



**ENTERPRISE ARCHITECT**

Série de Guides d'Utilisateur

# Guide d'Édition Trial

Author: Sparx Systems

Date: 7/11/2024

Version: 17.0

CRÉÉ AVEC  **ENTERPRISE  
ARCHITECT**

## Table des Matières

Guide d'Édition Trial .....	3
Partie 1 – Concepts .....	4
Partie 2 – Premier contact .....	7
Partie 3 – Construction d'un Modèle .....	10
Partie 4 – Où allons-nous maintenant ? .....	35

# Guide d'Édition Trial

Merci d'avoir téléchargé l' Edition Trial d' Enterprise Architect et d'avoir pris le temps de vous familiariser avec les fonctionnalités de la suite d'outils. Nous espérons que ce petit guide vous sera utile pour vous montrer comment démarrer et comprendre certains des concepts de modélisation cruciaux sous-jacents à l'outil.

Au cours des 30 prochains jours, vous aurez l'occasion de tester Enterprise Architect dans toutes ses différentes éditions et de découvrir par vous-même comment il peut vous aider à visualiser, examiner, vérifier et améliorer votre compréhension des domaines de solutions complexes dans les domaines Métier , Logiciel, Systèmes et Architecture .

Ce guide est destiné à compléter et soutenir votre premier contact avec Enterprise Architect , et couvre les concepts et comportements les plus importants qui sont essentiels pour tirer le meilleur parti de l'outil.

Voici un aperçu du Guide et de son objectif :

- La partie 1 est une brève introduction à certains concepts importants concernant l'outil, sa modélisation basée sur le référentiel et la fonction générale de l'interface utilisateur
- La partie 2 vous guidera dans le démarrage Enterprise Architect , en recherchant les contrôles et les fenêtres les plus courants et les plus nécessaires, et formation comment personnaliser l'interface utilisateur.
- La partie 3 vous guidera dans la création d'un nouveau modèle, la définition d'une perspective et l'utilisation de fragments de modèle basés sur des modèles pour accélérer la construction du modèle.
- La partie 4 est une collection de liens suggérés « où aller ensuite » vers d'autres documents qui amélioreront et enrichiront votre expérience d'essai, en fonction de vos besoins personnels

Si vous débutez avec Enterprise Architect , prenez le temps de lire ce document, car il couvre certains des concepts et outils les plus fondamentaux que vous utiliserez pendant cette période d'essai. Enterprise Architect est un outil de modélisation et de conception incroyablement riche et extrêmement efficace qui met en œuvre de nombreuses technologies, cadres et outils. La lecture de ce guide vous aidera à trouver les bons outils et les bons langages de modélisation pour vos besoins.

Merci encore d'avoir pris le temps d'essayer Enterprise Architect . Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou de la mise en route, veuillez contacter l'équipe support Sparx Systems Trial à l'adresse [trial-assist@sparxsystems.com](mailto:trial-assist@sparxsystems.com).

# Partie 1 – Concepts

## Plus qu'un outil de dessin

L'un des concepts les plus importants qui sous-tendent Enterprise Architect est qu'il s'agit de bien plus qu'un simple outil de dessin. Contrairement à de nombreux outils de dessin simples qui se présentent parfois comme des outils de modélisation, dans Enterprise Architect tous les modèles sont stockés et construits sur des référentiels très détaillés et riches. Voici quelques résultats importants de cette approche :

- Un diagramme dans Enterprise Architect est une vue d'une partie du modèle sous-jacent
- Les éléments de modèle peuvent apparaître dans plusieurs diagrammes
- La mise à jour d'un élément dans un diagramme le mettra à jour dans tous les autres diagrammes dans lesquels il apparaît
- Les connexions entre les éléments sont des éléments de modèle de premier niveau, pas seulement des représentations visuelles
- La fenêtre Navigateur (une fenêtre UI que vous découvrirez plus tard) est la porte d'entrée vers le modèle lui-même
- La boîte à outils Diagramme dispose d'une palette d'éléments appropriés pour le type de diagramme actuel et le langage de modélisation
- Les éléments des langages de modélisation ont des propriétés, des caractéristiques et des restrictions de liaison particulières

## Modélisation de Référentiel Basé

Un Référentiel de modèles dans Enterprise Architect peut être implémenté de différentes manières, en fonction des besoins. Quel que soit le type, il est important de noter que vous devez créer ou ouvrir un référentiel avant de pouvoir effectuer une modélisation .

Certains types de référentiels typiques incluent :

- Un fichier unique (.eap/.eapx/.fdb/.feap) qui est généralement utilisé par un seul développeur
- Un référentiel basé sur un SGBD (Oracle, SQL Server, MySQL ...) utilisé par les groupes de travail et les équipes plus importantes
- Un référentiel Sparx Cloud-Server interne basé sur LAN (avec back-end .FDB ou DBMS) pour un déploiement simplifié, une efficacité et d'autres avantages
- Un référentiel Sparx Cloud-Server orienté Web pour le développement distribué à l'échelle mondiale, l'accès des parties prenantes, l'optimisation et plus encore

Le type de modélisation que vous effectuerez déterminera généralement le type de référentiel dont vous aurez besoin. Pour les besoins de votre essai, l'approche à fichier unique sera la plus simple pour commencer, à moins que vous n'ayez accès à des référentiels plus volumineux préexistants. Ce guide supposera qu'un fichier unique est la solution la plus simple pour commencer. Mais n'oubliez pas que votre modèle à fichier unique peut toujours être étendu ultérieurement à un SGBD complet ou à un référentiel basé sur Cloud si nécessaire !

## Technologies , Perspectives et cadres

Un autre terme que vous rencontrerez souvent dans la formation sur Enterprise Architect est « Technologie ». Dans ce cas particulier, on entend par là un ensemble d'éléments de modélisation liés à un domaine qui forment ensemble un langage de modélisation unique. Par exemple, UML 2.5 est un langage de modélisation standard ouvert pris en charge par Enterprise Architect ; il est communément appelé « Technologie UML » ou « Perspective UML ».

## Technologies

- Une technologie est un ensemble d'éléments modélisation connexes formant un langage modélisation
- Une technologie dans Enterprise Architect peut également inclure des scripts, des formes, gabarits de documents, motifs et d'autres artefacts utiles
- Technologies peuvent être activées et désactivées selon les besoins dans un référentiel de modèles

## Motifs

- Motifs sont des collections de contenu modélisé réutilisable, par exemple un Modèle de cas d'utilisation de base ou Modèle de classe simple.
- Motifs sont utilisés pour lancer modélisation et accélérer la création de solutions modélisation communes
- Enterprise Architect comprend une collection de plus de 1000 motifs avec des explications détaillées, dans de nombreux langages modélisation différents

## Perspectives

- Une perspective est une contrainte imposée à l'interface utilisateur pour afficher uniquement une technologie ou un ensemble de technologies particulières.
- Une perspective est utilisée pour réduire la complexité et vous aider à vous concentrer sur votre tâche

## Cadres

- Un framework est une collection de motifs , de langages modélisation et d'autres éléments qui, ensemble, support une approche modélisation .
- Les frameworks peuvent regrouper différents langages modélisation et aident souvent à déterminer la structure du modèle

Au fur et à mesure que vous progresserez dans votre essai de 30 jours, vous vous familiariserez avec ces termes et verrez comment chacun contribue à l'expressivité et à l'efficacité de votre modélisation .

## Ce que vous pouvez faire avec un Modèle

Étant donné qu'un modèle Enterprise Architect est basé sur un référentiel avec un riche ensemble de connexions, de méta-informations et d'autres éléments prenant en charge l'aspect visuel, il est possible de prendre le modèle et de créer une large gamme de nouveaux éléments à partir du modèle lui-même. Voici quelques possibilités :

- Documents au format texte enrichi ou PDF qui exposent les aspects sous-jacents du modèle ainsi que les représentations visuelles
- Génération de code à partir de modèles de classe et de modèles comportementaux
- Échangez Modèle de matériel au format XMI et dans d'autres formats afin que votre modèle puisse être lu et exploité par d'autres outils
- Simulations de modèles comportementaux dans une variété de formats tels que BPSim, DMN, modèles State , graphiques d'activité et plus encore
- Application d'une gamme d'outils de simulation mathématique à la simulation de systèmes et à la simulation dynamique
- Simulation SysML avec OpenModelica ou MATLAB
- Réaliser révisions du contenu du modèle
- Rendre les modèles accessibles en ligne avec WebEA et ProCloud Server

Une fois que vous avez déplacé votre modèle dans un SGBD ou un référentiel basé sur Cloud , vous pouvez également implémenter la sécurité du modèle pour contrôler qui peut modifier le modèle et contrôler le verrouillage des éléments individuels. Dans l'édition Ultimate , vous pouvez également implémenter Sécurité de Niveau de Rangée et contrôler quels utilisateurs peuvent voir quelles parties du modèle.

Pour les plus ambitieux, il est également possible d'accéder au modèle sous-jacent en utilisant l'interface d'automatisation (Active-X) d' Enterprise Architect à l'aide de scripts et de plug-ins, ou si vous accédez à un serveur Sparx Pro-Cloud, via l'interface OSLC - une API RESTful pour explorer et modifier le modèle à l'aide d'appels Web standard.

## Étape suivante

Après avoir installé Enterprise Architect Trial Edition , vous pouvez maintenant le démarrer et l'explorer. Veuillez vous reporter à la section suivante « Partie 2.0 - Premier contact ».

## Partie 2 – Premier contact

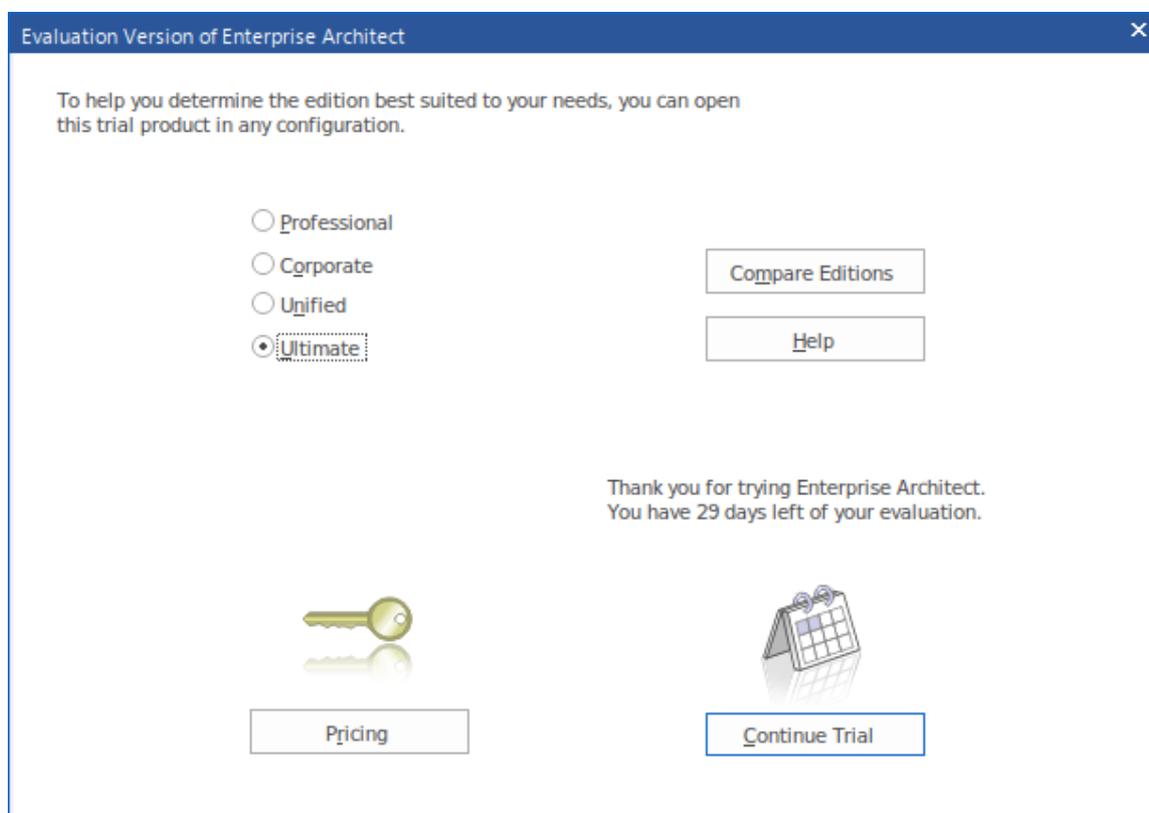
### Démarrer Enterprise Architect

Nous espérons que vous êtes maintenant familiarisé avec les concepts présentés dans la partie 1 de ce guide. Il est maintenant temps de démarrer Enterprise Architect et de vous familiariser avec l'interface utilisateur. Au fil de votre progression, vous ferez quelques choix pour adapter l' Trial Edition à vos besoins. Note que les décisions que vous prenez ne sont pas définitives et peuvent être modifiées en redémarrant Enterprise Architect ou en utilisant les différents outils de préférence pour personnaliser votre expérience.

En supposant que vous avez installé Enterprise Architect vous pouvez maintenant cliquer sur l'icône du bureau (si disponible) ou trouver le raccourci dans le menu Démarrer si vous préférez. En supposant que tout soit en place, nous sommes maintenant sur la bonne voie.

### Un peu de ménage

Pendant le processus d'ouverture de la version d'essai, une dialogue apparaîtra.

