



**ENTERPRISE ARCHITECT**

Série de Guides d'Utilisateur

# Autres domaines

Author: Sparx Systems

Date: 2022-08-26

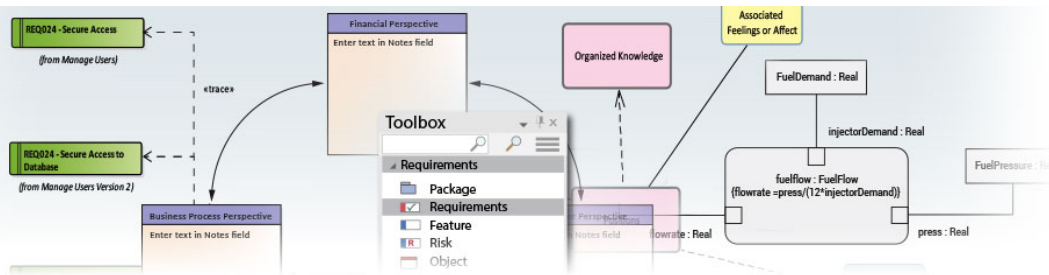
Version: 16.0

CRÉÉ AVEC  **ENTERPRISE  
ARCHITECT**

## Table des Matières

Plus de modèles de domaine .....	3
Diagrammes basés sur un domaine .....	4
Modélisation Disciplines .....	5
Stéréotypes Web .....	6
Diagrammes Interface Utilisateur .....	7
Filtrer .....	9
Exemple Interface Utilisateur Diagramme .....	10
Éléments de contrôle de UI .....	11

## Plus de modèles de domaine



Enterprise Architect est un outil d'analyse et de conception, d'exécution et de test polyvalent et complet qui vous aide à créer des modèles de systèmes d'entreprise, commerciaux, d'ingénierie, en temps réel et logiciels. Son ensemble de fonctionnalité est si riche que peu importe ce que vous voulez faire, il y a presque toujours une fonctionnalité d'outil qui vous aidera à accomplir la tâche. Enterprise Architect prend en supporte un large éventail de frameworks, de langages de modélisation et de plates-formes et langages technologiques. Chaque discipline bénéficiera de l'utilisation de l'outil, et lorsqu'une équipe entière utilise l'outil, les modèles créés par chaque groupe peuvent être intégrés de manière transparente dans un ensemble qui apportera une grande clarté et efficacité au projet ou au programme de travail et réduira considérablement le risque. d'échec.

Les gestionnaires de haut niveau peuvent créer des cartes mentales, et les penseurs stratégiques peuvent créer des profils de parties prenantes et définir des objectifs et des moteurs commerciaux ; Les architectes d'entreprise peuvent créer des feuilles de route et des inventaires d'applications, les analystes peuvent décrire les modèles de processus actuels et Exigences , et les analystes des exigences peuvent créer des modèles d'exigences. Du côté des solutions du modèle, un architecte de solutions peut détailler les interfaces entre les applications, les développeurs peuvent créer des talons de code et les testeurs peuvent définir des cas de test, juste pour détailler quelques possibilités.

Enterprise Architect vous permet de suivre n'importe quelle méthodologie de projet, qu'il s'agisse d'un processus Agile ou d'un processus militaire formel ou de l'un des cadres standard tels que TOGAF ou Zachman. Vous êtes également libre de configurer votre propre processus modélisation , et Enterprise Architect a intégré des fonctionnalités pour définir les processus de développement de logiciels. Modélisation peut commencer à n'importe quel moment et dans les projets réels, elle ne suit généralement pas les séquences décrites dans les manuels ; Enterprise Architect vous permet de travailler de manière flexible mais vous supporte avec un ensemble d'outils polyvalent.

Enterprise Architect a une fonctionnalité flexible qui vous aide à créer des profils de l'UML . Ainsi, même si vous ne trouvez pas de solution de modélisation appropriée intégrée au produit principal, vous pouvez étendre l'outil en créant votre propre profil.

