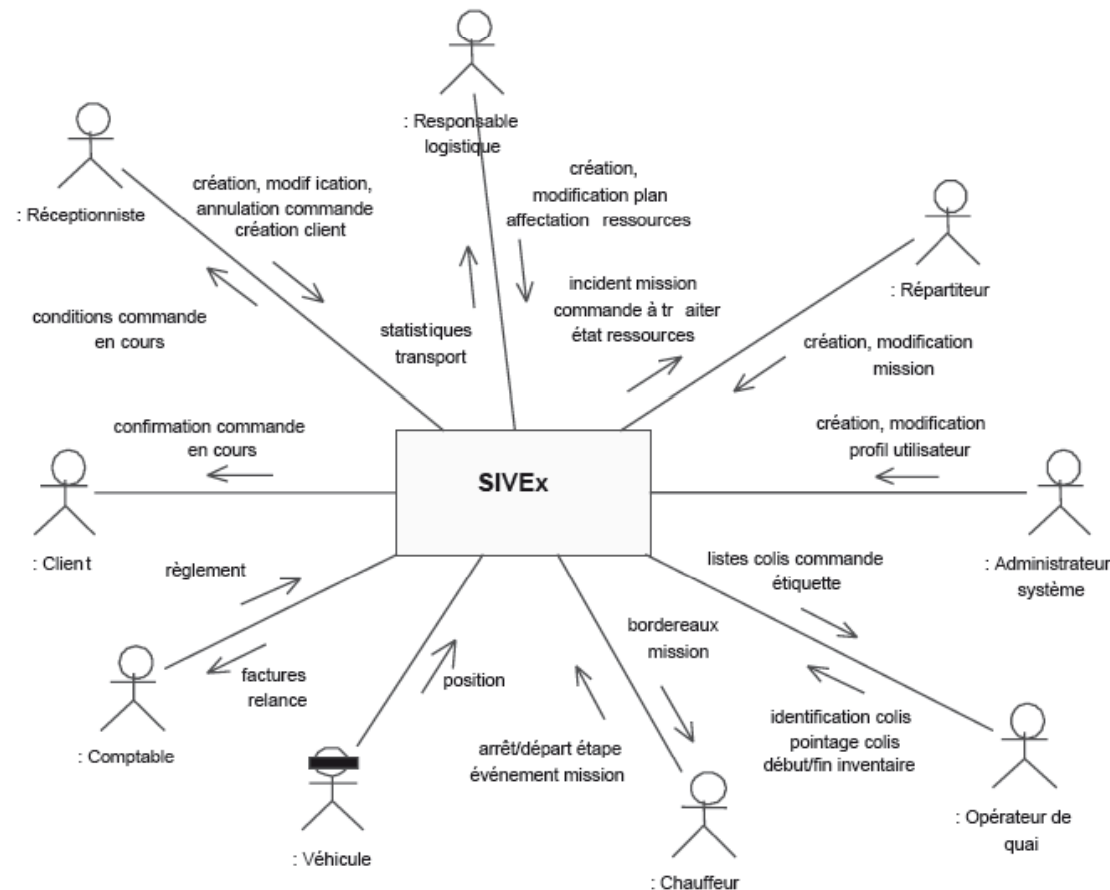
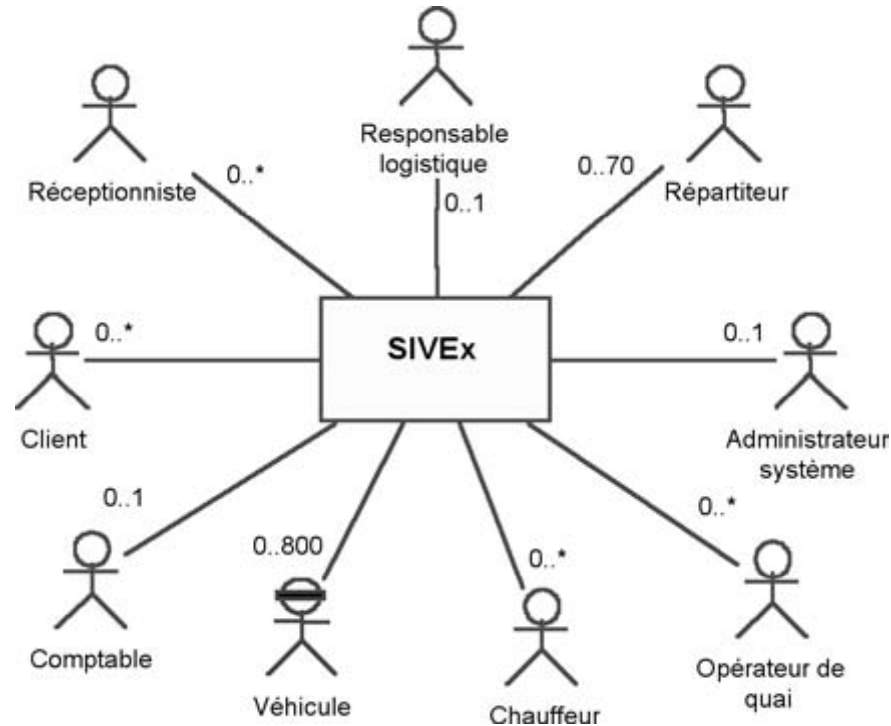


Diagramme de contexte statique

- Ce diagramme peut être utilisé pour spécifier le nombre d'instances d'acteurs reliés au système.
- le diagramme de contexte statique peut être dessiné au moyen d'un diagramme de classes ne faisant intervenir que les acteurs et le système.



Tâches de l'étude préliminaire

- L'étude préliminaire a pour objectifs principaux de :
 - établir un recueil initial des besoins fonctionnels et opérationnels,
 - modéliser le contexte du système, considéré comme une boîte noire, en
 - identifiant les entités externes au système qui interagissent directement avec lui (acteurs),
 - répertoriant les interactions (émission/réception de messages) entre ces acteurs et le système, représentant l'ensemble des interactions sur un modèle de contexte dynamique, éventuellement complété par un modèle de contexte statique.

Capture des besoins fonctionnelles

- identifier les cas d'utilisation du système par ses acteurs
- décrire les cas d'utilisation
- organiser les cas d'utilisation
 - Relations d'inclusion, d'extension et de généralisation
 - packages
- identifier les classes candidates du modèle d'analyse.
- Types de diagrammes pour documenter les cas d'utilisation
 - Texte
 - Diagramme d'activité
 - Diagramme de séquence
 - Diagramme d'état
 - Diagramme de communication
- Un package UML représente un espace de nommage qui peut contenir :
 - des éléments d'un modèle,
 - des diagrammes qui représentent les éléments du modèle,
 - d'autres packages.