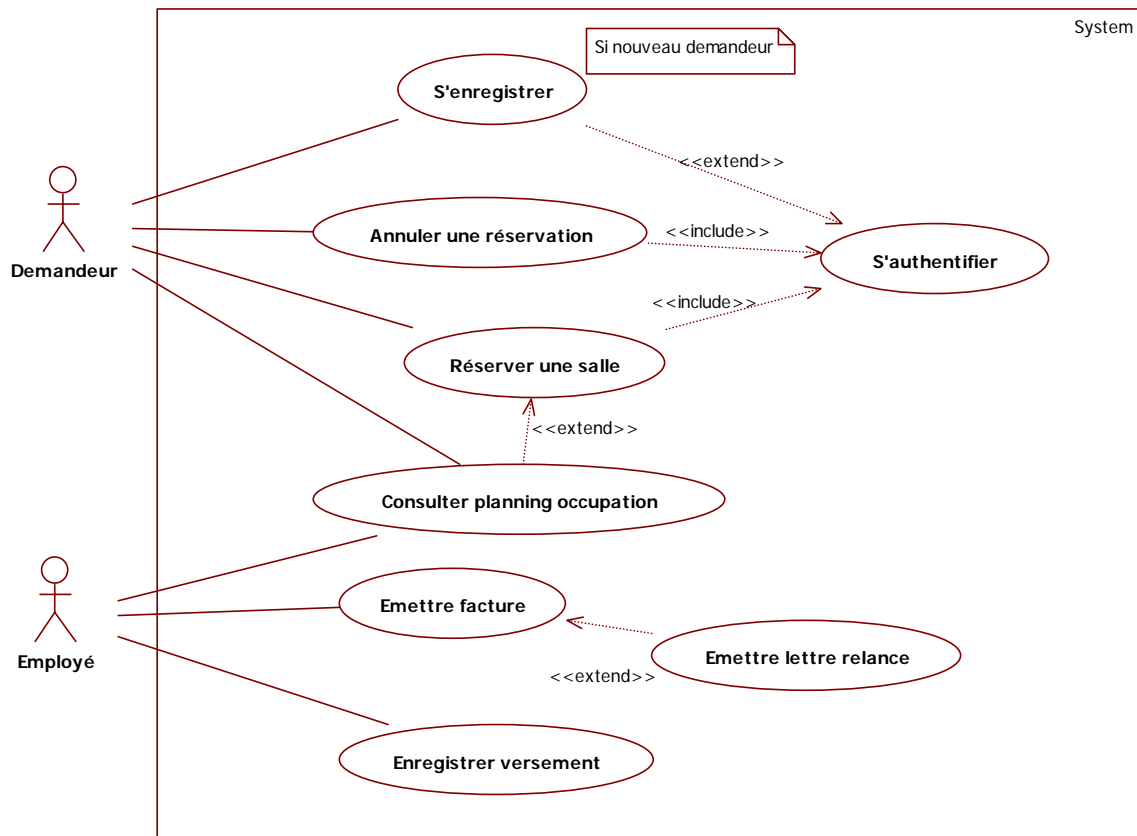


EXAMEN DE GENIE LOGICIEL

Licence 3 Académique
Année Universitaire 2010/2011

DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION

Solution possible :



Barème de correction sur 5 points :

Répartition :

(0.5pt) Respect de la notation UML (délimitation du système, icône de l'acteur, lien de communication, phrase verbale, cadre ovale autour des cas d'utilisation)

(1pt) deux acteurs Demandeur et Employé municipal

(0.5pt) S'enregistrer

(0.5pt) Ce qu'il faut pour réserver une salle

(0.5pt) Ce qu'il faut pour annuler une réservation

(0.5pt) Consulter planning d'occupation des salles (pour les deux acteurs)