## Diagrammes basés sur un domaine

Enterprise Architect prend en supporte une large gamme de modélisation de modélisation, tels que UML , SysML et BPMN, mais en plus des diagrammes définis dans le cadre de ces langages, Enterprise Architect dispose d'un riche ensemble de diagrammes supplémentaires (étendus), y compris Mind Maps, Interface Utilisateur diagrammes et Diagrammes de Modélisation diagrammes ; il existe même un diagramme personnalisé à usage général . Cela permet à plusieurs spécialistes tels que des penseurs stratégiques, des concepteurs d'expérience utilisateur et des scientifiques de contribuer aux modèles et de créer un référentiel de connaissances articulées qui n'était pas possible auparavant.

### Types de Diagramme basés sur un domaine

Type Diagramme	Détail
Diagramme d'analyse	Un diagramme d'analyse est un diagramme d'activité diagramme , qui est utilisé pour capturer les processus métier de haut niveau et les premiers modèles de comportement et d'éléments du système.
Diagramme personnalisé	Un diagramme personnalisé est un diagramme de classe étendu utilisé pour capturer les exigences, les interfaces utilisateur ou les modèles de conception personnalisés.
Exigences Diagramme	Un Exigences d' diagramme diagramme utilisé pour décrire les exigences ou les fonctionnalités d'un système sous forme de modèle visuel.
Diagramme de Maintenance	Un diagramme de maintenance est un diagramme personnalisé utilisé pour décrire les demandes de modification et les éléments de problème au sein d'un modèle de système.
Diagramme Interface Utilisateur	Les diagrammes d' Interface Utilisateur sont des diagrammes personnalisés utilisés pour modéliser visuellement l'interface utilisateur d'un système à l'aide de formulaires, de contrôles et d'étiquettes.
Schéma de Modélisation Diagramme	Un diagramme de Modélisation de données est un diagramme de classes utilisé pour représenter des schémas de base de données.
Documentation	Les documents virtuels vous permettent de structurer et de filtrer vos rapports documentaires et Web en sélectionnant, regroupant et ordonnant des Paquetages individuels indépendamment de l'organisation de la fenêtre du Navigateur .
Modélisation Métier et Métier Interaction	Les diagrammes Modélisation Métier et Métier diagrammes permettent de modéliser à la fois la structure et le comportement d'un système métier. Les diagrammes de Modélisation Métier sont basés sur un diagramme de Classe ( UML Structural ) , tandis que les diagramme de Métier Interaction sont basés sur un diagrammes de Séquence ( UML Comportementale ) .

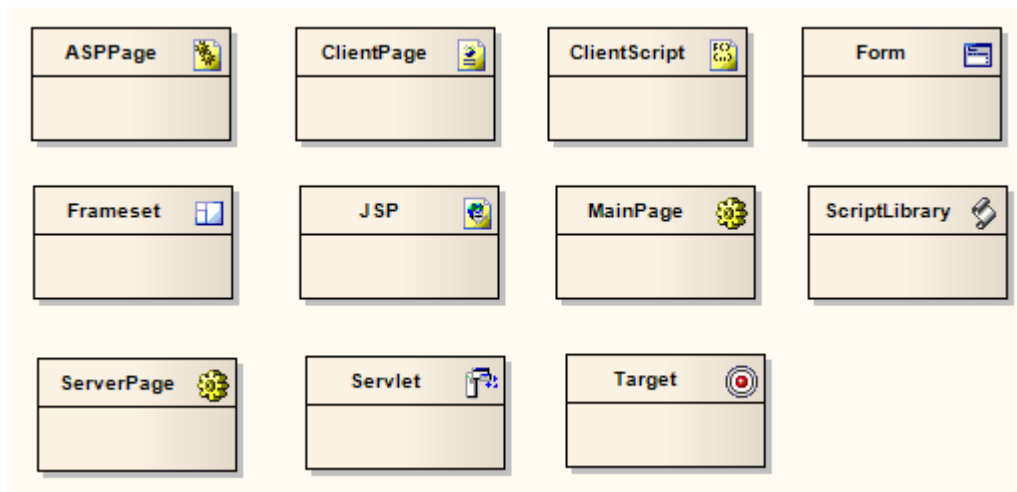
# Modélisation Disciplines

## **Les modélisateurs de toutes les disciplines et de tous les domaines peuvent créer des modèles standard de l'industrie**

