

Tables des matiers

Tables des matiers

Introduction générale	5
Chapitre I : Le langage UML et le processus unifié	
I. Introduction	Erreur ! Signet non défini.
II. Le langage UML.....	Erreur ! Signet non défini.
II.1. Définition d'UML.....	Erreur ! Signet non défini.
II.3. Points fort d'UML.....	Erreur ! Signet non défini.
II.4. Points faibles d'UML.....	Erreur ! Signet non défini.
II.5. Les diagrammes.....	Erreur ! Signet non défini.
II.5.1. Définition d'un diagramme	Erreur ! Signet non défini.
II.5.2. Les Différents types de diagrammes	Erreur ! Signet non défini.
III. Le choix de la méthode	Erreur ! Signet non défini.
III.1. Le processus unifié	Erreur ! Signet non défini.
III.1.1. Définition du processus unifié.....	Erreur ! Signet non défini.
III.1.2. Les caractéristiques du processus unifié.....	Erreur ! Signet non défini.
III.1.3. Cycle de vie du processus unifié	Erreur ! Signet non défini.
III.1.4. Les activités	Erreur ! Signet non défini.
III.1.5. Les phases	Erreur ! Signet non défini.
IV. Conclusion.....	17
Chapitre II : Analyse et conception du système GML	
I. Introduction.....	Erreur ! Signet non défini.
II. Les exigences du GML	Erreur ! Signet non défini.
III. La conception du système.....	Erreur ! Signet non défini.
III.1. Identification des acteurs.....	19

III.2. Identification des activités	Erreur ! Signet non défini.
III.3. Détermination des cas d'utilisation	Erreur ! Signet non défini.
III.3.1. Rechercher des ouvrages	Erreur ! Signet non défini.
III.3.2. Gérer son panier.....	Erreur ! Signet non défini.
III.3.3. Effectuer une commande.....	Erreur ! Signet non défini.
III.3.4. Maintenir le catalogue	Erreur ! Signet non défini.
III.4. Diagramme de classes	Erreur ! Signet non défini.
III.5. Le model relationnel de données.....	Erreur ! Signet non défini.
III.5.1. Les règles de passage	Erreur ! Signet non défini.
III.5.2. Le model logique de données	Erreur ! Signet non défini.
IV. Conclusion.....	28
Chapitre III : implémentation du système GML	
I. Introduction.....	29
II. Architecture du système.....	29
II.1. Qu'est ce qu'une architecture 2-tiers	30
II.2. Architecture du système GML.....	30
III. Les outils utilisés pour réaliser l'application.....	30
III.1. Présentation de l'environnement JAVA.....	31
III.2. Définition du pilote JDBC.....	31
III.3. Les interfaces de l'application.....	32
IV. Conclusion.....	38
Conclusion générale.....	39
Références bibliographiques.....	40