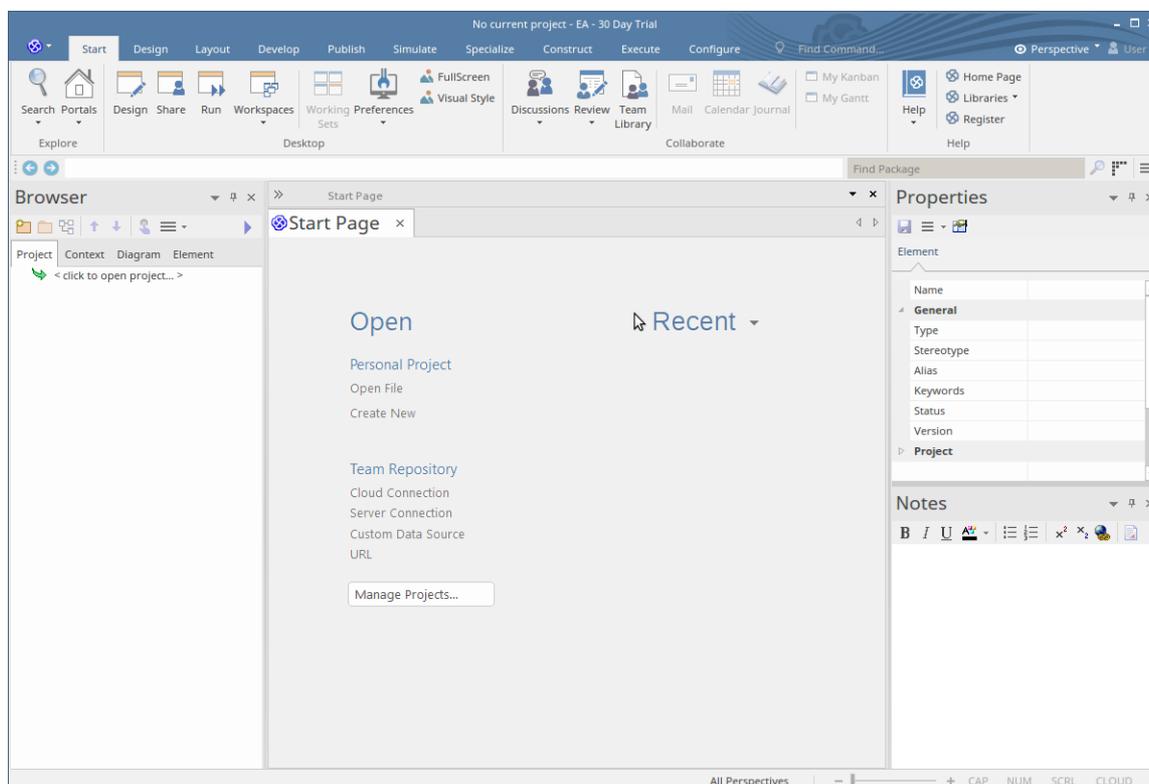


Cette dialogue confirme que vous avez commencé à utiliser l' Trial Edition pendant la période d'essai de 30 jours et vous offre la possibilité d'accéder au site Web pour révision les tarifs et les options d'achat du produit. Elle affiche également un ensemble de boutons radio à partir desquels vous pouvez sélectionner l'édition d' Enterprise Architect que vous souhaitez essayer. Des informations sur ce que comprend et fait chacune des différentes éditions sont disponibles sur le site Web en cliquant sur le bouton Comparez Éditions .

Cette dialogue s'affiche chaque fois que vous ouvrez l' Trial Edition , afin que vous puissiez explorer et comparer différentes éditions autant de fois que nécessaire pendant votre période d'essai.

Comme indiqué, le dialogue affiche également un compte à rebours des jours restants dans votre période d'essai.

Cliquez sur le bouton radio correspondant à n'importe quelle édition (pour les besoins de cette rubrique, peu importe laquelle) et cliquez sur le bouton Continuer l'essai ; l'espace de travail principal Enterprise Architect s'affiche.



Vous pouvez personnaliser cet espace de travail pour avoir une disposition, un contenu et une apparence différents pour support vos tâches de travail ; nous vous montrerons comment dans une rubrique ultérieure.

## Premiers pas

### Très (très) important !

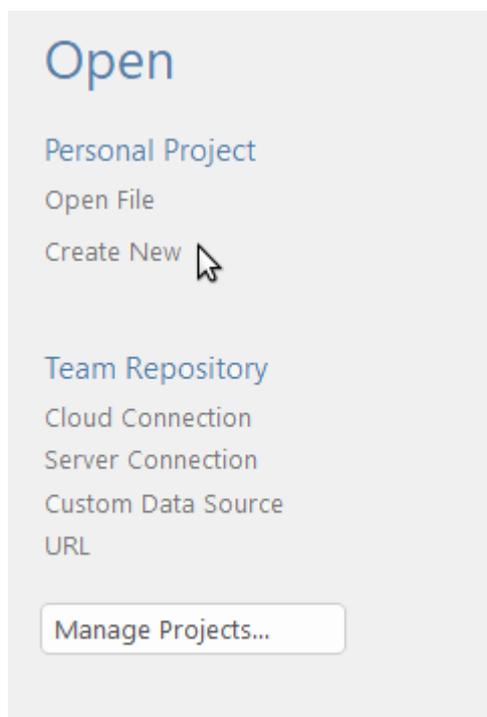
Au démarrage Enterprise Architect **aucun référentiel n'est actuellement** sélectionné. Avant de pouvoir commencer modélisation et la création diagrammes vous devez ouvrir un modèle existant ou en créer un nouveau. Si c'est la première fois que vous travaillez avec Enterprise Architect et que vous n'avez aucun modèle existant à utiliser, vous devez créer un nouveau référentiel basé sur des fichiers dans lequel vous pourrez expérimenter et jouer tout en apprenant modélisation et l'utilisation Enterprise Architect .

Créons maintenant un nouveau fichier Référentiel .

Appuyez sur Ctrl+N qui est la touche de raccourci pour créer un nouveau référentiel basé sur des fichiers

-ou-

Dans la section « Ouvrir » de la Page Démarrage Enterprise Architect , cliquez sur l'option « Créer un nouveau »

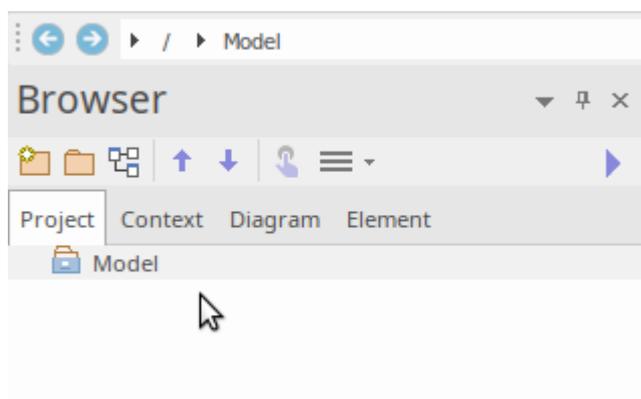


### Sélectionnez un nom de fichier et un emplacement pour votre référentiel

Vous serez invité à sélectionner un nom de fichier et un emplacement pour votre nouveau référentiel. Une fois que vous avez choisi un nom et un emplacement, cliquez sur le bouton OK et Enterprise Architect créera un nouveau modèle vide avec lequel vous pourrez commencer à travailler.

### Qu'est-ce qui a changé ?

Même si rien ne semble avoir changé, vous disposez maintenant d'un référentiel fonctionnel dans lequel vous pouvez commencer à ajouter de nouveaux éléments et diagrammes . La principale chose à noter est que la fenêtre Navigateur possède maintenant un nouvel élément racine appelé « Modèle » qui est le point de départ à partir duquel vous construisez votre propre référentiel individuel.



### Où sommes-nous actuellement?

Nous avons maintenant démarré l' Trial Edition , créé un nouveau référentiel et chargé ce référentiel dans l'espace de travail Enterprise Architect . Nous allons ensuite créer de nouveaux éléments de modèle et diagrammes , avant de passer à un bref aperçu de l'interface utilisateur.

## Partie 3 – Construction d'un Modèle

### Premiers pas

Maintenant que nous avons créé un nouveau modèle et chargé dans l'espace de travail (à partir de la partie 2), notre nouvel objectif est d' **ajouter du contenu** au modèle.

Il existe de nombreuses façons d'ajouter du contenu, mais pour ce premier exemple, nous allons utiliser un raccourci pratique et ajouter du contenu de modèle à l'aide d'un motif de modèle. Pour ce faire, vous devez :

- Sélectionnez une perspective appropriée
- Sélectionnez un motif de modèle
- Familiarisez-vous avec le contenu motif
- Ajoutez le contenu motif à votre référentiel
- Recherchez le nouveau contenu dans la fenêtre Navigateur et explorez les nouveaux diagrammes

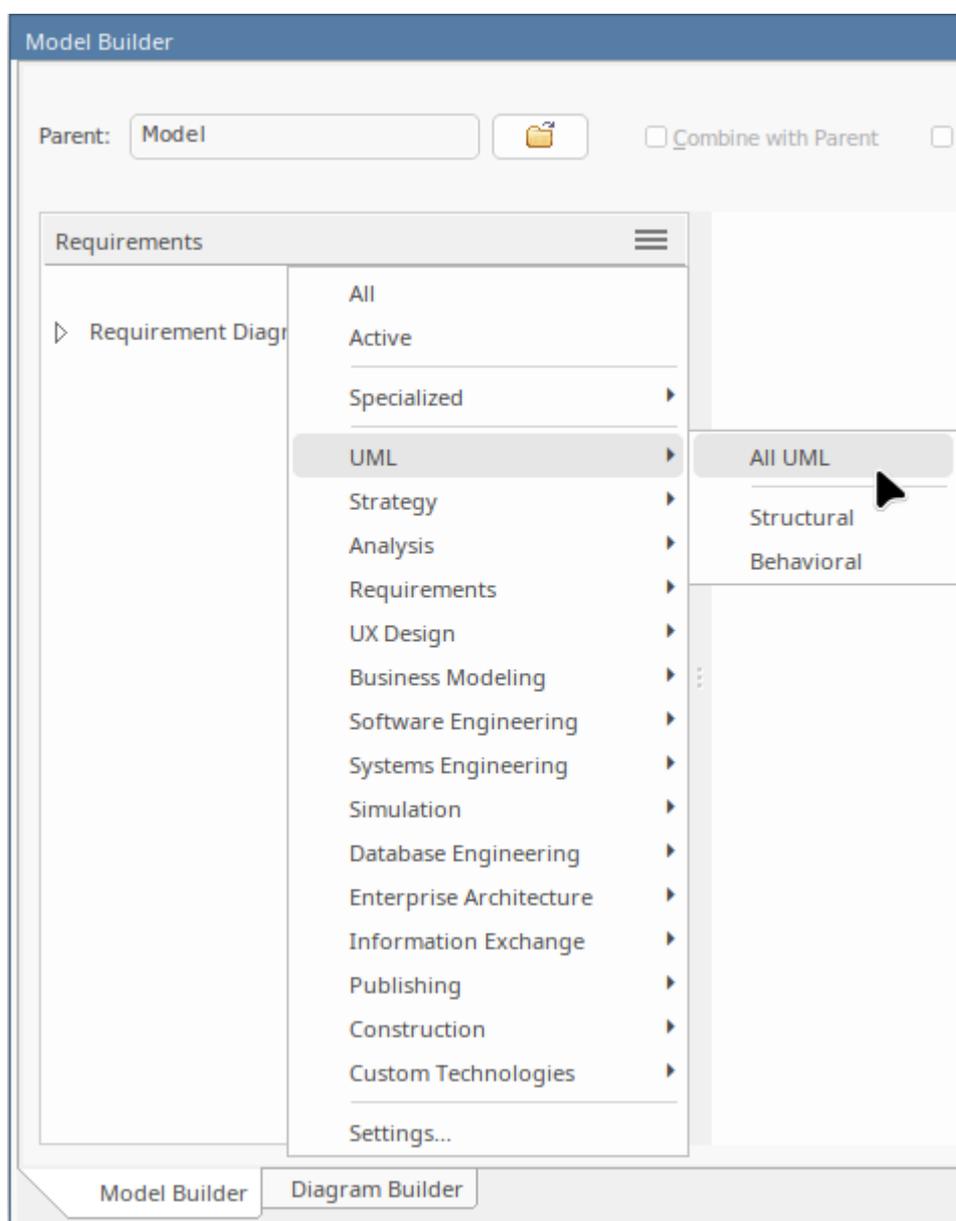
Alors commençons...

### Sélection d'une perspective

Comme nous l'avons mentionné précédemment, une perspective est une contrainte placée sur l'espace de travail pour n'afficher qu'un ensemble limité de Technologies . Nous pouvons sélectionner une perspective de plusieurs manières, mais pour cette présentation, nous utiliserons le menu déroulant de la boîte dialogue « Constructeur de Modèle ». Notre objectif sera de créer un modèle de cas d'utilisation simple que nous pourrons ensuite étendre et personnaliser.

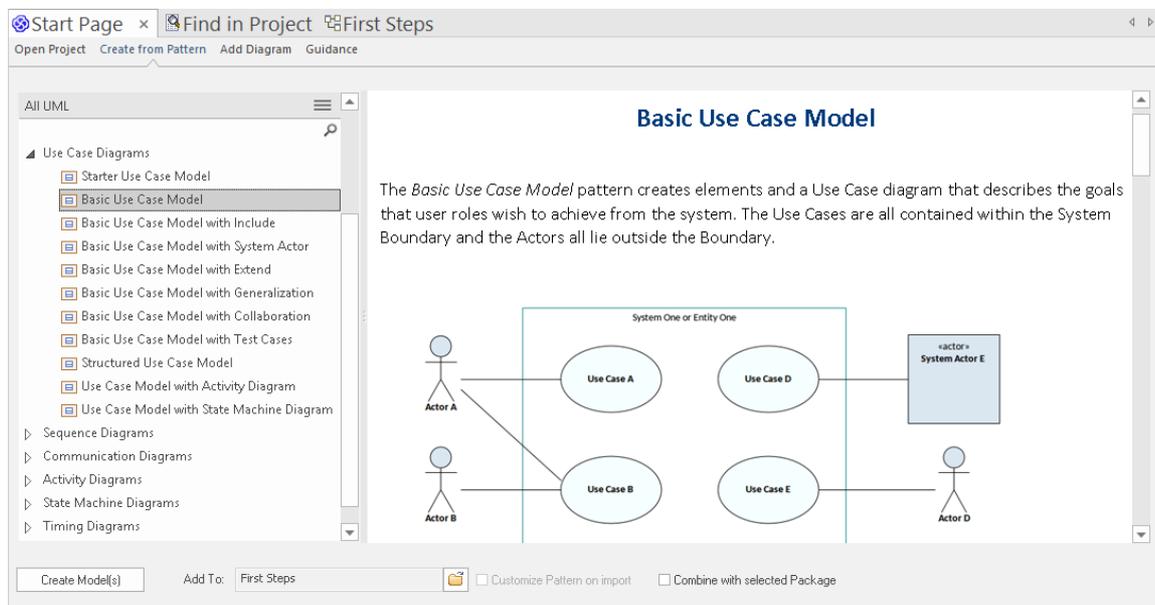
Pour afficher la dialogue Constructeur de Modèle , choisissez dans le ruban l'option ' Démarrer > Personnel >

Constructeur de Modèle '. Cliquez ensuite sur l'icône  en haut du panneau de gauche de le dialogue et sélectionnez ' UML | All UML ' comme indiqué ici.



