

Chapitre 3: UML (Unified Modeling Language)

Partie 9 : Pourquoi modéliser ?

1. Pourquoi modéliser ?

Un modèle est une représentation simplifiée d'une réalité. Il permet de capturer des aspects pertinents pour répondre à un objectif défini a priori.

La modélisation objet produit des modèles discrets permettant de regrouper un ensemble de configurations possibles du système et pouvant être implémentés dans un langage de programmation objet. La modélisation objet présente de nombreux avantages à travers un ensemble de propriétés (classe, encapsulation, héritage, etc.).

L'expression d'un modèle se fait dans un langage compatible avec le système modélisé et les objectifs attendus. Dans le cas du logiciel, l'un des langages utilisés pour la modélisation est le langage UML. Il possède une sémantique propre et une syntaxe composée de graphique et de texte et peut prendre plusieurs formes (**diagrammes**).

Question :

Que décrit un diagramme de cas d'utilisation ?

Réponse :

Le diagramme de cas d'utilisation décrit les grandes fonctions d'un système du point de vue des acteurs (les opérations réalisées par les acteurs). Sachant que, le diagramme de cas d'utilisation est destiné à représenter les besoins des utilisateurs par rapport au système.

Remarques :

1. Les relations d'inclusions dans un diagramme de cas d'utilisation permettent de factoriser une partie de la description d'un cas d'utilisation qui serait commune à d'autres cas d'utilisation. Exemple : le cas « S'authentifier » dans l'exemple (Borne interactive d'une banque) voir la partie 4 du chapitre 3.
2. Un cas d'utilisation inclus n'est jamais exécuté seul, mais seulement en tant que partie d'un cas plus vaste, il n'a pas d'acteur déclencheur ou receveur d'évènement.
3. Par convention et dans la mesure du possible ; Les acteurs principaux sont situés à gauche du cas d'utilisation. Les acteurs secondaires sont situés à droite du cas d'utilisation.