UML
Unified Modeling Language

M1 MIAGE - SIMA - 2005-2006
Yannick Prié
UFR Informatique - Université Claude Bernard Lyon 1

Objectifs de ce cours

- Présentation générale de UML
  - historique
  - principes généraux
- Présentation des différents types de diagrammes

UML en un transparent

- Unified Modelling Language
- Unification
  - de nombreux langages de modélisation graphique OO des années 1990,
  - de diagrammes et de principes de modélisation à succès
- Défini par l'OMG (Object Management Group)
- Définit un méta-modèle et des types de diagrammes

Plan du cours

- Introduction à UML (12)
- Généralités sur la notation (8)
- Diagrammes de classes, objets, packages (25)
- (Diagrammes de) cas d'utilisation (10)
- Diagrammes d'interaction (10)
- Diagrammes d'activité (8)
- Diagrammes de machines d'état (8)
- Diagrammes de composants et de déploiement (6)
- Autres diagrammes UML (6)
- Autres diagrammes non UML (4)
- Autres points liés à UML (15)

Plan du cours

- **Introduction à UML**
- Généralités sur la notation
- Diagrammes de classes, objets, packages
- (Diagrammes de) cas d'utilisation
- Diagrammes d'interaction
- Diagrammes d'activité
- Diagrammes de machines d'état
- Diagrammes de composants et de déploiement
- Autres diagrammes UML
- Autres diagrammes non UML
- Autres points liés à UML

Un foisonnement de méthodes

- Fin 80 / début 90
  - orientation de plus en plus marquée vers l'objet
- Conséquence naturelle, mise en place de méthodes
  - OOD : Object Oriented Design (Booch, 1991)
  - HOOD : Hierarchical Object Oriented Design (Delatte et al., 1993)
  - OOA : Object Oriented Analysis (Schlaer, Mellor, 1992)
  - OOA/OOD : (Coad, Yourdon, 1991)
  - OMT : Object Modeling Technique (Rumbaugh, 1991)
  - OOSE : Object Oriented Software Engineering (Jacobson, 1992)
  - OOM : Object Oriented Merise (Bouzeghoub, Rochfeld, 1993)
  - Fusion (Coleman et al., 1994)
- Bilan
  - de nombreuses méthodes (>50)
  - ayant des avantages et des inconvénients
  - des concepts assez proches, des notations différentes

Vers une unification

- 1994
  - tentative de normalisation de l'OMG, sans effet
  - Rumbaugh (OMT) rejoint Booch (OOD) chez Rational Software
    - objectif : créer une *méthode* en commun (méthode unifiée)
- 1995
  - présentation de la version 0.8 de la *méthode*
  - arrivée de Jacobson (OOSE) chez Rational
- 1996
  - implication de l'OMG (sous pression des industriels pour favoriser l'interopérabilité des modèles)
  - *langage* unifié UML 0.9 (Unified Modeling Language),
- 1997
  - UML 1.0 sort chez Rational
  - UML 1.1 adopté par l'OMG comme standard officiel

Evolutions d'UML

- 1997-2003
  - adoption par les entreprises
  - UML 1.1 à UML1.5 : modifications/améliorations
- 2005
  - UML 2.0
  - quelques nouveaux diagrammes
  - changements importants au niveau du méta-modèle, pour permettre d'utiliser UML pour la programmation

Unified Modeling Language

- Combinaison de principes à succès
  - modélisation de données (E/A), de l'activité, objet, en composants…
- Objectif
  - visualiser / spécifier / construire / documenter les artefacts de la conception d'une application
- La norme elle-même
  - méta-modèle et familles de diagrammes
- Utilisation
  - pas de méthode préconisée
  - pas de spécification technologique

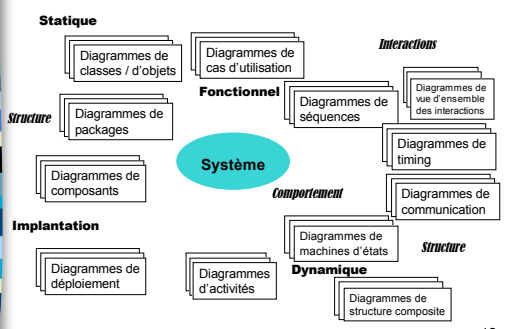
Objectifs d'UML

- *Montrer les limites d'un système et ses fonctions principales* (pour les utilisateurs) à l'aide des cas d'utilisation et des acteurs
- Illustrer les réalisations de CU à l'aide de diagrammes d'interaction
- *Modéliser la structure statique d'un système* à l'aide de diagrammes de classes, associations, contraintes
- *Modéliser la dynamique, le comportement des objets* à l'aide de diagrammes de machines d'états
- *Révéler l'implantation physique de l'architecture* avec des diagrammes de composants et de déploiement
- Possibilité d'étendre les fonctionnalités du langage avec des stéréotypes
- Un langage utilisable par l'homme et la machine : permettre la génération automatique de code, et la rétro-ingénierie