### Utiliser un Motif

En faisant cela, tous les Motifs Modèle UML (et il y en a pas mal !) s'afficheront dans le panneau de droite. Faites défiler vers le bas jusqu'à ce que vous trouviez la section « Cas d'utilisation » et sélectionnez « Modèle de cas d'utilisation de base ». Vous devriez maintenant voir quelque chose ressemblant à cette image :

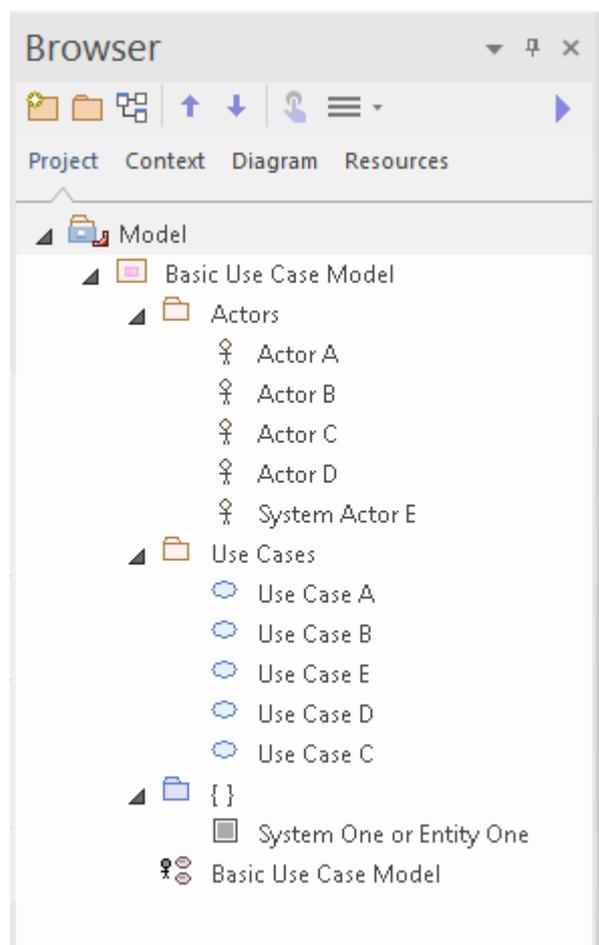


Note que le côté droit contient des informations très utiles sur le motif, notamment une image pour montrer ce que vous obtiendrez, une discussion sur le moment où vous devez utiliser ce motif, des références supplémentaires et d'autres documents. Bien que certains termes et références puissent être inconnus à ce stade, il serait judicieux de les lire rapidement pour prendre conscience de ce que nous ajoutons au nouveau modèle.

Une fois la lecture terminée, cliquez sur le bouton Créer Modèle situé en haut à gauche de la dialogue Constructeur de Modèle. Enterprise Architect va maintenant créer de nouveaux éléments de modèle, diagrammes et Paquetages selon les besoins pour faire une copie de ce motif afin que vous puissiez le personnaliser et jouer avec.

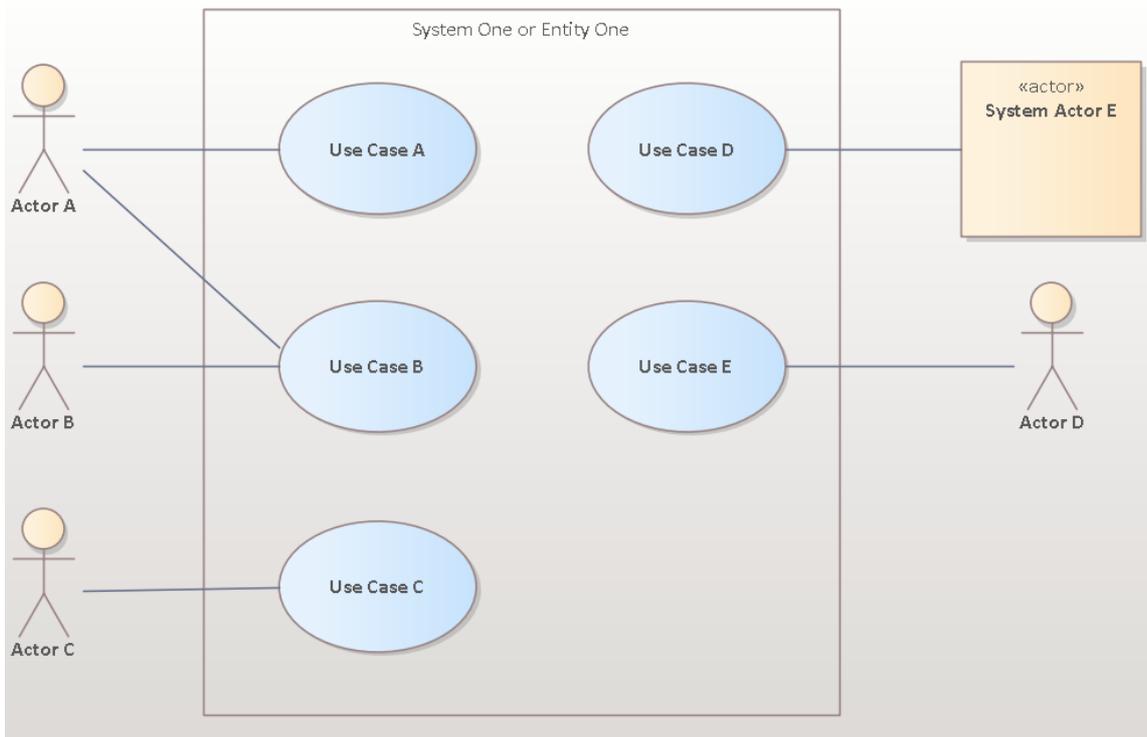
### Regardons la fenêtre Navigateur

Ok, maintenant que nous avons créé notre premier contenu de modèle, regardons ce que nous avons ajouté. Pour ce faire, jetez un œil à la fenêtre Navigateur.

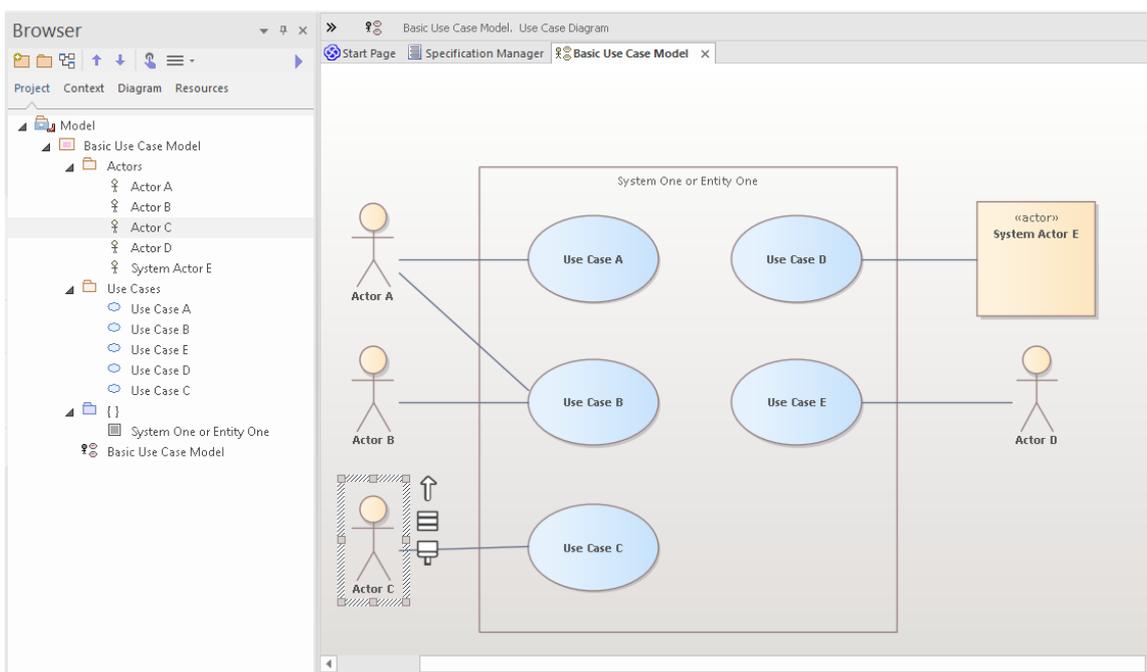


Comme vous pouvez le voir sur cette image, un nouveau contenu a été ajouté au modèle. Cela comprend un Paquetage et diagramme de niveau supérieur, ainsi que des Acteurs et des Cas d'utilisation (dans les Paquetages « Acteurs » et « Cas d'utilisation »). Examinons cela en détail.

Double-cliquez sur le lien diagramme « Basic Use Case Modèle » pour afficher la vue graphique de ce que nous avons. Vous devriez voir ce diagramme :



Dans ce diagramme vous pouvez voir plusieurs acteurs et cas d'utilisation. Si vous cliquez sur l'un des acteurs puis appuyez sur Alt+G, ou cliquez-droit et choisissez 'Rechercher | Dans Navigateur de projet' dans le menu contextuel, le Paquetage 'Acteurs' est développé et l'élément sélectionné dans le diagramme sera sélectionné dans la fenêtre Navigateur , comme indiqué ici.



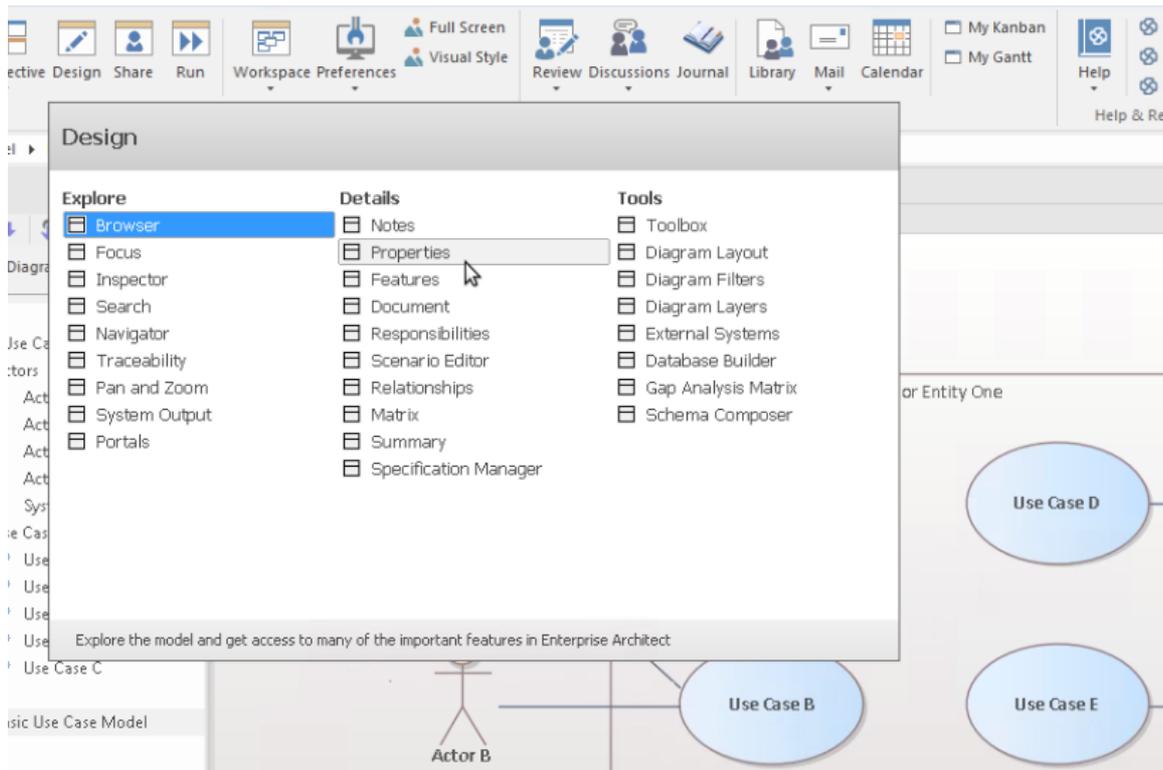
Comme vous pouvez le constater, il existe un élément sous-jacent au niveau du modèle dans la fenêtre Navigateur qui possède une représentation graphique dans un diagramme . Note que vous pouvez placer un seul élément de modèle dans autant diagrammes que vous le souhaitez et que la modification du nom, notes ou d'autres propriétés de l'élément sera immédiatement répercutée dans tous diagrammes dans lesquels l'élément a été placé.

## Travailler avec Propriétés

Examinons de plus près l'un des éléments et voyons quel type d'informations vous pouvez ajouter pour décrire en détail quel peut être le but et le comportement d'un élément particulier.

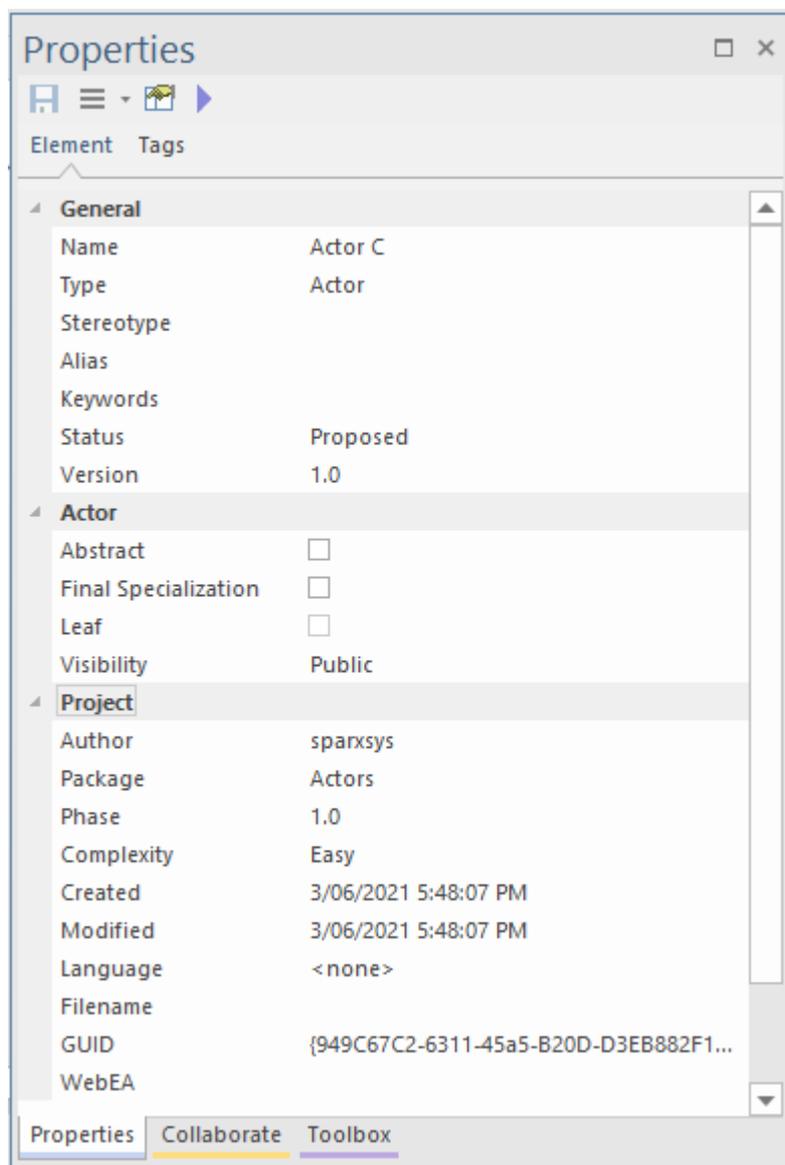
Il existe de nombreuses fenêtres de propriétés dans Enterprise Architect, et pour cette présentation, nous allons examiner quelques-unes des plus importantes. Il existe de nombreux raccourcis et touches pour afficher différentes feuilles de propriétés, mais pour maintenant il est plus simple d'y accéder à partir du ruban principal :

Démarrer > Toutes Windows > Propriétés > Général > Propriétés



### La fenêtre Propriétés

Commençons par jeter un œil à la fenêtre principale Propriétés. Sélectionnez l'élément ' Propriétés ' dans le menu ruban ' Démarrer > Toutes Windows > Propriétés > Général > Propriétés '.