Quelle que soit la discipline ou votre domaine spécifique dans le cycle de vie du développement de système, vous trouverez des outils de modélisation et des options pour créer des modèles expressifs et standard de l'industrie. Que vous créiez de nouveaux composants système ou sélectionniez un produit disponible dans le commerce, ou que vous travailliez dans une division stratégique, commerciale, technologique ou d'ingénierie d'une organisation, Enterprise Architect vous permet de créer des modèles collaboratifs qui montrent comment toutes les facettes du produit s'intègrent ensemble. Les fonctionnalités de collaboration garantissent que les exigences, la conception et les choix de mise en œuvre sont tous résolus au fur et à mesure qu'une solution est développée.

## Stéréotypes Web

Enterprise Architect prend en supporte un certain nombre de stéréotypes pour la modélisation de pages modélisation , les éléments graphiques pour lesquels s'affichent avec une icône graphique au lieu du format « stéréotype » habituel. Ces stéréotypes ne sont pris en charge que pour les éléments Class. Voici les différentes icônes graphiques et leurs stéréotypes associés :



Un ensemble similaire d'éléments de modélisation Web et leurs relations sont également disponibles via des pages dédiées à la " Modélisation Web" dans la boîte à outils Diagramme .

### Définir une icône Web

Marcher	Action
1	Créez un nouvel élément Class dans un diagramme .
2	Affichez la boîte de dialogue Classe ' Propriétés ' .
3	Dans le champ "Stéréotype", saisissez le nom du stéréotype requis ou cliquez sur la flèche déroulante et sélectionnez le stéréotype requis (comme nommé précédemment).
4	Cliquez sur le bouton OK . La classe s'affiche comme dans l'un des exemples présentés.

# Diagrammes Interface Utilisateur

L'expérience utilisateur et la conception de l'interface utilisateur ont traditionnellement été modélisées dans une variété d'outils distincts des autres disciplines, ce qui a entraîné une déconnexion entre ces modèles et les autres modèles d'analyse et de technologie.

Enterprise Architect vous permet de modéliser une large gamme d'interfaces et de plates-formes utilisateur, y compris des logiciels clients, des sites Web et des pages, ainsi que des appareils mobiles tels que des téléphones et des tablettes. Il utilise des représentations convaincantes des appareils physiques et des plates-formes pour rendre ces modèles attrayants et utiles pour les visites avec les utilisateurs. Les éléments de ces modèles peuvent également être reliés à d'autres éléments du référentiel, notamment les principes de conception, les exigences, les cas d'utilisation et les témoignages d'utilisateurs, les préoccupations des parties prenantes, les modèles d'information, l'architecture et les modèles de conception. State Machine Diagrams de Machine d'état peuvent également être créés pour représenter les états importants de l'interface utilisateur, et ceux-ci peuvent être attribués à des modèles de test.





Le diagramme Interface Utilisateur est un type de diagramme étendu qui fournit un ensemble de pages de boîte à outils en fil de fer avec une riche palette d'éléments d'interface utilisateur pour les appareils Android et Apple, ainsi que pour les pages Web et les boîtes de dialogue. Il existe également une facilité de modélisation des interfaces utilisateur facilitée, avec des pages de boîte à outils contenant un large éventail de contrôles tels que des cases à cocher, des contrôles de rotation, des contrôles d'arborescence et bien d'autres.

## Exemple Diagramme


[Example User Interface Diagram](#)




-

## Icônes de la boîte à outils de l'élément de Diagramme Interface Utilisateur

Icône	La description
 Package	Paquetages sont utilisés pour organiser le contenu de votre projet, mais lorsqu'ils sont ajoutés à un diagramme, ils peuvent être utilisés pour décrire la structure et les relations de votre modèle.
 Screen	Un élément Screen est utilisé pour prototyper un flux d'écran Interface Utilisateur.
 UI Control	Un élément de contrôle de l'UI utilisateur représente un élément de contrôle de l'interface utilisateur (comme une zone d'édition).
 Object	Un Object est une instance particulière d'une Classe à exécuter donné.