Modèles, vue et diagrammes UML

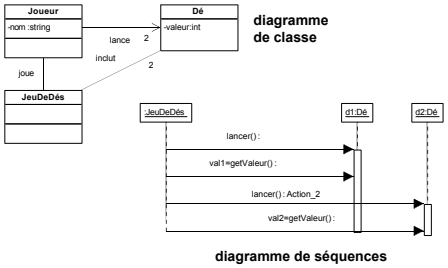
- Modèle
  - abstraction d'un système composée d'un ensemble d'éléments de modèle
  - ce qui est construit par et ce qui est perçu au travers des diagrammes (par le concepteur, le lecteur)
  - conforme au méta-modèle UML
- Vue
  - projection d'un modèle suivant une perspective qui omet les éléments non pertinents pour cette perspective. Elle se manifeste dans des diagrammes
  - ex. : vue statique, vue fonctionnelle…
- Diagramme
  - présentation graphique d'éléments de visualisation représentant des éléments de modèle (graphe)
  - ex. : diagramme de classes, de séquences…

Panorama des diagrammes



(Larman 2005)

Exemples de diagrammes



(Fowler/Mellor)

3 modes d'utilisation d'UML

- Esquisse
  - conception / communication
  - incomplétude
- Plan
  - exhaustivité
  - outils bidirectionnels
- Programmation
  - model Driven Architecture / UML exécutable
  - implantation automatique
  - réaliste ?

Focus sur les diagrammes

Focus sur le méta-modèle

Conception et UML

- Différentes façons de voir UML : différentes façons de penser
  - la conception
  - l'objectif et l'efficacité d'un processus de génie logiciel
- donc
  - essayer de comprendre le point de vue de l'auteur pour chaque publication / site sur UML
- UML n'est pas une méthode…
- … mais des principes de conception orientée objet sont sous-jacents
  - aux diagrammes
  - aux façons de les présenter
- donc
  - difficile de présenter uniquement les diagrammes
  - on parlera aussi de méthode, de bonnes pratiques

Généralités sur les méthodes OO

- Grandes caractéristiques
  - itératives (*vs* cascade)
    - analyse et conception tout au long du projet, pas seulement au début
  - centrées sur les cas d'utilisation
    - besoins réels
  - centrées sur l'architecture
- Découpage d'un projet en activités
  - besoins : comprendre dans quoi s'insère le système et ce qu'il doit faire
  - analyse : fonctionnement du système à hau niveau
  - conception : fonctionnement logiciel
  - réalisation : codage
  - tests, déploiement…

Àpropos de cette présentation

- Présentation de UML 2, quelques points de UML 1
  - faites attention à la syntaxe quand vous rencontrez un diagramme
- Présentation = synthèse de nombreuses lectures
  - mixe syntaxe et utilisation
  - synthèse personnelle des bonnes pratiques présentées
- Présentation d'UML non exhaustive
  - ce cours contient *beaucoup* de choses utiles
  - pour plus de précisions : livres de référence
  - pour la description exacte (syntaxe et sémantique) : http://www.omg.org/uml
- UML et le web
  - beaucoup de sites web parlent d'UML
  - on trouve du bon et du moins bon

UML et la règle

- Deux types de règles pour l'utilisation d'UML
  - normatives
    - comment il faut faire, comité d'experts : *norme*
  - descriptives
    - comment les gens font, usages, modes : *conventions* dans l'utilisation
    - peuvent être en contradiction avec la norme (surtout pour UML2)
- Règles
  - utiliser le sous-ensemble d'UML qui vous convient
  - droit de supprimer n'importe quel élément d'un diagramme
  - droit d'utiliser n'importe quel élément d'un diagramme dans un autre
    - ce qui compte pour les auteurs d'UML, c'est le méta-modèle, pas les diagrammes
  - liberté de dessiner ce que l'on veut
    - surtout en mode esquisse, sur papier ou au tableau

Plan du cours

- Introduction à UML
- **Généralités sur la notation**
- Diagrammes de classes, objets, packages
- (Diagrammes de) cas d'utilisation
- Diagrammes d'interaction
- Diagrammes d'activité
- Diagrammes de machines d'état
- Diagrammes de composants et de déploiement
- Autres diagrammes UML
- Autres diagrammes non UML
- Autres points liés à UML

Mots-clé

- Objectif
  - regrouper en familles des éléments similaires d'un modèle
  - pour ne pas multiplier les symboles différents dans les diagrammes
- Ornements textuels
  - associés à des éléments du modèle
  - certains mots-clé sont prédéfinis par UML
- Notation
  - « mot-clé »
  - ex. « abstract »

Valeurs étiquetées

- Objectif
  - attacher une information arbitraire à un élément de modélisation
- Paires (nom,valeur)
  - associées à des éléments de diagramme
- Notation : nom=valeur
  - ex. : auteur=YP, version=1.3