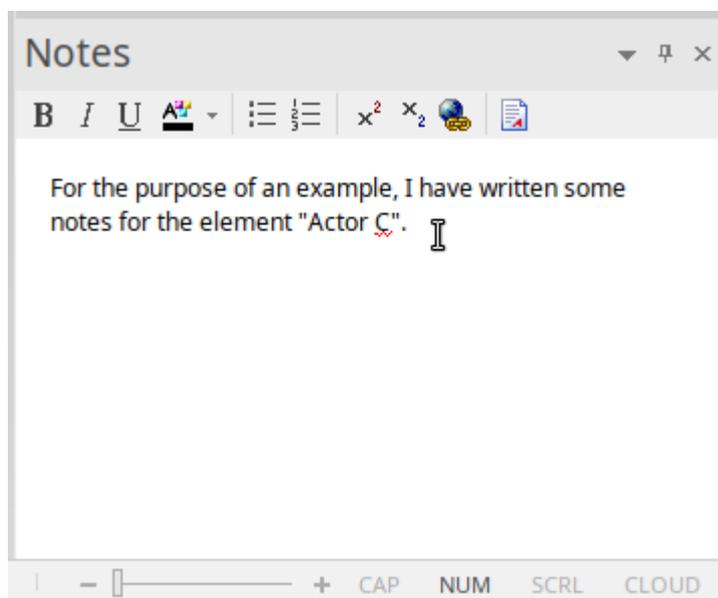
Lorsque vous sélectionnez des éléments sur le diagramme ou dans la fenêtre Navigateur , vous pouvez voir la fenêtre Propriétés changer pour refléter les paramètres et le contenu appropriés à la sélection en cours. Si vous cliquez sur un Acteur, vous verrez le nom de l'Acteur et de nombreux autres paramètres. Si vous sélectionnez une relation entre un Cas d'utilisation et un Acteur, vous verrez la fenêtre Propriétés changer pour refléter ce nouveau type d'élément (connecteur). Si vous cliquez sur un espace vide sur le diagramme , le diagramme lui-même deviendra la sélection en cours et les propriétés appropriées seront disponibles dans la fenêtre Propriétés .

Note que lorsque vous sélectionnez un élément dans un diagramme , puis passez au même élément dans la fenêtre Navigateur , les propriétés ne changent pas car les deux éléments visuels sont en fait des représentations du même élément unique.

Vous pouvez modifier certaines propriétés d'un élément en modifiant l'élément sélectionné dans la fenêtre Propriétés . Essayez de modifier le nom, l'alias, les mots-clés ou le statut d'un acteur.

### La fenêtre Notes

Une deuxième fenêtre très importante à connaître est la fenêtre Notes . C'est dans cette fenêtre que vous saisissez votre texte descriptif sur l'objectif d'un objet et toute autre information pertinente nécessaire pour décrire complètement cet objet . C'est l'une des fenêtres les plus importantes car lorsqu'il s'agit de lire et de comprendre votre modèle, les Notes et le texte descriptif sont l'un des principaux déterminants de l'utilité et de l'expressivité de votre modèle.



Sélectionnez l'élément « Notes » dans l'option du ruban « Démarrer > Toutes Windows > Conception > Créer > Notes ».  
(Le raccourci clavier est Ctrl+3)

Essayez de saisir quelques notes pour différents éléments.

### La fenêtre de responsabilité

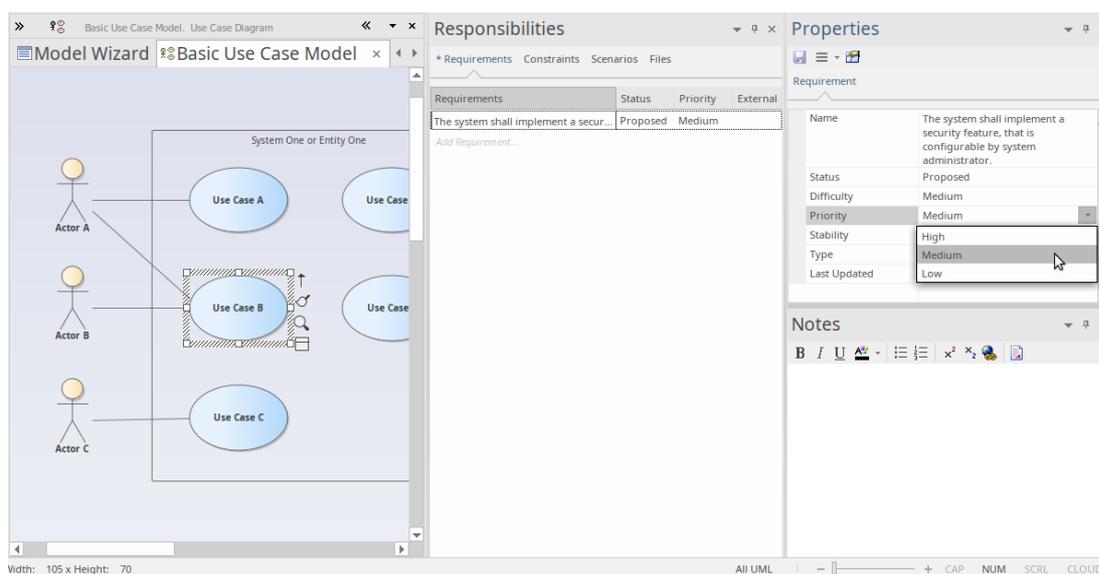
Une autre fenêtre importante que vous devez apprendre à utiliser est la fenêtre Responsabilité. Elle comporte plusieurs onglets, chacun fournissant des détails de modélisation importants.

Vous pouvez accéder à la fenêtre Responsabilité en utilisant l'option du ruban : ' Démarrer > Toutes Windows > Propriétés > Responsabilités > Responsabilités'.

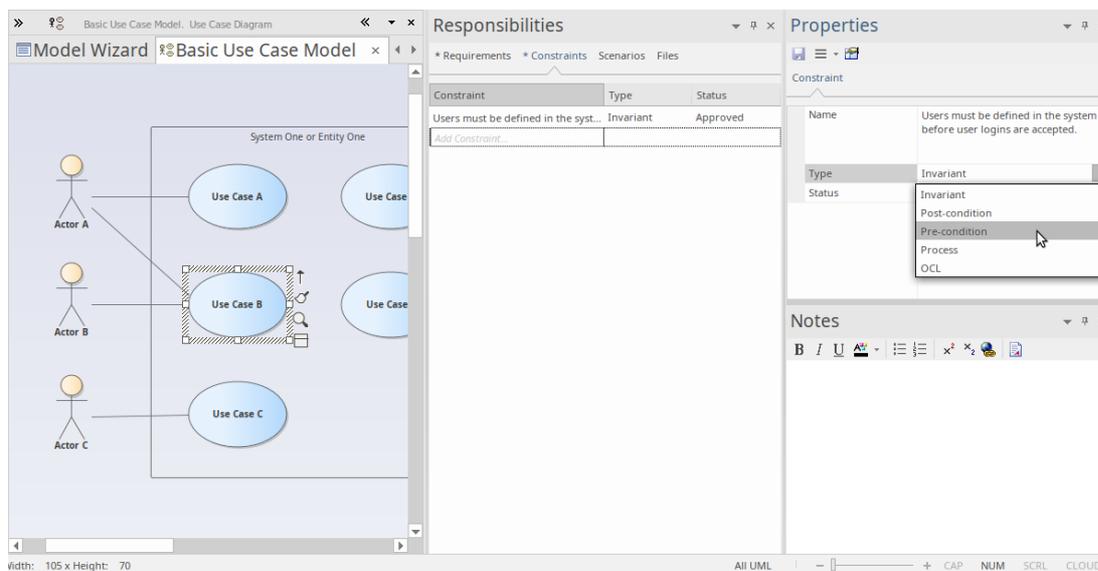
Dans la fenêtre, sélectionnez parmi les onglets : « Exigences » ou « Contraintes » ou « Scénarios » ou « Fichiers ».  
(Raccourci clavier Ctrl+4)

Regardons chacun d'eux en détail :

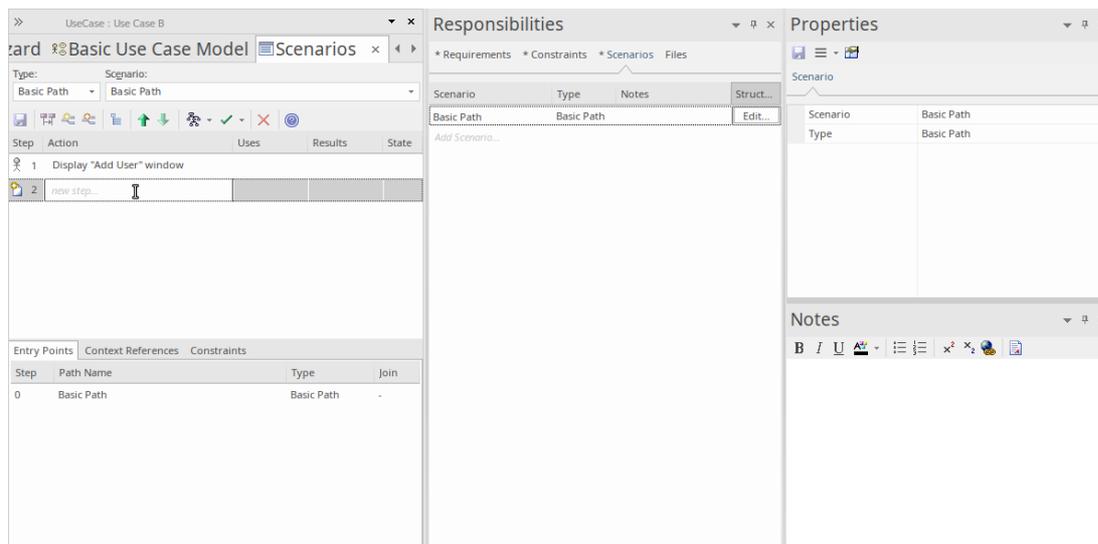
1. Tout d'abord, il y a l'onglet « Exigences ». Cet onglet vous permet d'ajouter des Exigences pour un élément qui représente les responsabilités que cet élément particulier doit satisfaire. On les appelle parfois « Exigences internes » pour les distinguer des Exigences système plus générales qui peuvent impliquer plusieurs éléments.



2. Deuxièmement, il y a l'onglet « Contraintes ». Cet onglet vous permet de saisir des restrictions et des contraintes sur le comportement, la capacité ou la structure d'un élément. De nombreux modèles comportementaux avancés utilisent l'onglet « Contraintes » pour spécifier, en détail, le fonctionnement d'un système.



3. Le troisième onglet est l'onglet « Scénarios ». Cet onglet vous permet de saisir un texte simple ou (lorsque vous cliquez sur le bouton Modifier pour un scénario) d'utiliser l'éditeur de scénarios structurés pour créer des descriptions détaillées du comportement d'un élément dans une situation donnée. Les scénarios sont le plus souvent utilisés avec les cas d'utilisation, mais peuvent être utilisés avec n'importe quel type d'élément, le cas échéant, pour expliquer certains aspects du comportement du modèle.



4. Le dernier onglet est l'onglet « Fichiers », qui répertorie simplement tous les fichiers externes qui ont été associés à l'élément. Vous pouvez facilement ajouter des fichiers à la liste en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option « Ajouter un nouveau » dans le menu, puis en spécifiant le chemin d'accès au fichier. Vous ouvrez un fichier en sélectionnant l'option « Lancer le fichier » dans le même menu. Les fichiers que vous pouvez associer et auxquels vous pouvez accéder ici peuvent inclure une feuille de calcul de déclaration Exigences ou un document de récit utilisateur.

Il existe de nombreuses autres fenêtres de propriétés dans Enterprise Architect qui permettent de décrire et de modifier les spécifications des éléments. Nous en avons vu quelques-unes maintenant et, à mesure que vous vous familiariserez avec l'outil, vous devriez en expérimenter d'autres au fur et à mesure que l'occasion se présente.

## Obtenir de l'aide

En général, appuyer sur F1 alors que le focus est dans une fenêtre Propriétés activera l'Aide de cette fenêtre et vous pourrez en savoir plus sur l'objectif et l'utilisation générale de la fenêtre.

## Travailler avec Diagrammes

Diagrammes sont la représentation visuelle du modèle et fournissent une ou plusieurs fenêtres sur la structure et le comportement du modèle. Formation à l'utilisation diagrammes est une partie essentielle de modélisation avec Enterprise Architect . Nous examinerons certains des aspects les plus fondamentaux de l'utilisation diagrammes pour visualiser et créer des modèles.

### Compétences de base

#### Ouvrir un Diagramme

Si vous souhaitez visualiser ou travailler avec un diagramme existant, vous pouvez l'ouvrir en double-cliquant sur son icône dans la fenêtre Navigateur . Pour cette brève introduction, vous devez localiser le diagramme Basic Use Case Modèle que nous avons créé précédemment et double-cliquer sur son icône pour l'ouvrir. S'il est déjà ouvert, il sera sélectionné et deviendra la fenêtre principale.

#### Sélection et déplacement d'éléments

Maintenant que notre diagramme est ouvert, essayez de cliquer sur les éléments pour les sélectionner. Une fois sélectionnés, vous pouvez cliquer et faire glisser pour les déplacer, cliquez-droit pour sélectionner des actions dans un menu contextuel, observer ou travailler avec les propriétés d'un élément dans les différentes fenêtres de propriétés et/ou modifier l'apparence d'un élément et d'autres caractéristiques visuelles. Note que vous pouvez également cliquer sur les relations de connexion entre les éléments et également modifier et afficher les propriétés, l'apparence et le positionnement.

#### Le ruban Disposition

La troisième catégorie du ruban est « Disposition » et c'est la principale catégorie du ruban consacrée à la manipulation de l'apparence des diagrammes . Il existe des commandes permettant de modifier les thèmes diagramme , de définir l'apparence des éléments, d'aligner et de formater les éléments, disposition diagrammes et de filtrer le contenu diagramme . La plupart de ces outils sont décrits en détail dans l'Aide, alors prenez le temps de lire les outils et les actions disponibles afin de tirer le meilleur parti de vos diagrammes .