## Icônes de la boîte à outils du connecteur de Diagramme Interface Utilisateur

Icône	La description
 Associate	Une association implique que deux éléments de modèle ont une relation, généralement implémentée en tant que variable d'instance dans une ou les deux classes.

 Aggregate	Un connecteur d'agrégation est un type d'association qui montre qu'un élément contient ou est composé d'autres éléments.
 Generalize	Une généralisation est utilisée pour indiquer l'héritage.
 Realize	Un connecteur Realizes représente que l' object source implémente ou réalise son object de destination.

## Notes

- À l'aide de classes stéréotypées, vous pouvez modéliser la conception d'une interface utilisateur de page Web
- Les éditions Enterprise Architect Professional , Corporate , unified et Ultimate incluent également la technologie MDG Win32 UI , avec laquelle vous pouvez concevoir des composants d'interface utilisateur qui s'affichent plus précisément en tant qu'éléments Win32 ® Interface Utilisateur



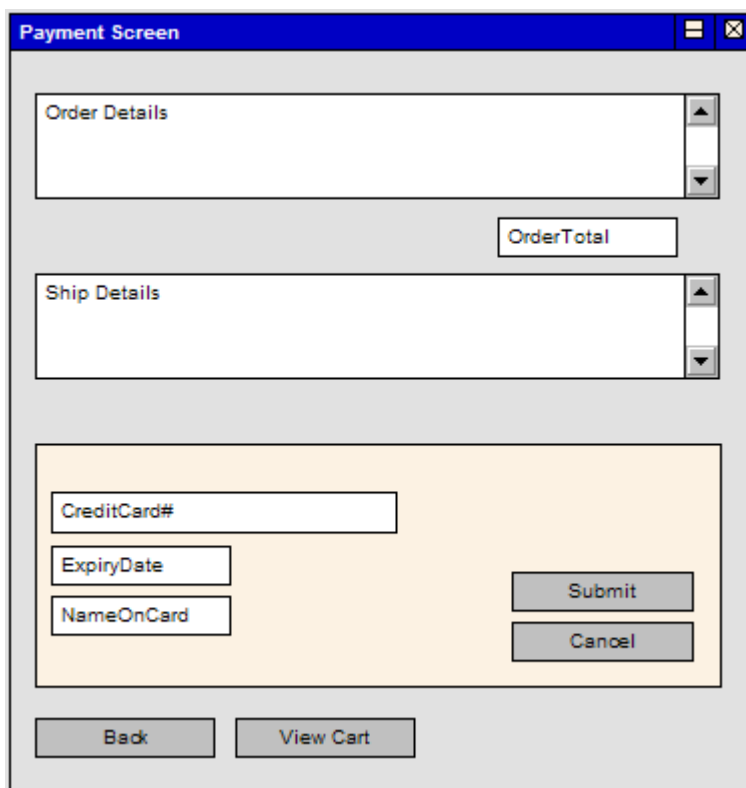
## Filtrer

Un écran est utilisé pour prototyper le flux d'écran de Interface Utilisateur . En utilisant des fonctionnalités UML telles que Exigences , Contraintes et Scénarios par rapport aux éléments de diagramme Interface Utilisateur , vous pouvez acquérir une compréhension solide et détaillée du comportement de l'interface utilisateur sans avoir à utiliser de code. Cela fournit un excellent moyen d'établir le comportement précis du système du point de vue de l'utilisateur et, en conjonction avec le modèle de cas d'utilisation, définit exactement comment un utilisateur travaille.

Les pages Web peuvent également être prototypées et spécifiées rigoureusement à l'aide des extensions d'interface personnalisées d' Enterprise Architect .

