UML

Version originale

Si2-SLAM-UML:Unified Modding Language

Règles de gestion (établies avec l'utilisateur: discussion/réunions/collecte d'infos)

1-Entités ⇒ -objet du système d'information: Client/Commande/produit

-identifiant (propriété qui permet d'identifier de façon unique une occurrence de l'entité)

-propriétés (caractéristique communes à toutes les occurrences de l'entité)

exemple: nom, prénom, téléphone, e-mail (propriétés du client)

2-Associations

lien entre une ou plusieurs entités

exemple: le client peut passer plusieurs commandes, la commande ne correspond qu'à un seul client

-Nom

-Branches (sur chaque branche): rôle/cardinalité(0..* ou 1..* et min et max)/quantités

-Propriétés(facultatif)

Concepts:

niveau d'abstraction (niveau de réflexion)

-niveau conceptuel

niveau de réflexion des utilisateurs

-niveau physique (base de données)

(table, champs, clé primaire, clé étrangères, types de données)

*Entités

Client
Numéro nom prénom téléphone e-mail adresse ville Code postal
Produit
Référence désignation prix
Commande
Numéro date

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

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/etudiants/2019/leo.doubremelle

Last update: **2019/08/31 14:21**