

TD UML 2013 - Emmanuel Pichon

Diagramme de classes

Analyse des besoins

Eléments de corrigé

1 Modélisation d'une voiture dans le monde réel

Châssis, roues, moteur, direction, carrosserie, ... Marque, modèle, numéro d'immatriculation...
Propriétaire, conducteur, ...

2 Modélisation d'une voiture pour un constructeur automobile

Modèle de voiture, numéro de châssis. Pas de numéro d'immatriculation, pas de marque, pas de propriétaire. Le modèle de voiture détermine complètement les pièces composant chaque voiture.

De plus, chaque pièce de châssis et chaque pièce de carrosserie est conçue en modélisation 3D.

3 Modélisation d'une voiture pour une compagnie d'assurance

Marque, modèle, type de carrosserie, couleur, puissance, lieu habituel de garage, remorque, propriétaire, conducteurs autorisés, jeune conducteur...

NB : le code des assurances n'utilise pas le terme voiture mais le terme véhicule terrestre à moteur.

4 Modélisation d'une voiture pour un loueur de voitures

Marque (sauf pour un loueur mono-marque, par exemple : Renault Rent), modèle, catégorie, prix hors taxe par kilomètre et par jour, kilomètre en cours, numéro minéralogique, conducteur, (pas de propriétaire car c'est le loueur), ...

5 Modélisation d'une voiture pour un site web de tuning

Marque, année-modèle. De nombreux accessoires ne sont pas liés à un modèle de voiture.

6 Modélisation d'une voiture pour un site web de vente de voitures d'occasion

Type (citadine, berline, break, monospace, 4x4, coupé, collection, sans permis), marque, modèle, année d'achat, première main, carburant, région, kilométrage, puissance fiscale, puissance Din, CO2, volume du coffre, couleur intérieure, couleur extérieure, prix de vente

7 Modélisation d'une voiture pour une société d'autoroute

Véhicule léger (dont les motos) / poids lourd, taux d'occupation moyen, trajet moyen (en kilomètre).