## Exemple

Cet exemple de diagramme illustre certaines fonctionnalités des extensions de modélisation d'écran d' Enterprise Architect qui prennent en support le prototypage de pages Web. En ajoutant des exigences, des règles, des scénarios et des notes à chaque élément, un modèle détaillé est construit à partir du formulaire ou de la page Web, sans avoir à recourir à des constructeurs d'interface graphique ou à HTML.



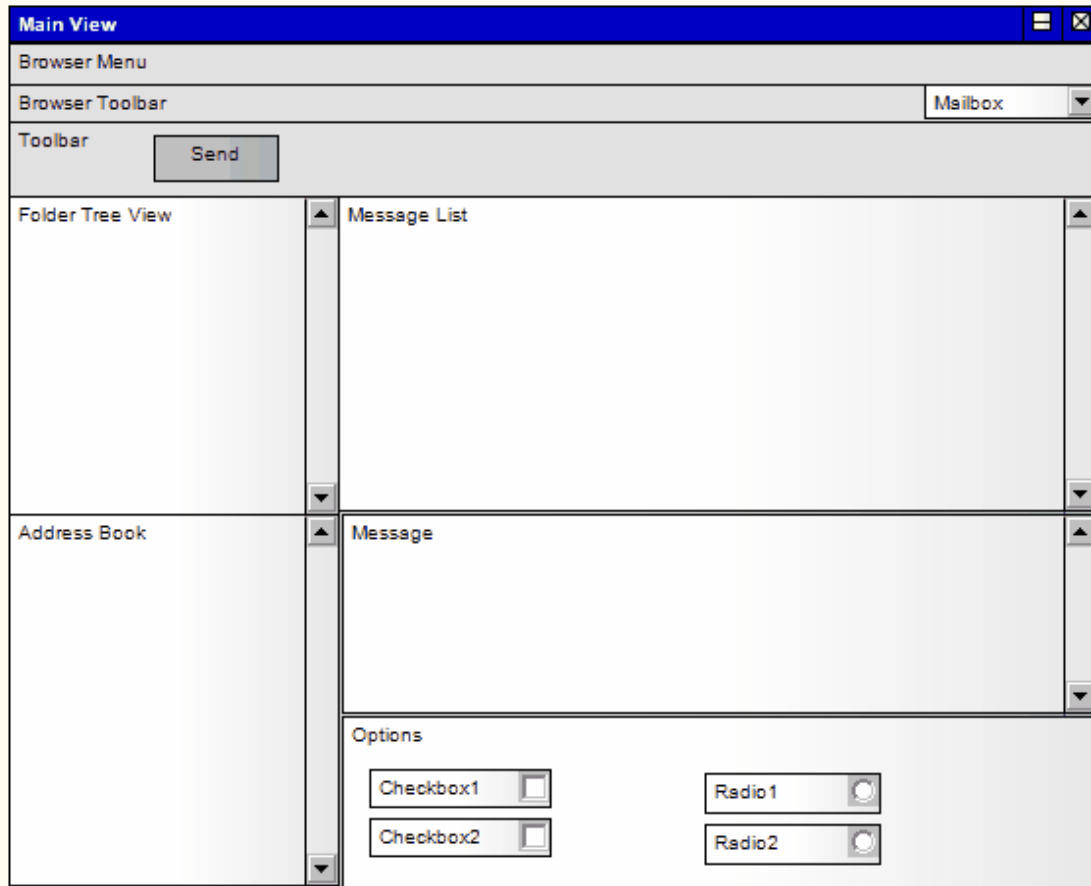
Enterprise Architect affiche les contrôles de l' UI sous la forme d'une gamme d'icônes spéciales, selon le stéréotype utilisé ; par exemple, un Champ stéréotypé en « liste » s'affiche avec une barre de défilement verticale.

## Icône de la boîte à outils



## Exemple Interface Utilisateur Diagramme

Dans cet exemple de diagramme Interface Utilisateur , les formulaires, les contrôles et les libellés sont disposés sur le diagramme pour définir l'apparence d'un écran et des contrôles de l'interface utilisateur. Les éléments de contrôle de l' UI peuvent également être tracés vers d'autres éléments de modèle reliant l' UI à l'implémentation sous-jacente.