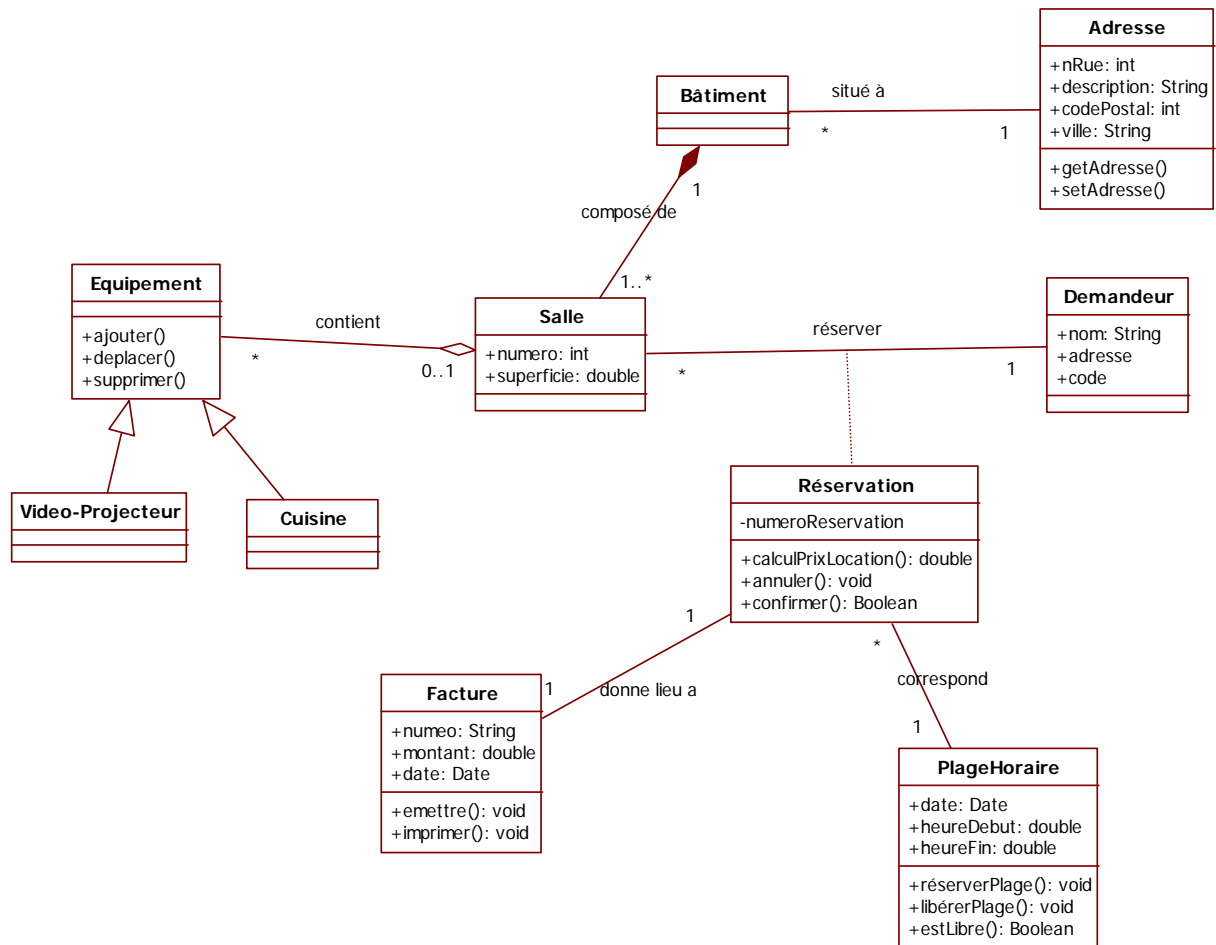
(0.5pt) Emettre facture

(0.5pt) Enregistrer versement

(0.5pt) S'authentifier

DIAGRAMME DE CLASSES

Solution possible :



Barème de correction sur 9 points :

Répartition :

(1pt) la plupart des multiplicités et noms d'associations et (ou) rôles sont correctes (1 erreur tolérée)

(1pt) La plupart des attributs et méthodes sont définis

(1pt) Composition (1 – 1..*) entre Bâtiment et Salle

(1pt) Agrégation (* – *) entre Salle et Equipement

(1pt) Classe Equipement avec ses classes enfant (Cuisine, Vidéo-Projecteur, ...)

(2pt) Classe d'association Réserve ou les associations (0..1 – *) entre Demandeur et Réserve et (* – 1) entre Réserve et Salle.

(1pt) Association (* – 1) entre Réserve et PlageHoraire (ou présence d'attributs qui indique la plage horaire pour une réservation donnée)

(1pt) Association (1 – 1) entre Réserve et Facture

DIAGRAMME DE SEQUENCE

Barème de correction sur 6 points :

Répartition :

(1pt) Respect de la notation UML (objet, classe, condition, fragment, etc.)

(1pt) logique correcte des étapes, même si seulement exprimée dans l'explication textuelle;

(0.5pt) conformité au diagramme de classes

(1pt) condition sur la réservation (fragment Alt)

(1pt) Création d'un objet Réservation (si la condition est vraie, à savoir salle disponible)

(1pt) calcul du prix de la location (consulter plage horaire, superficie de la salle et équipements de cette dernière)

(0.5pt) Effectuer un versement