Stéréotypes

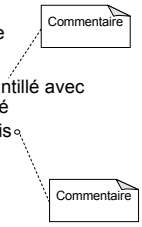
- Étendre le méta-modèle
  - définir des profils de valeurs étiquetées pour des éléments de modélisation
  - plus formels que les mots-clé
- Notation : « stéréotype »
  - ex. « gestion » avec des valeurs étiquetées associées si nécessaire
- Certains sont prédéfinis par UML
- Possibilité d'associer une icône
  - forme visuelle déterminée
  - ex. : pour « control »

Contraintes

- Relation sémantique quelconque
  - concernant un ou plusieurs éléments du modèle
  - définissant des propositions devant être maintenues à *Vrai* pour garantir la validité du système modélisé
- Notation : {contrainte}
  - contenu formel ou informel
  - à côté des éléments concernés
  - ex. {frozen}, {jamais détruit !}, {x - y < 10}
- Certaines sont prédéfinies
  - ex. xor, ordered
- D'autres créées par l'utilisateur
  - langue, pseudo-code, OCL…

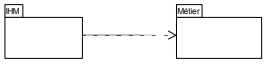
Commentaires

- Commentaire
  - annotation quelconque associée à un élément du modèle
  - pas de sémantique pour le modèle
- Notation : note
  - rectangle avec coin replié, lien pointillé avec l'élément de visualisation concerné
  - cercle en bout de ligne : plus précis
- Il existe des mots-clé prédéfinis
  - ex. « besoin », « responsabilité »



Dépendance

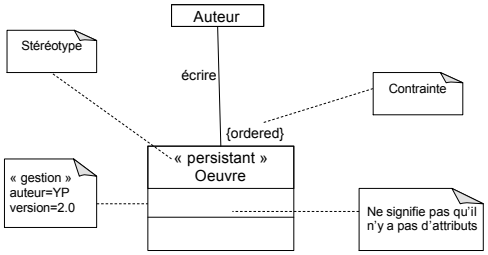
- Relation sémantique faible
  - relation d'utilisation unidirectionnelle entre deux éléments
  - relation sémantique non structurelle entre client et fournisseur
- Notation
  - flèche pointillée de l'élément source vers l'élément cible, éventuellement stéréotype



Diagrammes

- Diagrammes
  - éléments de visualisation
    - formes nœuds et relation de graphe
    - formes conteneurs
    - texte
- Principe
  - la signification impose de conserver
    - graphe
    - contenant / contenu
    - proximité
  - liberté pour le reste (positions…)
  - n'importe quelle information peut être supprimée dans un diagramme
    - pas d'inférence due à l'absence d'un élément

Exemple général



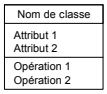
Plan du cours

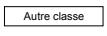
Diagrammes de classes : présentation générale

- Diagrammes fondamentaux
  - les plus connus, les plus utilisés
- Présentent la vue statique du système
  - représentation de la structure et des déclarations comportementales
  - classes, relations, contraintes, commentaires…
- Permettent de modéliser plusieurs niveaux
  - conceptuel (domaine, analyse)
  - implémentation (code)

Classes

- Descripteurs de jeux d'objets
  - structure / comportement / relations / sémantique communs
- Représentation
  - rectangle à trois compartiments
    - nom
    - attributs
    - opérations
  - plus ou moins de détails suivant les besoins
- Nom : singulier, majuscule (en général)
  - ex. : Fichier, Client, Compte, Chat

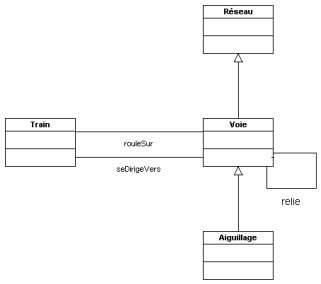




Relations entre classes/ liens entre objets

- Association
  - les instances des classes sont liées
  - possibilité de communication entre objets
  - relation forte : composition
- Généralisation/spécialisation
  - les instances de la sous-classe sont des instances de la super-classe (niveau conceptuel)
  - héritage (niveau implémentation)
- Dépendance
  - la modification d'une classe peut avoir des conséquences sur une autre
- Réalisation
  - une classe réalise une interface

Un exemple



Utilisation des diagrammes de classes

- Expression des besoins
  - modélisation du domaine
- Conception
  - spécification : gros grain
- Construction
  - implémentation : précis
  - rétro-ingénierie

Petit exercice

- Dessiner un diagramme de classe du domaine avec les classes suivantes
  - étudiant
  - enseignant
  - cours
  - salle de classe

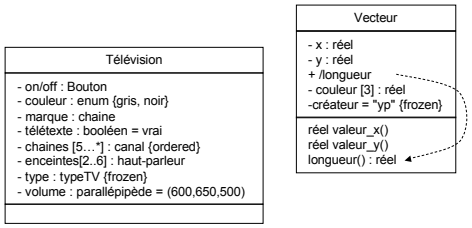
Attributs

Visibilité nom : type [multiplicité] = valeur_initiale {propriétés}

- public **+** privé **-** protégé **#** package **~**
- Facultatif mais impératif pour l'implémentation
- Facultatif ex. couleurs : Saturation [3] points : Points [2..*]
- Facultatif
- Facultatif ex. {frozen} mise à jour interdite {obligatoire} valuation oblig.

