Séance1 Martin Jeanne, Dorian Delorme

Version originale

Concepts

Niveau d'abstraction (niveau de réflexion) :

Niveau conceptuel (niveau de réflexion)

Niveau physique (base de données) –> niveau de réflexion utilisable

(Table, champs, clés primaires, extrusives, types de données)

Entité

On visualise les entités à partir des règles de gestion.

Entité→ Objet du système d'information

Elles doivent avoir :

- Un identifiant (propriété permettant d'identifier de façon unique une occurrence (une occurrence c'est un individu) de l'entité **l'identifiant est toujours présent**)

- Propriétés (caractéristique communes à toutes les occurrences de l'entité. Ex : tous les clients ont un nom, prénom…)

Une entité « Client »

Client
numero nom prénom tel mobile . . .

numero = identifiant

nom, prénom, tel, mobile. . . = propriétés

Associations

Lien entre une ou plusieurs entité.

Elle va associer, exemple : le client à la commande.

Le client peut passer plusieurs commandes, la commande ne correspond qu'à un seul client.

Modèle conceptuel :

diagramme de classes

Version yuml :

(Il manque le rôle sur cette image)



From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2019/dorian.delorme?rev=1547481528

Last update: **2019/08/31 14:34**