### Édition de base

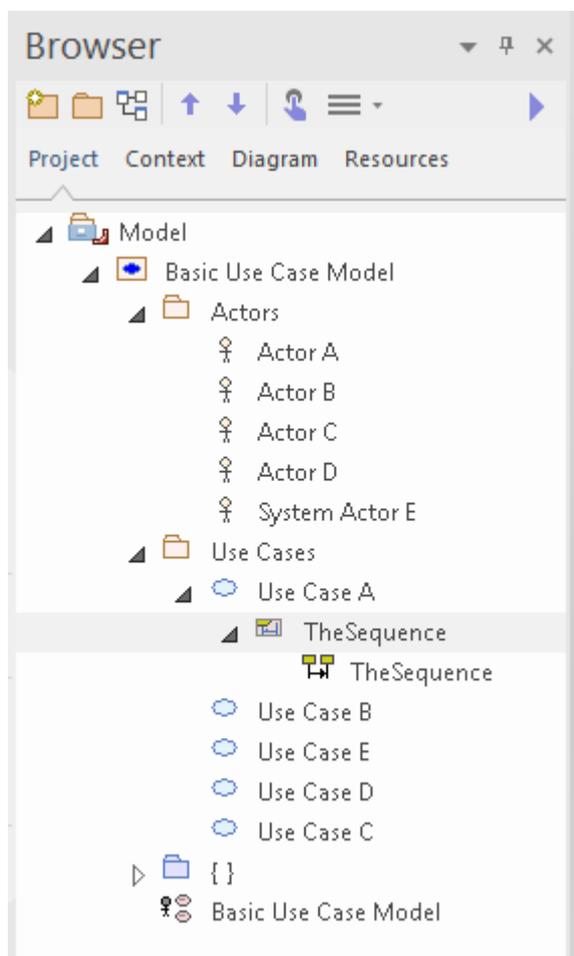
#### Ajout d'un diagramme de scénario à un cas d'utilisation

Maintenant que nous sommes familiarisés avec diagrammes , ajoutons-en un nouveau et construisons un diagramme Séquence simple indiquant le flux d'actions et de réponses entre un acteur et un cas d'utilisation. Nous devons d'abord sélectionner un cas d'utilisation dans la fenêtre Navigateur qui contiendra le nouveau diagramme Séquence (ou interaction).

#### Créer le Diagramme

Pour commencer, cliquez sur « Cas d'utilisation A » dans la fenêtre Navigateur pour le sélectionner. Maintenant, cliquez-droit dessus pour afficher un menu contextuel et sélectionnez « Ajouter | Interaction | avec Diagramme de Séquence ». Donnez un nom à la nouvelle Interaction et cliquez sur le bouton OK .

Vous devriez maintenant avoir quelque chose de similaire à cette image dans votre fenêtre Navigateur .



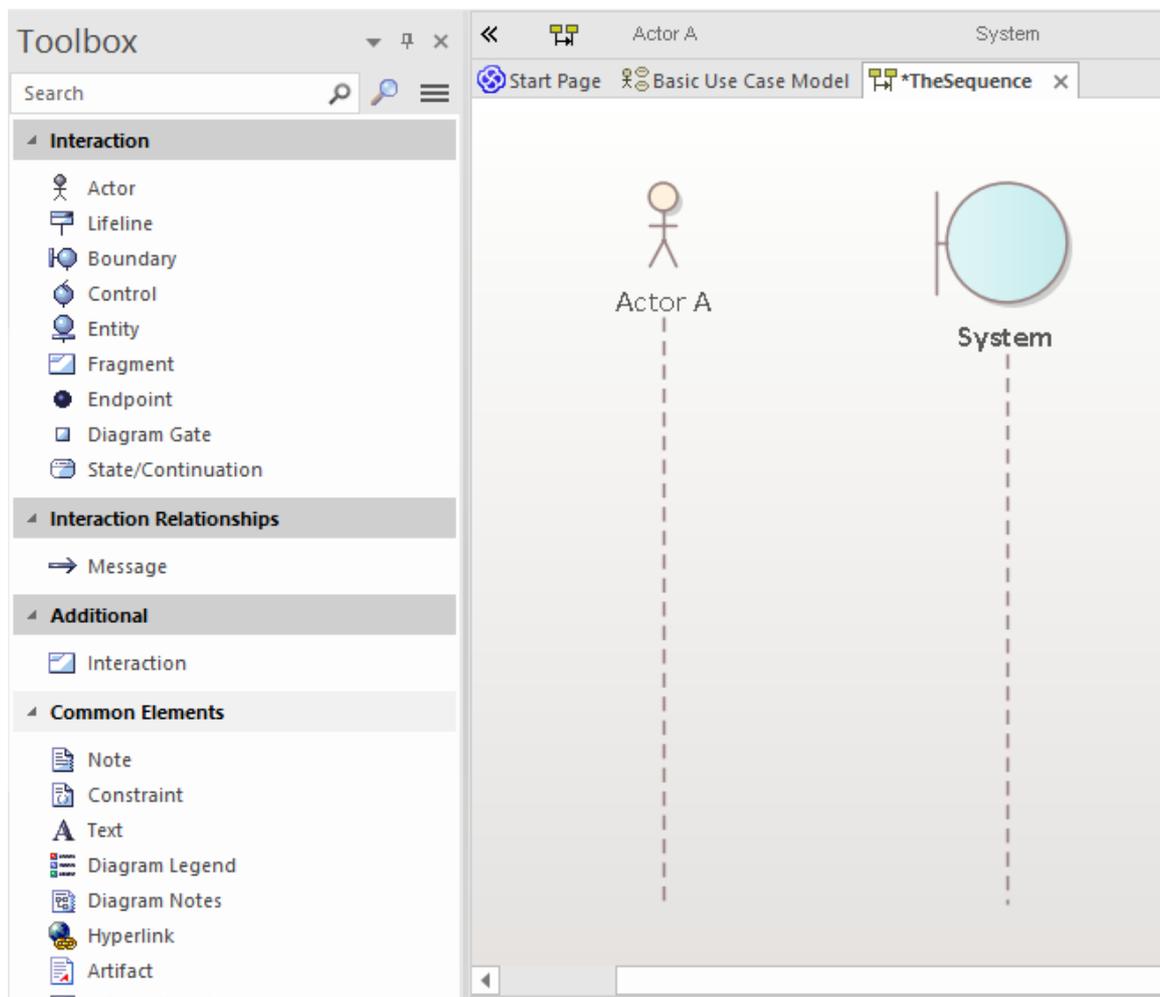
Note qu'il existe un nouveau conteneur Interaction avec un diagramme Séquence vide. Double-cliquez sur l'icône diagramme Séquence pour en faire le nouvel espace de travail par défaut. Vous aurez maintenant un espace de travail diagramme vide. Cliquez sur l'icône à double flèche à l'extrémité gauche de la barre de titre diagramme pour ouvrir la boîte à outils Diagramme . La boîte à outils change pour afficher les éléments appropriés au diagramme actuel. Dans ce cas, elle affiche les éléments couramment utilisés dans diagrammes Séquence . Mais tout d'abord, nous allons utiliser notre modèle et placer un lien vers l'acteur concerné sur notre diagramme .

Dans notre diagramme d'origine, le cas d'utilisation A avait une relation avec l'acteur A. Recherchons donc l'acteur A dans la fenêtre Navigateur et faisons-le glisser sur le nouveau diagramme .

Dans le dialogue qui s'affiche, sélectionnez « Lien » comme type de placement requis et cliquez sur le bouton OK .

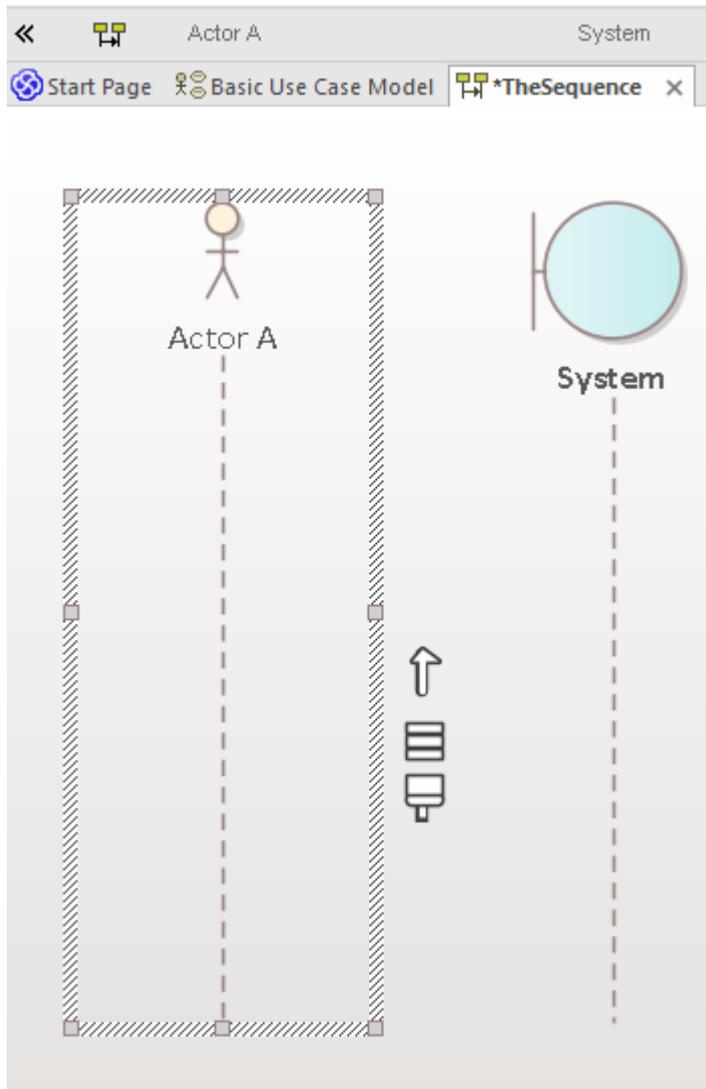
Une nouvelle représentation visuelle de l'acteur A est maintenant créée et placée sur le diagramme Séquence en tant que ligne de vie.

Ensuite, nous devons ajouter un élément Bordure pour représenter le système modélisé et la manière dont il interagira avec notre acteur. Dans la boîte à outils, cliquez sur l'icône Bordure , puis cliquez à droite de la ligne de vie de l'acteur. Utilisez la fenêtre Propriétés pour renommer l'élément Bordure en « Système ». Vous devriez maintenant avoir un diagramme qui ressemble à cette image :

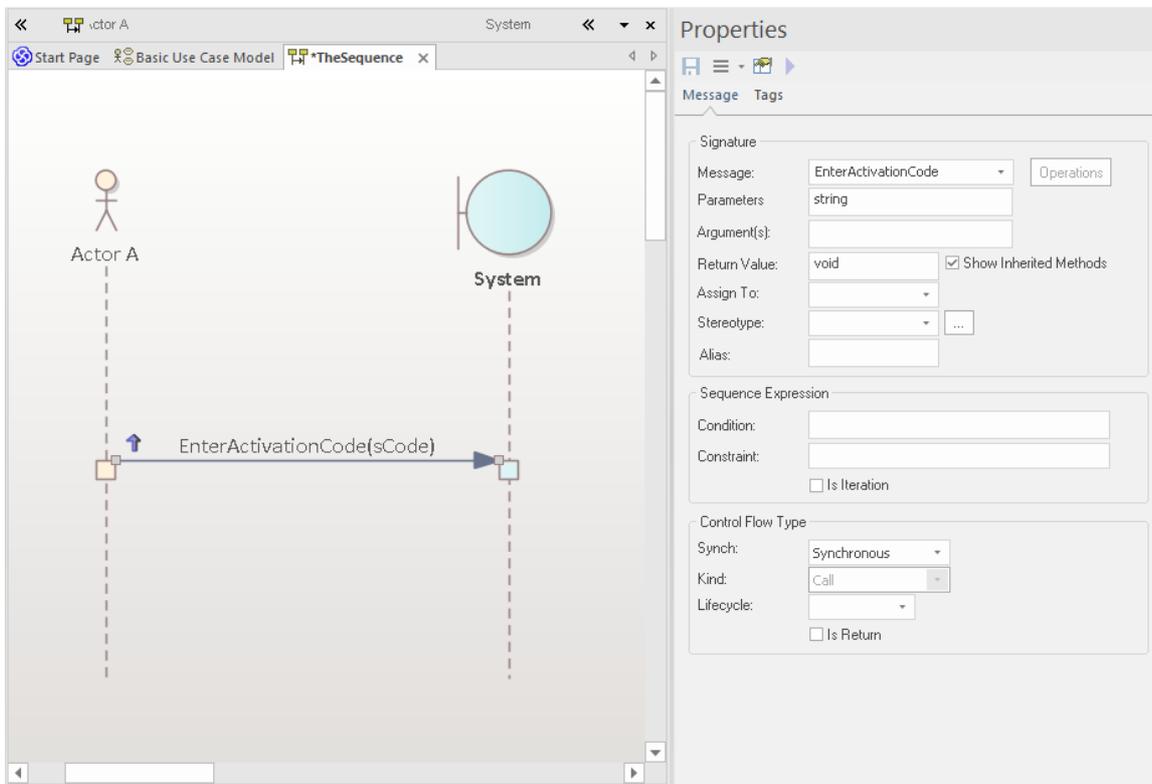


OK - nous avons maintenant un Acteur et un Système et nous voulons représenter le flux d' Action et de Réponse entre les deux entités. Nous pouvons modéliser cela en utilisant des messages entre les deux.