- Remarques
  - /nom : attribut dérivé (calculé)
  - souligné : attribut statique (de classe)
  - {frozen} : disparu de UML2 ; à utiliser quand-même

Attributs : exemple



Opérations de classes

visibilité nom (liste de paramètres) : type-retour {propriétés}

argument ::= direction nom : type = valeur-défaut

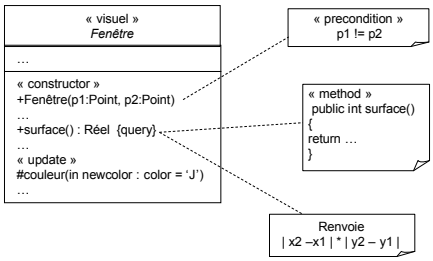
public **+**
privé **-**
protégé **#**
package **~**

in | out | inout

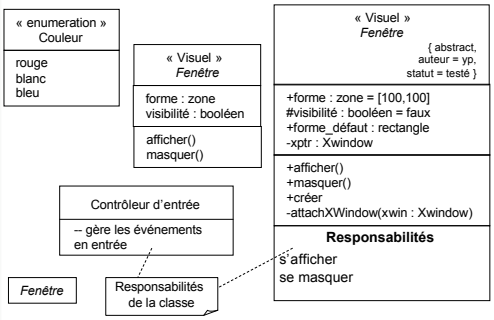
asbtract
query
…

- Remarques
  - notation : *opération abstraite* / opération statique
  - opérations = comportement d'une classe, trouvées en examinant les diagrammes d'interaction
  - méthode = implémentation d'une opération dont elle spécifie l'algorithme ou la procédure associée
  - pré et post-conditions, description du contenu : commentaires + OCL

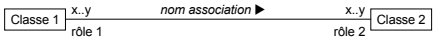
Opérations : exemple



Autres exemples de classes



Associations

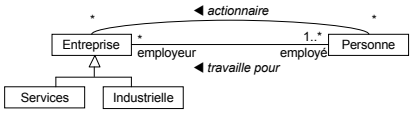


Nom : forme verbale, sens de lecture avec flèche

Rôles : forme nominale, identification extrémité association

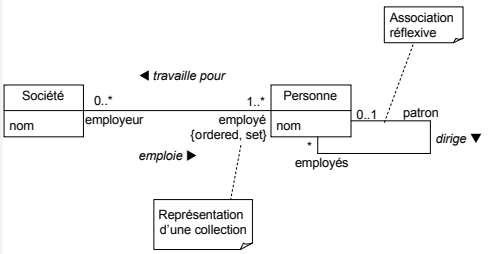
Multiplicité : 1, 0..1, 0..*, 1..*, n..m

Mots-clés : *set*, *ordered set* (uniques) ; *bag*, *list* (doublons)



Les associations ont une durée de vie, sont indépendantes les unes des autres, sont héritées, comme les attributs

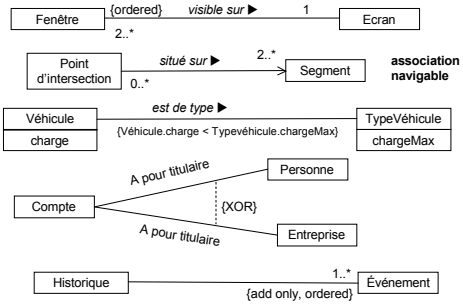
Associations : exemple



Associations : remarques

- Tout objet doit être accessible via un lien
  - ne peut recevoir de message sinon
- Multiplicité
  - nombre d'instances d'une classe en relation avec une instance d'une autre classe
  - pour chaque association
    - deux décisions à prendre : deux extrémités
- Directionnalité
  - bidirectionnalité par défaut, evt explicitée ⟷
  - restriction de la navigation à une direction ⟶

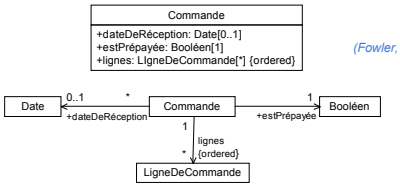
Associations et contraintes



Propriétés

caractéristiques structurelles des classes

- Concept unique regroupant attributs et associations monodirectionnelles : équivalence des représentations
- Pour choisir
  - attribut (texte) pour les types de données
    - objets dont l'identité n'est pas importante
  - association pour insister sur les classes

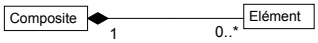


(Fowler, 2004)

Agrégation et composition

- Associations asymétriques, fortes
- Agrégation
  - non nommée, structure d'arbre sous-jacente (pas de cycle), rôle prépondérant d'une extrémité