### Notes

- L'élément Screen est le parent de tous les éléments UI Control qu'il contient ; dans la fenêtre Navigateur , développez l'élément Screen pour répertorier ses éléments d' UI enfant
- Si vous concevez plus d'un écran et que vous souhaitez déplacer un élément UI Control d'un écran à un autre, vous pouvez le faire dans la fenêtre Navigateur - cliquez sur l'élément UI Control et faites-le glisser sous l'élément Screen cible ; sur le diagramme Interface Utilisateur Utilisateur , l'élément UI Control est supprimé de l'Ecran source et affiché dans l'Ecran cible

# Éléments de contrôle de UI

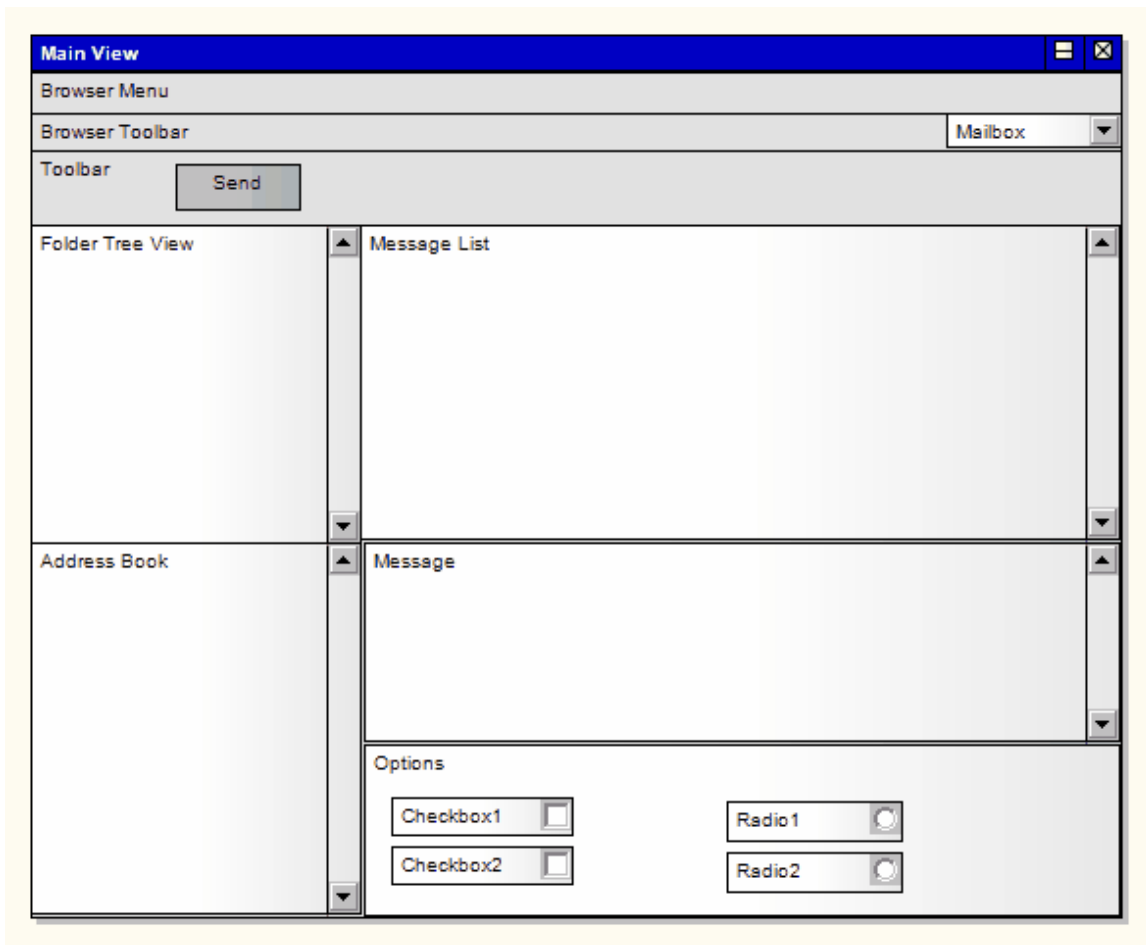
Un élément de contrôle de l'UI utilisateur représente un élément de contrôle de l'interface utilisateur (comme une zone d'édition). Il est utilisé pour capturer les composants d'une disposition d'écran et les exigences dans un diagramme Personnalisé ou Interface Utilisateur .