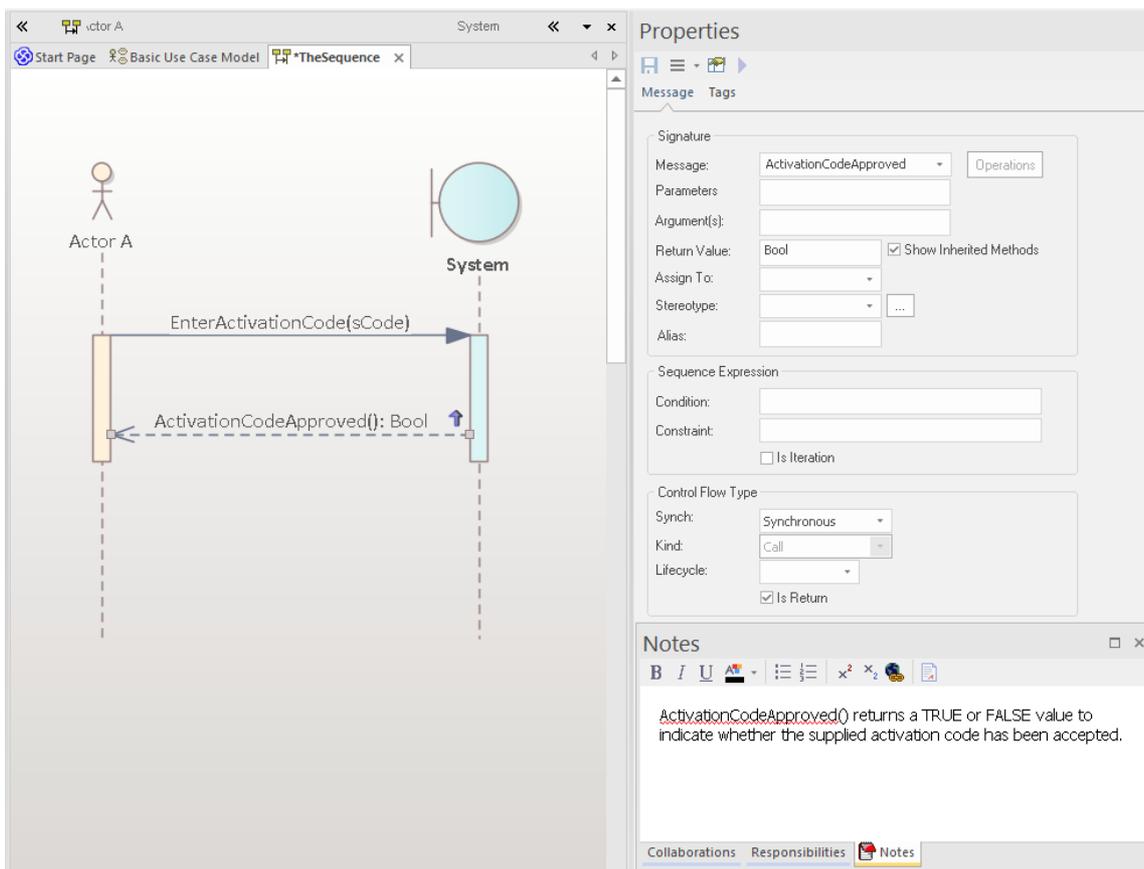
Cliquez à nouveau sur la ligne de vie de l'acteur et recherchez le bouton Lien rapide - il s'agit d'une petite « flèche vers le haut » située juste sur le bord droit de l'élément sélectionné et qui n'est visible que lorsque l'élément est sélectionné.



Cliquez maintenant sur le bouton Lien rapide et maintenez-le enfoncé, puis faites-le glisser jusqu'à la ligne de vie du système et relâchez-le. Cela crée un nouveau message dans notre modèle, entre l'acteur A et le système. Sélectionnez le nouveau message sur le diagramme et notez que la fenêtre Propriétés se met à jour pour afficher les propriétés du nouveau connecteur, ce qui vous permet de modifier les détails. Après avoir saisi quelques détails pour le message et cliqué sur le bouton Enregistrer, votre espace de travail diagramme doit ressembler à cette image :



Un message de retour peut être créé de la même manière, en cliquant sur Système, puis en faisant glisser son bouton Lien rapide vers l'acteur. Sélectionnez le nouveau message sur le diagramme et remplissez les détails dans la fenêtre Propriétés du Connecteur . Dans la section « Type de flux de contrôle » de la fenêtre Propriétés , sélectionnez l'option « Est un retour ». Votre diagramme devrait maintenant afficher le message de retour, similaire à cette image :



## Construction du Modèle

### 1. Compétences de base

#### Le Ruban de Conception

Le ruban Conception regroupe les commandes utilisées pour créer et modifier des éléments de modèle, tels que des éléments, diagrammes et Paquetages .

Il donne accès à un certain nombre de fenêtres, telles que la fenêtre Propriétés , la fenêtre Fonctionnalités et la fenêtre Responsabilité, ainsi qu'à des commandes permettant de visualiser le contenu Paquetage et le contenu diagramme sous forme de listes ou de diagrammes de Gantt.

Prenez quelques instants maintenant pour explorer les différents menus et sous-menus présentés par le ruban Design.

Nous allons maintenant utiliser le ruban Conception pour effectuer quelques tâches modélisation de base, comme la création d'un nouveau Paquetage et la création d'un nouveau diagramme dans le Paquetage , avant de créer de nouveaux éléments et connecteurs sur le diagramme . Dans cet exemple, nous allons créer un modèle de classe simple.

#### Créer un Paquetage

Nous allons créer un nouveau Paquetage sous le nœud Racine Modèle , cliquez donc sur ce nœud dans l'onglet 'Projet' de la fenêtre Navigateur puis, dans le panneau ' Paquetage ' du ruban Conception, choisissez 'Ajouter Paquetage ' . La dialogue ' Constructeur de Modèle ' apparaît, avec l'onglet ' Constructeur de diagramme ' affiché. Ici, vous pouvez saisir un nom pour votre nouveau Paquetage et vous pouvez choisir de créer un Paquetage uniquement, de créer un Paquetage avec un diagramme ou de choisir un motif modèle à insérer dans le nouveau Paquetage .

Pour cette procédure pas à pas, choisissez « Paquetage uniquement », entrez un nom pour le Paquetage , par exemple « Mon Modèle de classe », puis cliquez sur le bouton OK . Vous devriez voir le nouveau Paquetage dans l'onglet « Projet » de la fenêtre Navigateur , en tant qu'enfant du nœud Racine Modèle .

#### Créer un Diagramme

Maintenant, nous allons créer un diagramme de classe dans le nouveau Paquetage .

Cliquez sur le Paquetage dans l'onglet 'Projet' de la fenêtre Navigateur puis, dans le panneau ' Diagramme ' du ruban Conception, choisissez 'Ajouter Diagramme ' . La dialogue ' Constructeur de Modèle ' apparaît, avec la page d'onglet ' Constructeur de diagramme ' affichée.

Le nom par défaut d'un diagramme est le même nom que son Paquetage parent ; laissez-le tel quel.

Dans la section « Type », sélectionnez « UML Structural » et choisissez le type diagramme « Classe ». Cliquez sur le bouton OK .

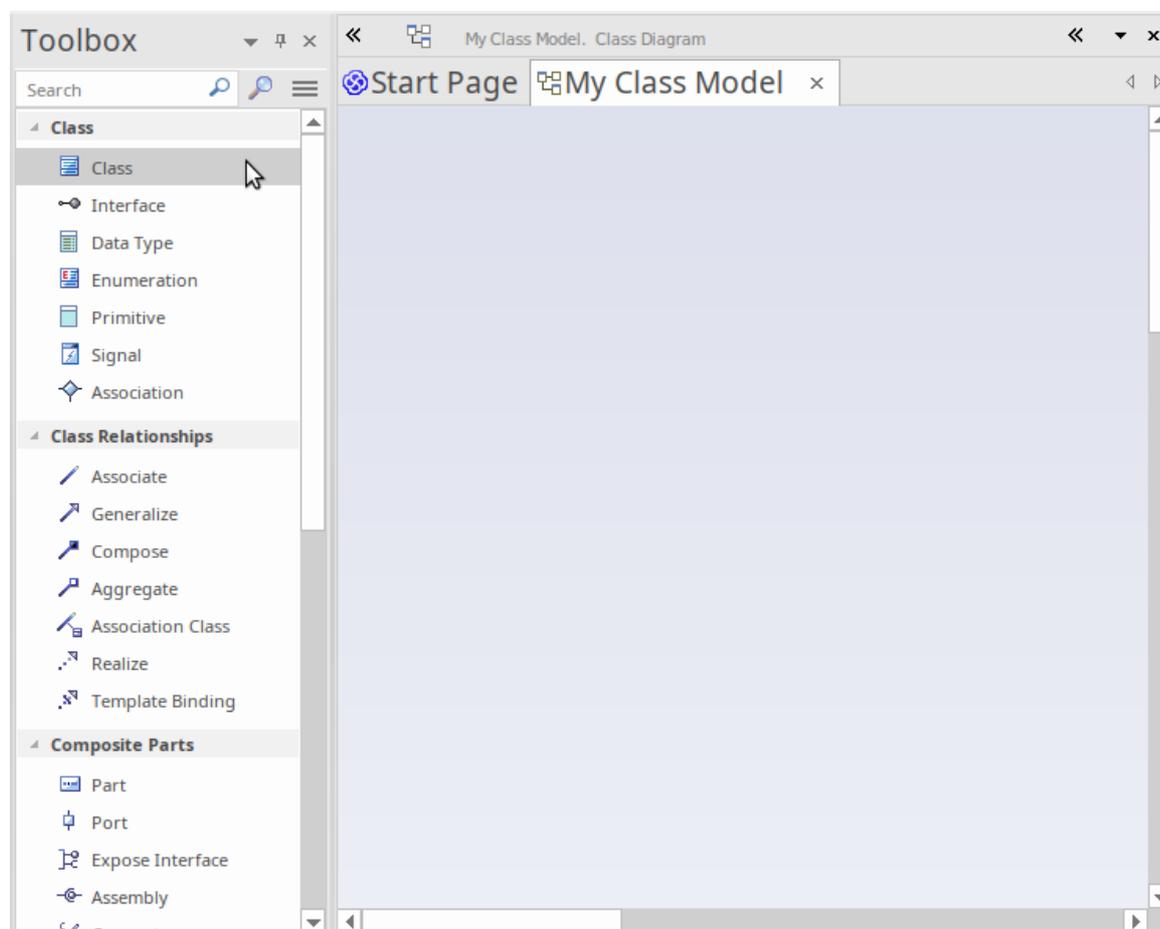
Le nouveau diagramme de classe apparaîtra dans l'onglet « Projet » de la fenêtre Navigateur et s'ouvrira dans l'espace de travail diagramme principal.

#### Boîte à outils Diagramme

Les pages de la boîte à outils Diagramme fournissent une palette d'éléments et de connecteurs qui peuvent être sélectionnés et déposés sur le diagramme actuellement ouvert. Cela crée un nouvel élément ou connecteur du type sélectionné dans votre modèle et l'affiche sur le diagramme où vous l'avez déposé. Les pages de la boîte à outils affichent un ensemble d'éléments et de connecteurs qui sont généralement utilisés avec le type diagramme actuel ; cet ensemble change lorsque vous ouvrez diagrammes de différents types.

Ouvrez maintenant la boîte à outils Diagramme en cliquant sur l'icône « Boîte à outils » dans le panneau « Diagramme » du ruban Conception. La boîte à outils s'affiche sur le côté gauche de l'espace de travail diagramme .

Cette image montre le nouveau diagramme de classe vide et, à côté, les pages de la boîte à outils Diagramme montrant les éléments et les connecteurs appropriés pour travailler avec diagrammes de classe.

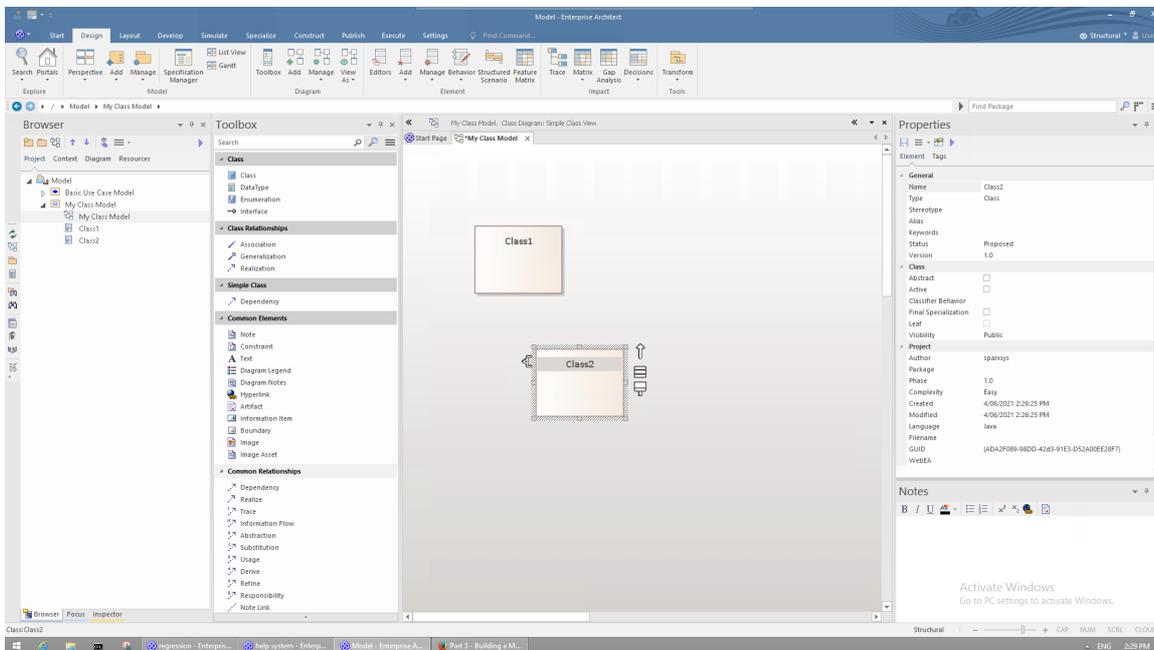


### Ajouter des éléments au diagramme

Utilisons maintenant la boîte à outils Diagramme pour ajouter quelques éléments à notre diagramme de classes.

Sélectionnez l'élément Classe dans la boîte à outils, puis cliquez sur le diagramme vide. Une nouvelle classe nommée « Classe1 » est créée dans votre modèle et placée sur le diagramme ouvert. Le nom de classe « Classe1 » est appliqué par défaut. Vous pouvez saisir un nouveau nom dans la classe sur le diagramme, ou vous pouvez modifier le nom ultérieurement en utilisant la fenêtre Propriétés. Créez une deuxième classe sur le diagramme en sélectionnant à nouveau « Classe » dans la boîte à outils et en la faisant glisser sur le diagramme.