- Composition
  - non partage des éléments composants, création et destruction des composants avec le composite

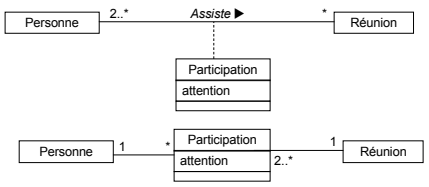


Composition, agrégation et association

- Quelques questions à se poser
  - asymétrie et lien de subordination entre instances des deux classes (agrégation/composition) ou indépendance des objets (association) ?
  - propagation d'opérations ou d'attributs du tout vers les parties ? (agrégation/composition)
  - création et destruction des parties avec le tout ? (composition)
- Remarques importantes
  - dans le doute, toujours utiliser une association (moins contrainte)
  - pour certains auteurs importants, oublier l'agrégation
    - agrégation = placebo denué de sens

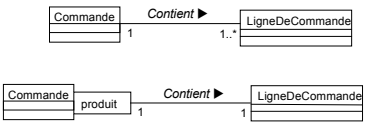
Classes d'association

- Pour ajouter attributs et opérations à des associations
- Quelques indices pour l'utilisation
  - un attribut est lié à une association
  - la durée de vie des instances de la CA dépend de l'association
  - association N..N entre deux classes + informations liées à l'association



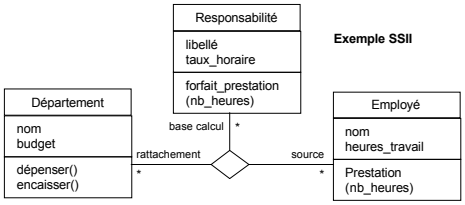
Associations qualifiées

- Equivalent UML des dictionnaires
- Sélection d'un sous-ensemble des objets qui participent à l'association à l'aide d'une clé.
  - cet attribut est propriété de l'association

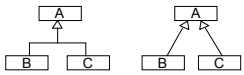


Association n-aire

- Groupe de liens entre au moins trois instances
- Instance de l'association = n-uplet des attributs des instances impliquées

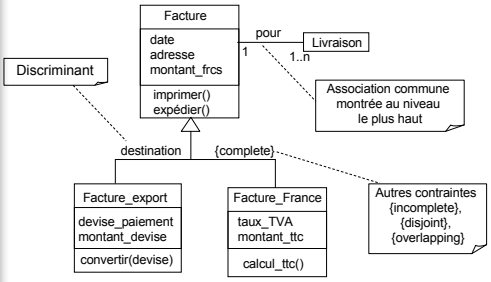


Généralisation spécialisation



- Deux interprétations
  - niveau conceptuel
    - organisation : un concept est plus général qu'un autre
  - implémentation
    - héritage des attributs et méthodes
- Pour une bonne classification conceptuelle
  - principe de substitution / conformité à la définition
    - toutes les propriétés de la classe parent doivent être valables pour les classes enfant
  - « A *est une sorte de* B » (mieux que « A *est un* B »)
    - toutes les instances de la sous-classe sont des instances de la super-classe (définition ensembliste)
- Spécialisation
  - relation inverse de la généralisation

Hiérarchie de classes



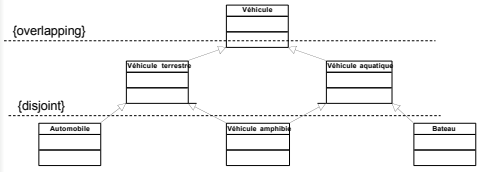
(Larman, 2005)

Conseils pour la classification conceptuelle

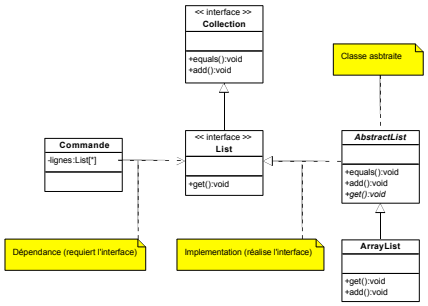
- Partitionner une classe en sous-classes
  - la sous-classe a des attributs et/ou des associations supplémentaires pertinents
  - par rapport à la superclasse ou à d'autres sous-classes, la sous-classe doit être gérée, manipulée, on doit agir sur elle ou elle doit réagir différemment, et cette distinction est pertinente
  - le concept de la sous-classe représente une entité animée (humain, animal, robot) qui a un comportement différent de celui de la superclasse, et cette distinction est pertinente
- Définir une super-classe
  - les sous-classes sont conformes aux principes de substitution et « sorte-de »
  - toutes les sous-classes ont au moins un même attribut et/ou une même association qui peut être extrait et factorisé dans la superclasse

