

Spécification en UML du projet « light-bot » (sujet du TP POO)

Toute forme de plagiat sera pénalisée

1

Consignes sur le projet

- Toute forme de plagiat sera pénalisée
- Ce devoir est à réaliser en **binôme**, ou exceptionnellement en trinôme (uniquement avec l'accord de votre chargé de TD)
- Votre travail, **dossier papier** est à rendre à votre charge de TD ou à déposer dans le casier de votre TD au premier étage.

2

Consignes sur le document

- Le document ne doit pas être manuscrit vous pouvez utiliser un AGL (Umbrello, ...)
- Chaque feuille du devoir doit être numéroté, et porter vos noms
- Le document doit être agréable à lire
 - une taille de la police de 11 ou 12,
 - le texte doit être justifié à droite et à gauche

3

Consignes sur le document

- Chaque diagramme doit avoir un titre.
- Chaque diagramme doit être sur une seule feuille.
- La présentation et la lisibilité de votre travail seront prises en compte dans la notation

4

Travail à Faire

- le diagramme de contexte statique
- le diagramme des cas d'utilisation
- un diagramme de communication pas cas d'utilisation
- le diagramme de classes

5

Travail à Faire

- les signatures des méthodes hors du diagramme de classes
- un dictionnaire de données : explication des classes, attributs et des méthodes (sauf accesseurs).
- un état honnête d'avancement du projet, précisant les lacunes de votre analyse.

6

Détaillez tous vos choix

- Donnez vous des objectifs réalistes.
- Le but de ce projet est de concevoir et de programmer une application relativement complexe ...
 - Et non de concevoir un nouveau jeu qui nécessite 2ans de travail par une équipe de 10 programmeurs expérimentés.

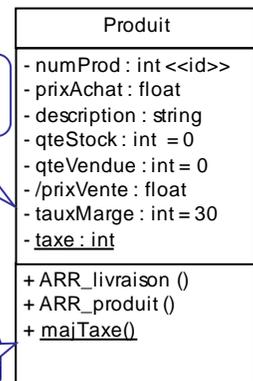
7

classes

Attributs avec leur type et leur valeur initiale

Types utilisés en S2 (C++) : int, float, bool, char, string

Méthodes sans signature



8

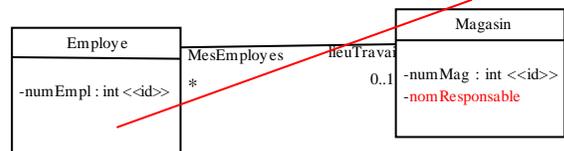
Consignes pour le diagramme de classes

- Chaque association doit avoir
 - ses deux multiplicités et
 - un nom de rôle ou une classe associative
- La syntaxe doit être respectée : notation des identifiant, attributs de classe, attributs calculés ...
- Nom de classe et nom d'attributs : pas d'acronymes

9

Consignes pour le diagramme de classes

- Le diagramme de classes ne doit pas être généré automatiquement à partir du code
- **Ne pas mettre un attribut** ou des attributs à la place d'une association.



10

Signature des méthodes

Pour chaque méthode, on liste les paramètres (avec leur type) et on indique le type retourné

```

ARR_livraison (qte :int) :void
ARR_produit () : void
ARR_produit (desc : String, prix : float) : void
majTaxe(mg : int) : void
  
```

11

Dictionnaire de données

Explication des classes, attributs et méthodes pour aider à la compréhension du diagramme de classes

prixAchat : prix que paye le magasin au fournisseur.

prixVente : prix de vente au particulier du produit dans le magasin. La valeur de cette rubrique est égale à

$\text{prixAchat} * (100 + \text{tauxMarge}) * \text{taxe} / 100$

12