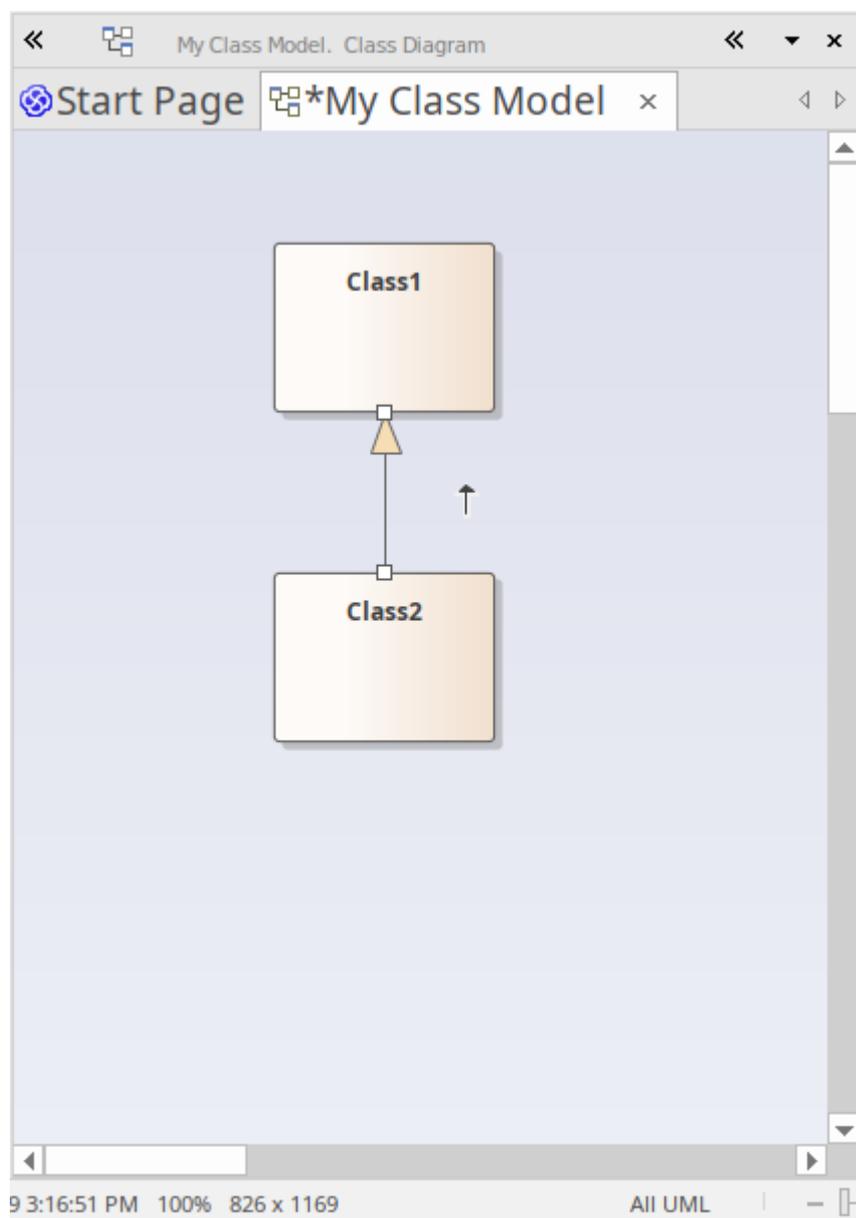
Votre espace de travail devrait maintenant ressembler à cette image :



Pour créer une relation entre deux éléments d'un diagramme, sélectionnez simplement un type de relation dans la boîte à outils Diagramme, puis faites glisser une ligne d'un élément du diagramme vers un autre. La plupart des relations sont directionnelles, donc faire glisser un lien de la classe 1 vers la classe 2 est différent de faire glisser un lien de la classe 2 vers la classe 1.

Cliquez sur la relation Généraliser dans la boîte à outils Diagramme puis, sur le diagramme, faites glisser une ligne de Classe2 à Classe1.

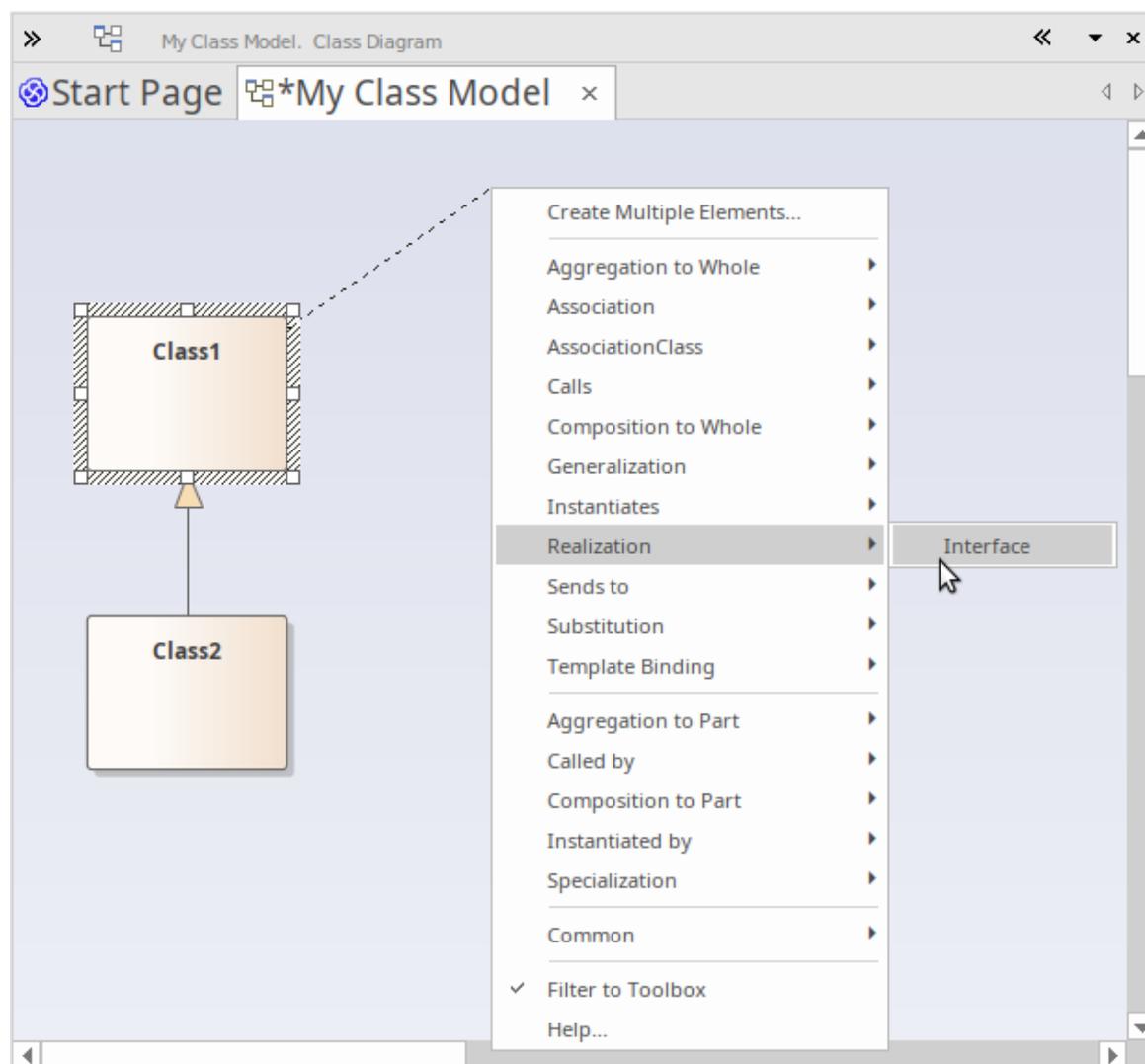
La relation créée indique que la Classe 1 est une généralisation de la Classe 2.



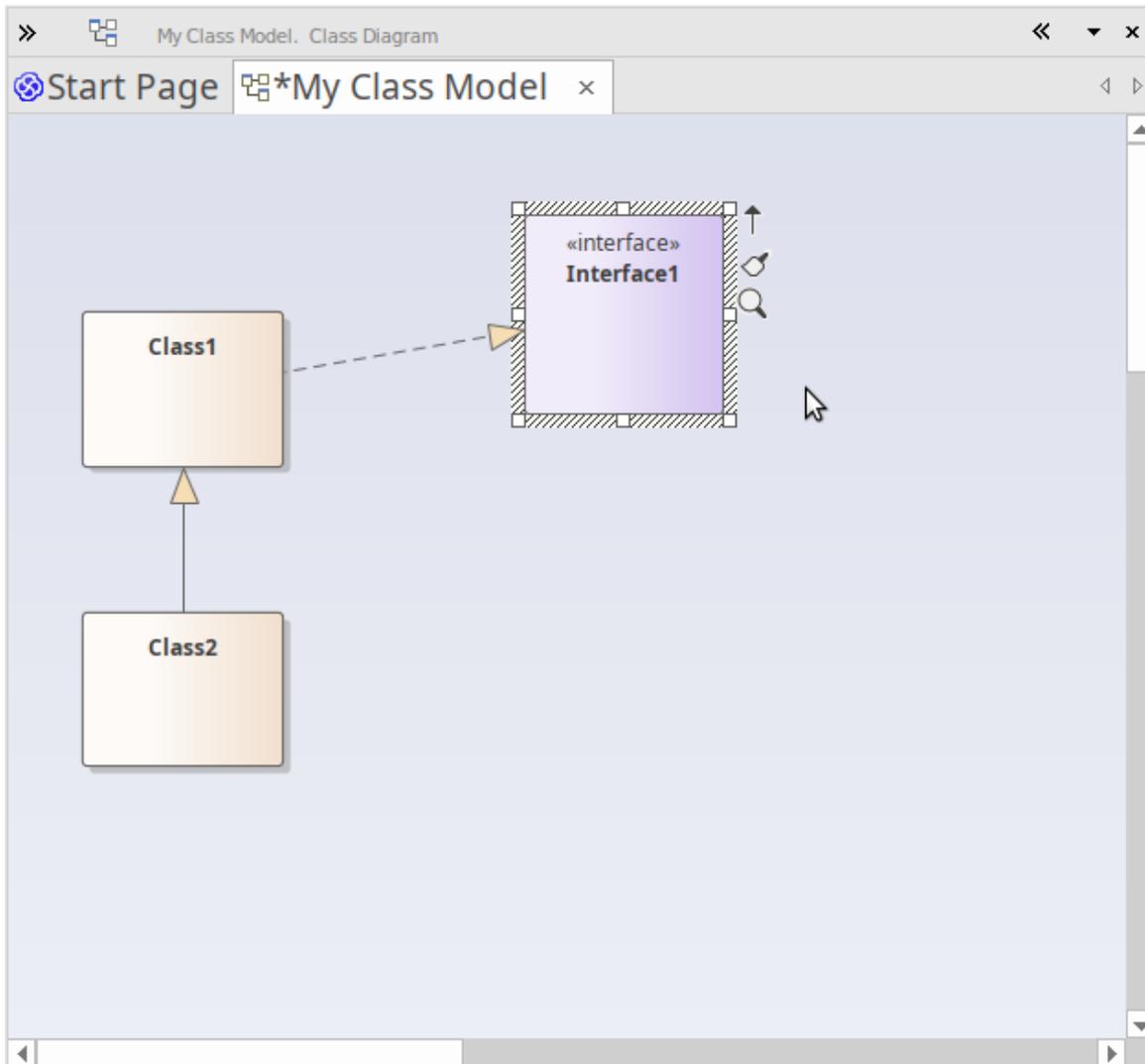
### Ajouter des éléments à l'aide de Quick Linker

Nous avons brièvement examiné le Quick Linker dans *Travailler avec Diagrammes*, où nous avons créé des liens entre deux éléments sous la forme de messages d'interaction. Nous allons maintenant utiliser le Quick Linker pour créer un nouvel élément en même temps que pour créer une nouvelle relation à partir d'un élément existant.

Dans le diagramme 'Mon Modèle de classe', cliquez sur Classe1 pour la sélectionner. La flèche Quick Linker doit être visible à côté du coin supérieur droit de Classe1. Cliquez et faites glisser la flèche Quick Linker vers la droite, en relâchant le bouton de la souris dans un espace vide du diagramme. Cette action affiche un menu contextuel qui vous promps à choisir un type de relation, puis un type d'élément. Dans le menu, choisissez 'Réalisation | Interface'.



Le connecteur et l'élément résultants sont affichés ici :

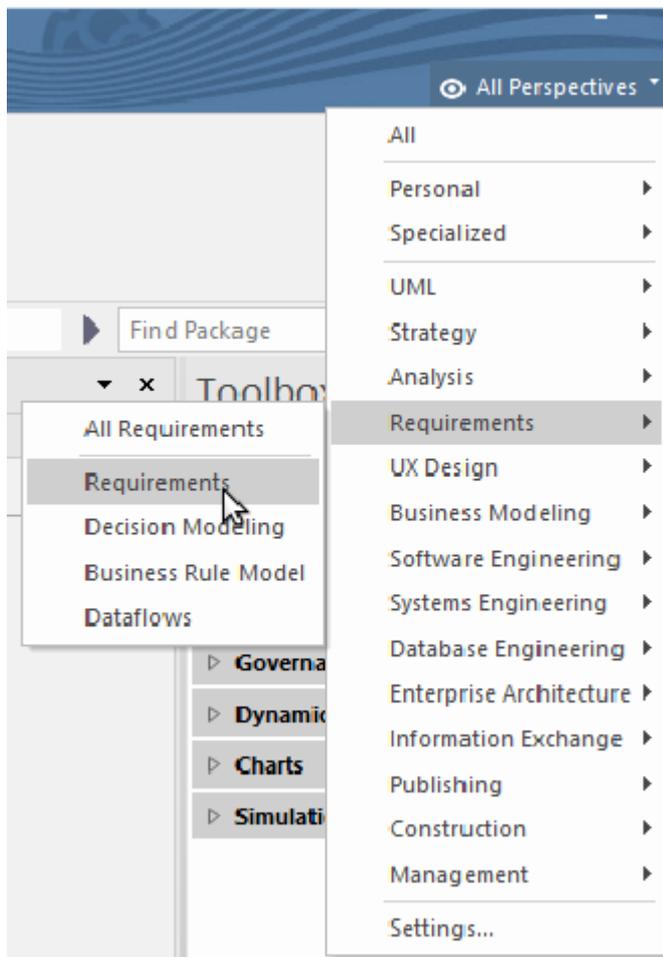


## 2. Utiliser Perspectives et Motifs Modèle

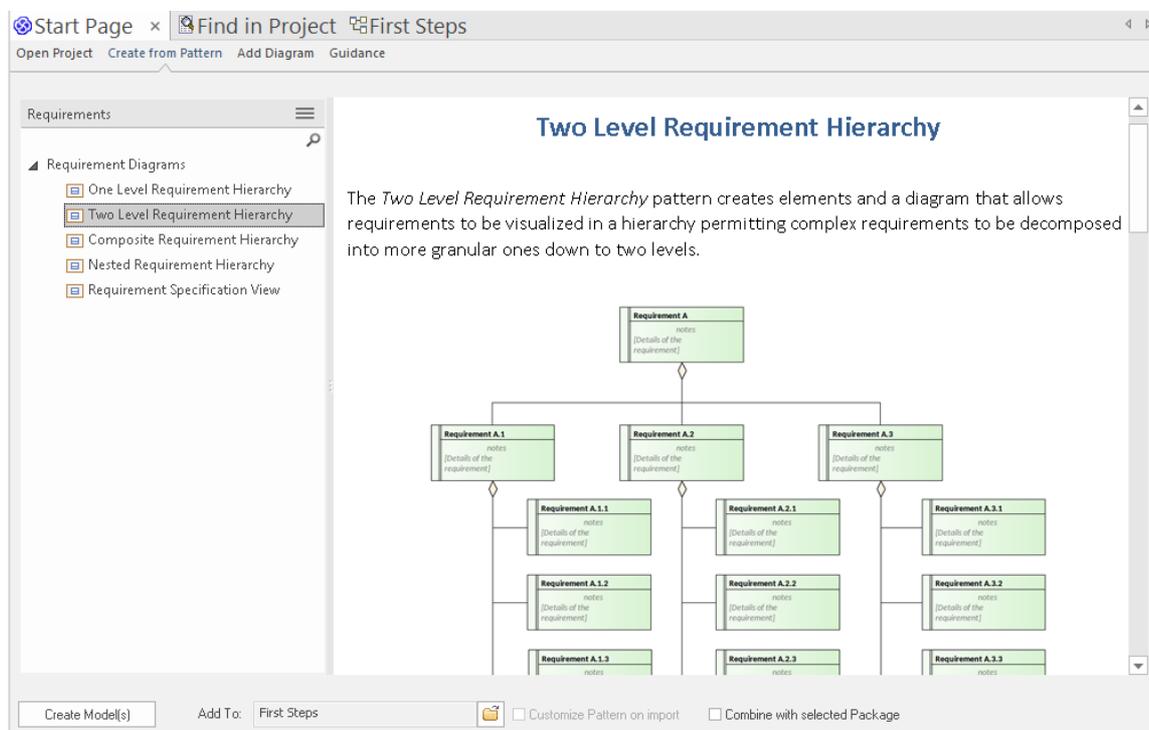
Enterprise Architect propose une large gamme de Perspectives différentes qui répondent aux nombreux types de modélisation que vous pouvez effectuer. Comme mentionné précédemment, une perspective est une contrainte placée sur l'interface utilisateur pour n'afficher qu'une technologie ou un ensemble de technologies particulier. Elle est utilisée pour réduire la complexité et vous aider à vous concentrer sur votre tâche.