Généralisation multiple

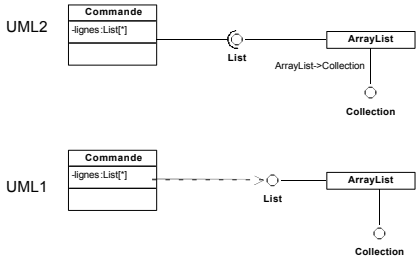
- Autorisée en UML
- Attention aux conflits : il faut les résoudre
- Possibilité d'utiliser aussi délégations ou interfaces



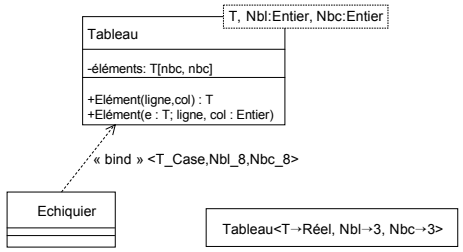
Interfaces et classes abstraites



Interface et utilisation : notation



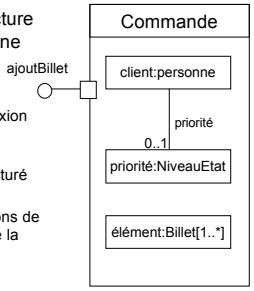
Classes paramétrables (templates)



Deux notations de la paramétrisation d'une classe paramétrable

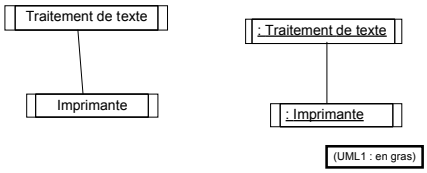
Classes structurées

- Description de la structure d'implémentation interne d'une classe
- Contient
  - ports : points de connexion avec l'environnement (evt. interne)
  - parties : fragment structuré de la classe
  - connecteurs : connexions de deux parties au sein de la classe



Classes actives

- Classe dont les instances sont des objets actifs
  - possèdent leur propre thread
  - dans un environnement multitâche

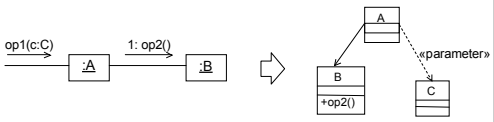


Diagrammes de classes et code objet

- A voir en TP et/ou à la fin du cours

Liens durables et liens temporaires

- Lien durable
  - permet l'envoi de message entre objets
  - se matérialise par une association navigable entre classes
- Lien temporaire
  - résulte d'une utilisation temporaire d'un objet par un autre
  - se matérialise par une dépendance entre classes
    - ex. passage de paramètre : « parameter », variable locale : « local »

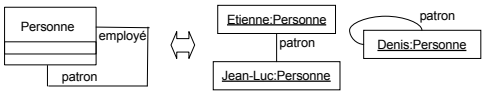


Relations de dépendance

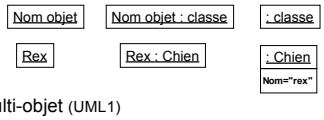
- 3 grands types
  - abstraction : différents niveaux d'abstraction
    - ex. «refine», «trace», «derive»
  - permission d'utilisation (cf. friend en C++)
    - ex. «permit»
  - utilisation
    - ex. «use», «create», «call», «parameter»
- Conseil
  - utiliser une dépendance pour tout ce qui n'est pas spécifié

Diagrammes d'objets

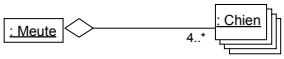
- Pour représenter un instantané du système
  - les objets et leurs liens
  - objets = spécification d'instances
- Quand les utiliser ?
  - pour montrer un contexte
    - collaborations sans messages
  - quand une structure complexe est trop difficile à comprendre avec un diagramme de classe
    - ex. : récursivité, associations multiples, etc.



Objets



- Multi-objet (UML1)
  - modéliser un jeu
    - comme un objet unique avec des opérations sur le jeu
    - comme jeu d'objets individuels avec leurs opérations
  - utile pour les collections dans les diagrammes de communication (voir plus loin)
- UML2 : utiliser plutôt une classe structurée

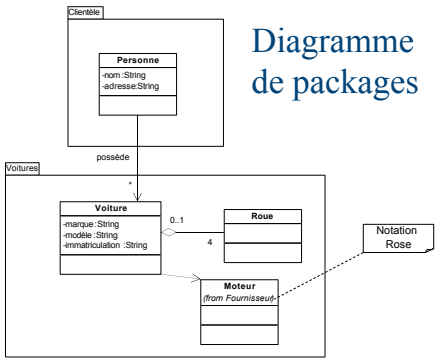


Multi-objet UML1

Package

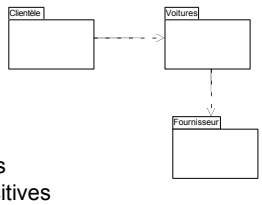
- Mécanisme général pour
  - organiser les éléments et les diagrammes du modèle (notamment les classes)
    - partitionner, hiérarchiser
    - clarifier
  - les nommer
    - un package définit un espace de nom
    - deux éléments ne peuvent avoir le même nom dans un package
- Un package
  - contient des éléments
    - y compris d'autres packages : hiérarchie de packages
  - peut en importer d'autres
  - peut posséder des interfaces