Il existe un certain nombre d'éléments de contrôle de l'UI utilisateur disponibles dans la page « Interface Utilisateur » de la boîte à outils. Ceux-ci inclus:

- Liste
- Tableau
- Zone de texte
- Étiquette
- Formulaire
- Panneau
- Bouton
- Boîte combo
- Case à cocher
- Case à cocher (côté gauche)
- Bouton radio
- Bouton radio (côté gauche)
- Ligne verticale
- Ligne horizontale

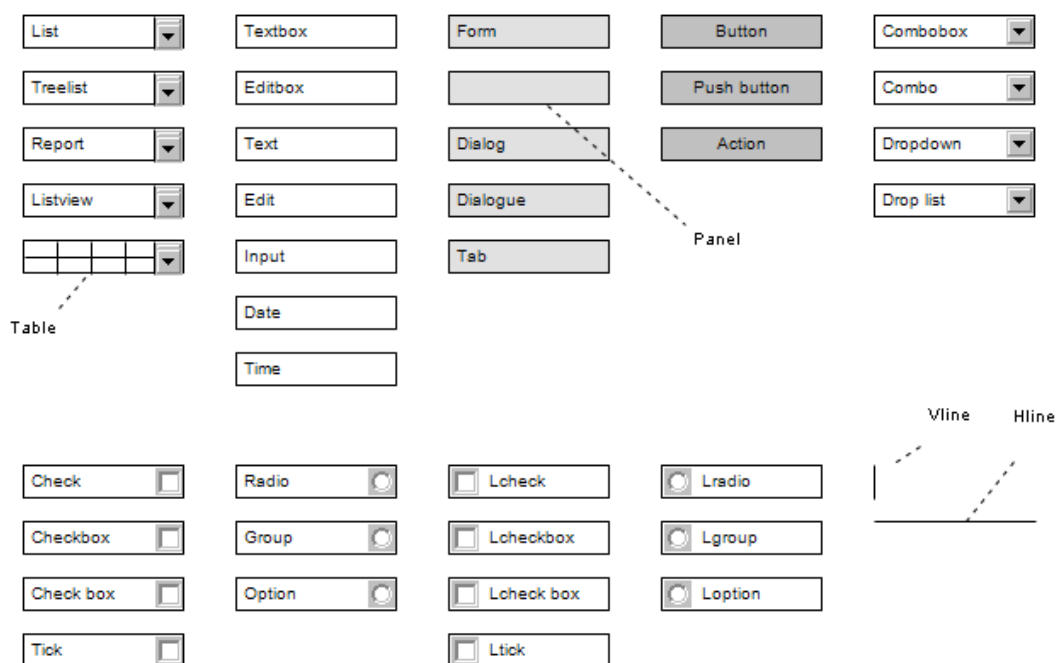
## Exemple

Les icônes peuvent être combinées sur une icône « Écran » pour représenter l'apparence d'un écran d'interface utilisateur, comme illustré :

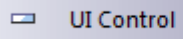


Vous pouvez également étendre les icônes disponibles en sélectionnant d'autres stéréotypes dans la boîte de dialogue ' UI Control Element Propriétés '. L'ensemble complet des stéréotypes disponibles est présenté ici ; saisissez ou sélectionnez le texte dans le champ « Stéréotype » pour créer l'icône correspondante.

ui User Interface



## Icône de la boîte à outils

A grey rectangular button with a small white icon of a box with a checkmark on the left and the text "UI Control" on the right.

(où UI Control est le nom du type d'élément de l'interface utilisateur)

