

Enoncé du projet : Modélisation logicielle

1- Les phases de l'élaboration du projet

Le projet comportera 3 phases :

1. Validation du sujet du projet:

- a. Consulter la page web de soumission de vos propositions à travers la plateforme Moodle (<http://ecourses.edu.lb>). Les étudiants sont invités à télécharger le document à le remplir et à le soumettre au plus tard le 19 octobre.
- b. L'étudiant sera notifié de l'acceptation ou du rejet de sa proposition sur son courrier électronique officiel de l'Université (prenom.nom@uantonine.net).
- c. Si le sujet est accepté, l'étudiant débute la préparation de son projet ; sinon, il réécrit sa proposition en fonction des remarques et la resoumet par courrier électronique pour une revalidation.
- d. Si le sujet est accepté, l'étudiant débute la préparation de son projet ; sinon, il réécrit sa proposition et la resoumet par courrier électronique pour une revalidation.

2. Préparation du projet : L'avancement du projet s'effectue au fur et à mesure que l'étudiant découvre la matière. L'étudiant est invité à utiliser le logiciel de modélisation « Visual Paradigm » (demander à votre enseignant de vous le fournir sur un CD).

3. Présentation : Les projets doivent être rendus par un rapport technique détaillé avant le samedi 9 décembre ainsi que les diagrammes créés sous « Visual Paradigm » sur un support (CD, DVD ou e-mail). Une soutenance orale est prévue lors de la dernière séance de la matière.

2- Présentation orale

La présentation orale doit comporter une présentation PowerPoint du projet. La durée de la présentation est **8 minutes** environ par étudiant. La présentation sera suivie des questions.

La note du projet est calculée comme suit :

30% Le rapport technique détaillé;

30% La présentation orale (pertinence des réponses, maîtrise du projet travaillé, etc.) ;

40% Le bon fonctionnement du projet, son originalité et le niveau de complexité.

3- Démarche à suivre

1. Décrire les objectifs à atteindre par la mise en œuvre de votre propre solution au projet choisi.
2. Identifier les acteurs qui interagissent avec le système.
3. Proposer un diagramme de classes bien détaillé (associations, commentaires, etc.).
4. Identifier les cas d'utilisation.
5. Construire un diagramme de cas d'utilisation.
6. Rédiger textuellement les scénarios nominaux, alternatifs et d'erreurs des cas d'utilisation.
7. Construire un diagramme de séquence et un diagramme d'activité à chaque cas d'utilisation.
8. Proposer un diagramme d'état s'il y a lieu de chaque cas à part.
9. Proposer un diagramme de communication.
10. (Facultatif) Transformer le modèle de classe de conception à la forme d'un langage de programmation orienté objet (Java, C#, C++, etc.).
11. Rendre un document structuré englobant l'objectif du projet, l'ensemble des diagrammes élaborés, une conclusion ainsi que des améliorations possibles.

Bon Courage