Diagramme de packages



Dépendances entre packages

- Découlent des dépendances entre éléments des packages
  - notamment les classes
- Les dépendances ne sont pas transitives
  - modifier Fournisseur n'oblige pas à modifier Clientèle



Utilisation des diagrammes de packages

- Organisation globale du modèle
  - hiérarchies de packages contenant diagrammes et éléments
- Organisation des classes en packages pour
  - contrôler la structure du système
    - comprendre et partager
    - obtenir une application plus évolutive et facile à maintenir
      - ne pas se faire déborder par les modifications
      - viser la généricité et la réutilisabilité des packages
  - avoir une vue claire des flux de dépendances entre packages
    - les minimiser

Packages et nommage

- Noms pleinement qualifiés
  - équivalent à chemin absolu
    - ex. package java::util, classe java::util::Date
- Stéréotypes de dépendance
  - « import » : les éléments passent dans l'espace de nommage
    - ex. classe Date depuis le package qui importe
  - « access » : sont accessibles
    - ex. classe java::util::Date depuis le package qui importe

Principes du découpage en packages

- Cohérence interne du package : relations étroites entre classes
  - fermeture commune
    - les classes changent pour des raisons similaires
  - réutilisation commune
    - les classes doivent être réutilisées ensemble
- Indépendance par rapport aux autres packages
- Un package d'analyse contient généralement moins de 10 classes

Bien gérer les dépendances

- Les minimiser pour maintenir un couplage faible
  - dépendances unidirectionnelles
    - *cf.* associations navigables
  - pas de cycles de dépendances
    - ou au moins pas de cycles inter-couches
  - stabilité des dépendances
    - plus il y a de dépendances entrantes, plus les interfaces de package doivent être stables

Packages : divers

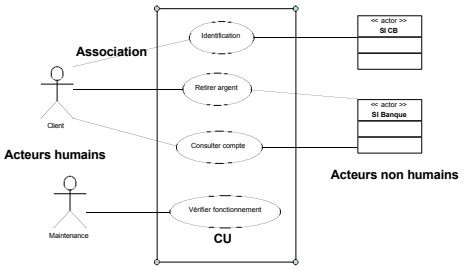
- Packages considérés comme
  - simples regroupements
  - sous-systèmes opérationnels
    - comportement + interfaces
- Package vu de l'extérieur
  - classe publique gérant le comportement externe (*cf.* pattern *Façade*)
  - interfaces
- Pour un package utilisé partout (très stable)
  - mot-clé « global »
- Utilité pratique d'un package Commun
  - regrouper les concepts largement partagés, ou épars
- Lien entre packages et couches (niveaux)
  - une couche est composée de packages

Plan

Cas d'utilisation

- Technique pour capturer les exigences fonctionnelles d'un système
  - déterminer ses limites
  - déterminer ce qu'il devra faire
    - mais pas comment il devra le faire
    - point de vue de l'utilisateur
- Pour cela
  - déterminer les rôles qui interagissent avec lui
    - acteurs
  - déterminer les grandes catégories d'utilisation
    - cas d'utilisation
  - décrire textuellement des interactions
    - scénarios

Diagramme de cas d'utilisation



Petit exercice à faire en classe

- Quels sont les acteurs et les cas d'utilisation d'un système d'information pour l'UFR informatique ?

Utilisation

- Passer du flou du cahier des charges à des fonctionnalités exprimées dans le langage du domaine
  - dialogue entre concepteurs et utilisateurs
- Pour l'expression complète des besoins, tout au long d'un processus de conception de système d'information
- Attention
  - ce ne sont pas les diagrammes de CU qui sont importants, mais les descriptions textuelles des scénarios

Acteur

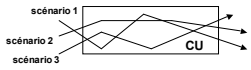
- Entité (humain ou machine) située hors du système
  - permettant d'en déterminer les limites
  - jouant un rôle par rapport à lui
  - déclenchant un stimulus initial entraînant une réaction du système
  - ou au contraire étant sollicité par le système au cours d'un scénario
- Un acteur est décrit précisément en quelques lignes
- 4 grandes catégories
  - acteurs principaux (fonctions principales du système)
  - acteurs secondaires (administration / maintenance)
  - matériel externe
  - autres systèmes

Client : personne qui se connecte au distributeur bancaire à l'aide de sa carte. Peut avoir ou non un compte dans la banque qui possède le distributeur.

