

INGÉNIERIE DES EXIGENCES

Analyse pilotée par le contexte (OOC)

IE 034
v201a

Luc LAVOIE
Département d'informatique
Faculté des sciences



Luc.Lavoie@USherbrooke.ca
<http://pages.usherbrooke.ca/lavoie>

TABLE DES MATIÈRES

- Aperçu
- Étapes et techniques
- Démarche
- Impact sur les procédés
- Documentation
- Atouts
- Limites
- Exemple
- Vocabulaire usuel
- Références
- À Suivre

APERÇU

- Centré sur les objets de l'environnement
- S'intéresse aux caractéristiques ontologiques des objets du problème.
- Comprend à la fois l'analyse du problème et de la solution

ÉTAPES ET TECHNIQUES

Étapes	Techniques
Faire le diagramme de contexte	DC
Recenser et définir les objets (les classes)	Texte
Faire le modèle objet des données	UML – Diagrammes de classes
Faire le modèle des fonctions	UML – Diagrammes dynamiques
Faire le modèle d'architecture	UML – Diagrammes de composants
Rédiger les cas d'utilisation	UML – CU

DOCUMENTATION

- Document d'analyse
- Document de spécification

- Ajout de deux sections aux documents
 - la caractérisation du problème
 - la liste des exigences de la solution

ATOUTS

- Vision collée sur la réalité tangible, très stable dans la mesure où les objets réels le sont.
- Systèmes logiciels (relativement) faciles à valider et à déployer.
- Tout changement à la réalité induit un changement analogue au système logiciel, la portée et l'envergure des modifications est donc (relativement) facile à déterminer.

LIMITES

- Nécessite une infrastructure réelle stable et déterminante :
 - ce qui est souvent le cas des systèmes ingénierisés ;
 - ce qui est rarement le cas ailleurs.
- Solutions peu généralisables, c'est le « sur mesure » du développement logiciel.
- Surspécification fréquente (UML).

EXEMPLE

- Définition du problème
- Diagramme de contexte
- Modèle conceptuel de données
- Modèle conceptuel de traitement
- Cas d'utilisation essentiels
- Maquettes

VOCABULAIRE USUEL



RÉFÉRENCES



À SUIVRE