Cas d'utilisation

- Ensemble de séquences d'action réalisées par le système, produisant un résultat observable pour un acteur particulier
  - ex. identification, retrait de liquide
- Un CU
  - définit un ensemble de scénarios d'exécution incluant les cas d'erreurs
  - est définit par une famille de scénarios impliquant le même acteur (déclencheur) avec le même objectif
- Un CU recense les informations échangées et les étapes dans la manière d'utiliser le système, les différentes points d'extension et cas d'erreur

Scénarios



- Séquence particulière de messages dans le CU pendant une interaction particulière
  - "chemin" dans le cas d'utilisation
- Tous les scénarios d'un CU sont issus du même acteur et ont le même objectif
- Description du CU
  - ensemble de scénarios couvrant le CU
  - documents avec flot d'événements
    - détaille ce qui se passe entre utilisateur et le système quand le CU est exécuté
      - flot nominal des événements (80 %)
      - flots d'événements alternatifs
      - flots d'exceptions (terminaison incorrecte)
  - serviront de base pour les jeux d'essais

Documentation d'un scénario

- Fiche textuelle
  - champs de description : nom, préconditions…
  - lisible et informelle
    - français simple, phrases descriptives
    - pas trop long (personne ne lit 10 pages)
  - décrivant
    - un scénario nominal
      - suite d'étapes avec objectifs de l'acteur bien identifiés et menés à bien
    - des points d'extension et étapes d'extensions
    - des points d'échec
    - des liens vers d'autres scénarios s'il y a trop d'étapes

(Cockburn)

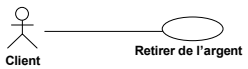
Niveaux pour les cas d'utilisation

- Niveaux de description
  - Abrégé, informel, détaillé
- Niveau d'objectif
  - Cerf-volant
    - objectif stratégique (fonction SI dans organisation, on se rapproche des processus métier)
  - Surface de la mer
    - objectif utilisateur (fonction SI pour utilisateur)
  - Poisson
    - objectif informaticien (sous-fonction interne au système)
- Portée de conception
  - organisation (boîte blanche ou noire)
  - système (boîte blanche ou noire)
  - composant

Description d'un CU

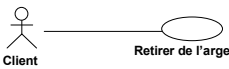
- Nom
- Contexte d'utilisation
- Portée
- Niveau
- Acteur principal
- Intervenants et intérêts
- Préconditions
- Garanties minimales
- Garanties en cas de succès
- Déclencheur
- Scénario nominal
  - étapes
- Extensions
  - étapes d'extension
- Variantes de techno-logie ou de données
- Informations connexes

Exemple scénarios pour CU



CU : Retirer de l'argent
Portée : système DAB
Niveau : objectif utilisateur
Acteur principal : Client
Intervenants et intérêts : Banque, Client
Préconditions : compte approvisionné
Garanties minimales : rien ne se passe
Garanties en cas de succès : de l'argent est retiré, le compte est débité de la même somme
…

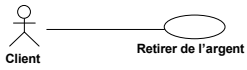
Exemple scénarios pour CU



…
Scénario nominal :
1. Le Client introduit sa carte dans le lecteur.
2. Le DAB décrypte l'identifiant de la banque, le numéro de compte et le code secret de la carte, valide de la banque et le numéro de compte auprès du système principal.
3. Le client saisit son code secret. Le DAB valide par rapport au code secret crypté lu sur la carte.
4. Le client sélectionne retrait, et un montant multiple de 10 € (min 20 €)
5. Le DAB soumet au principal système de la banque le compte client et le montant demandé, et reçoit en retour une confirmation et le nouveau solde du compte
6. Le DAB délivre la carte, l'argent et un reçu montrant le nouveau solde
7. Le DAB consigne la transaction

…

Exemple scénarios pour CU



…

Extensions :

*a. Panne générale.

*a1. Le DAB annule la transaction, signale l'annulation, et rend la carte.

2a. Carte volée.

2a1. Le DAB confisque la carte volée

Inclusion autre scénario

4a. Plus de billets de 10 €

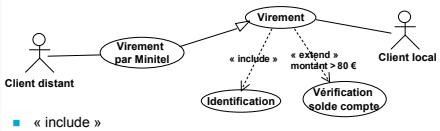
4a1. Le DAB arrondit la somme demandée à un multiple de 20 €.

4a2. Le Client valide la nouvelle somme demandée.

5a. Solde insuffisant.

5a1. Le DAB signale que la somme demandée est trop élevée et rend la carte.

Relations entre CU



- « include »
  - la réalisation d'un CU nécessite la réalisation d'un autre, sans condition, à un point d'extension (le seul important)
- « extend »
  - entre deux instances de CU : le comportement de CU1 peut être complété par le comportement de CU2 (option avec condition et point d'extension)
  - conseil : ne pas utiliser, ou seulement si on ne peut troucher à CU1
- « generalize »
  - héritage. (conseil : ne pas utiliser)
- Bref
  - le diagramme de CU est une bonne table des matières, pas plus

Compléter les CU

- Avec tout ce qui permet de mieux expliquer
  - modèle du domaine
  - diagrammes de séquence système,
  - diagramme d'activité, de machines d'états

Quelques conseils

- Pas plus de 20 CU
- Pas de définition fonctionnelle en utilisant les relations de CU
- Retour sur les CU dans le cours sur les méthodes