### Ajouter un Modèle Exigences

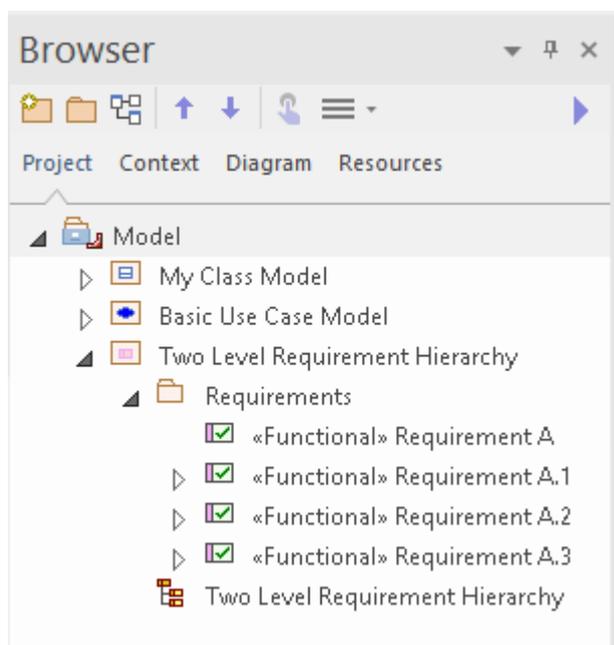
Nous allons maintenant construire un Modèle Exigences simple dans notre projet. Tout d'abord, sélectionnons l'une des Perspectives Exigences . Dans le menu ' Perspectives ', choisissez ' Exigences | Exigences '.



Après avoir sélectionné la perspective Exigences , la dialogue Constructeur de Modèle s'affiche, proposant simplement une sélection de motifs de base du modèle d'exigences. Tout d'abord, nous devons choisir où dans le modèle ce nouveau contenu sera ajouté. Cliquez sur l'icône de dossier à côté du 'Parent' ':' en haut de la boîte dialogue Constructeur de Modèle , puis choisissez le nœud racine Modèle et cliquez sur le bouton OK . Maintenant, sélectionnons le motif 'Hiérarchie des exigences à deux niveaux' et cliquons sur le bouton Créer un ou plusieurs Modèle .



Le motif de modèle sélectionné est ajouté à notre modèle sous le nœud racine Modèle .

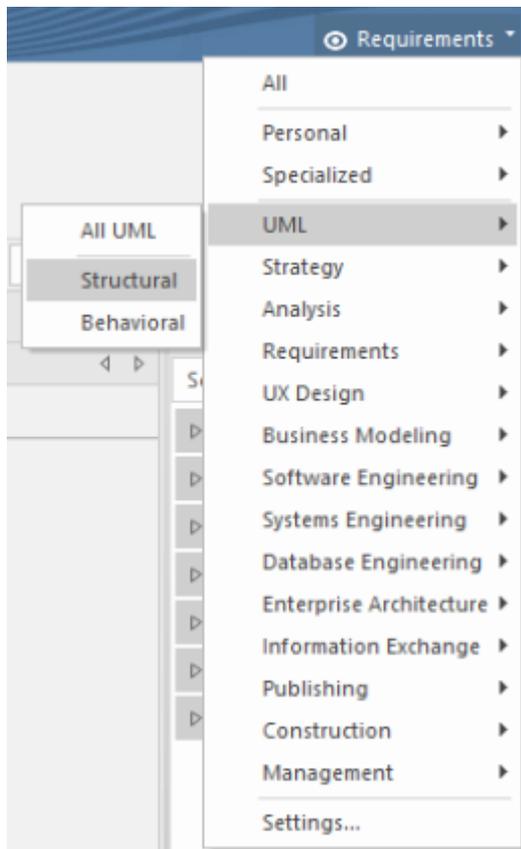


Double-cliquez sur le lien diagramme dans l'onglet « Projet » de la fenêtre Navigateur pour ouvrir le diagramme dans l'espace de travail principal diagramme . Vous pouvez ensuite sélectionner des éléments sur le diagramme (ou dans l'onglet « Projet ») et utiliser la fenêtre Propriétés pour les personnaliser selon vos besoins, en les renommant, en saisissant des descriptions dans la fenêtre Notes ou en définissant d'autres propriétés selon vos besoins.

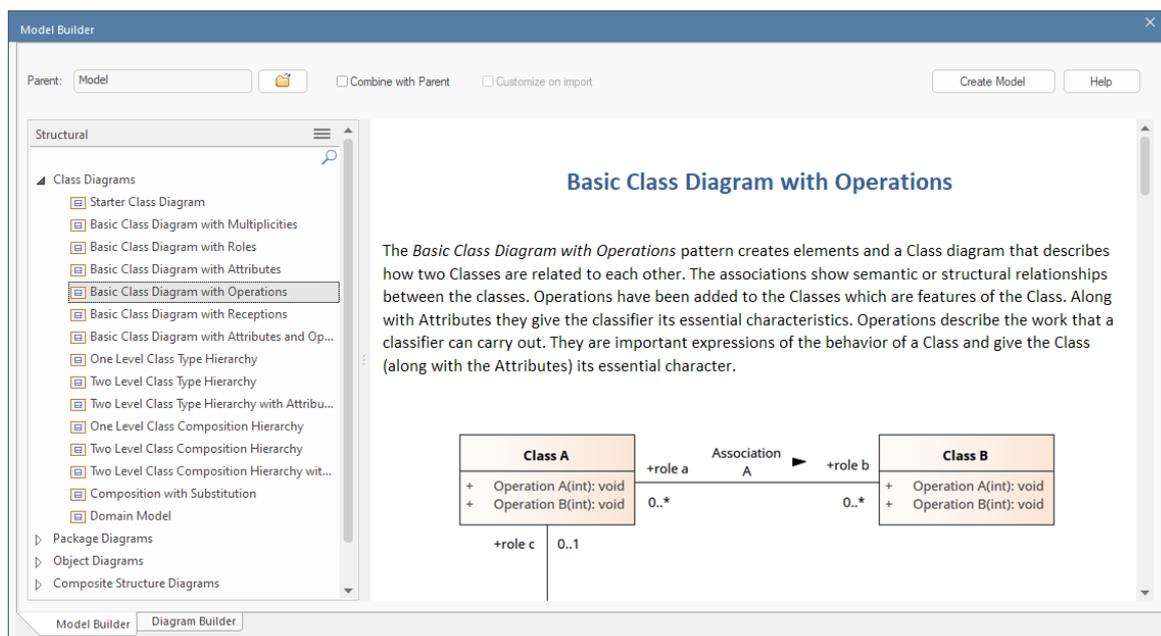
### Ajouter un Modèle de classe

Nous allons maintenant ajouter une classe Modèle simple à notre projet, en suivant une procédure similaire à celle que nous venons d'utiliser.

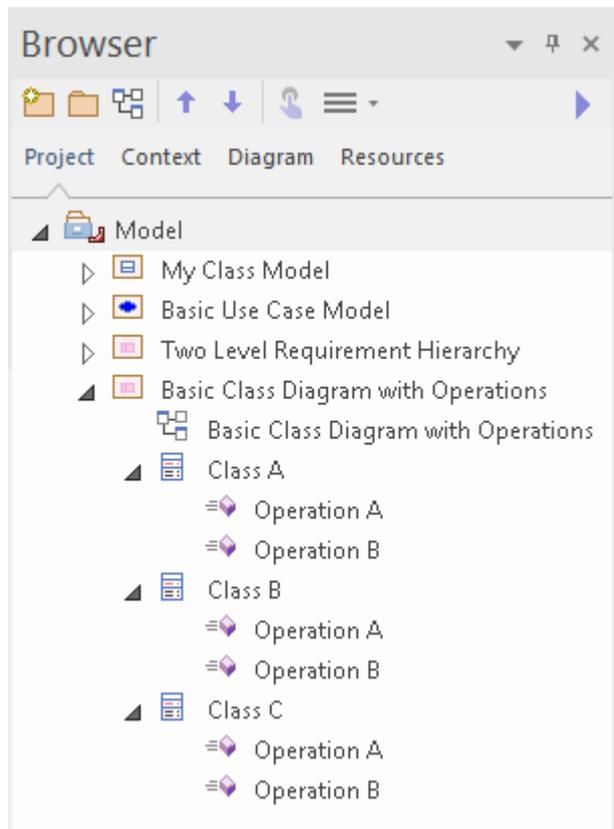
Dans le menu Perspectives , choisissez « UML | Structurel ».



La dialogue « Constructeur de Modèle » s'affiche, montrant la perspective structurale. Faites défiler la liste pour trouver les diagrammes de classes, puis cliquez sur « Diagramme de classe de base avec opérations ». Cliquez sur l'icône de dossier à côté du champ « Ajouter à : » et choisissez le nœud Racine Modèle comme emplacement dans lequel ajouter le nouveau contenu du modèle. Enfin, cliquez sur le bouton Créer Modèle pour ajouter le nouveau contenu du modèle à votre projet.



Le motif de modèle sélectionné est ajouté à votre projet ; les Paquetages , diagramme et les éléments sont affichés dans l'onglet 'Projet' de la fenêtre Navigateur .



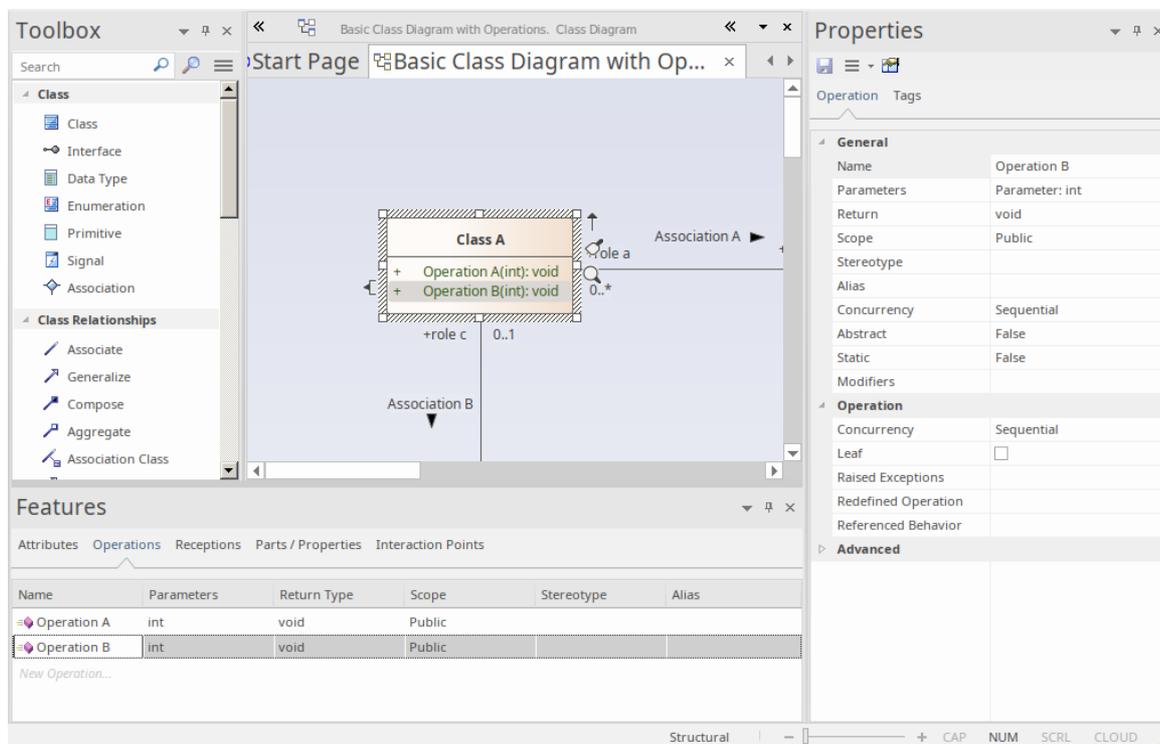
Double-cliquez sur le lien diagramme « Diagramme de classe de base avec opération » dans la fenêtre Navigateur . Cela ouvre le diagramme dans l'espace de travail principal. Nous allons maintenant utiliser la fenêtre Fonctionnalités pour visualiser les opérations de la classe A.

Depuis le panneau 'Explorer' du ruban Démarrer , choisissez l'élément de menu ' Propriétés > Fonctionnalités '. La fenêtre Fonctionnalités s'affiche ; sélectionnez l'onglet 'Opérations' de cette fenêtre.

Cliquez maintenant sur la classe A dans le diagramme (ou dans l'onglet 'Projet' de la fenêtre Navigateur ). Vous remarquerez que dès que la classe A est sélectionnée, le détail de ses opérations s'affiche dans la fenêtre Fonctionnalités . Vous pouvez ici modifier une opération existante, en changeant son nom, son type de retour ou même sa liste de paramètres. Lorsque vous sélectionnez une opération dans cette liste, la fenêtre Propriétés bascule vers Operation Propriétés , et affiche les détails de l'opération sélectionnée.

Vous pouvez également utiliser la fenêtre Fonctionnalités pour définir de nouvelles opérations, en tapant simplement un nom dans la liste où il est indiqué " *Nouvelle opération...* " .

Cette image montre la fenêtre Fonctionnalités lorsque la Classe A est sélectionnée sur le diagramme et la fenêtre Propriétés de l'Opération lorsque l'Opération B est sélectionnée dans la fenêtre Fonctionnalités .



Nous vous avons présenté quelques opérations modélisation simples pour vous donner une compréhension de base de la manière dont vous pouvez utiliser Perspectives et Modèle Motifs pour créer des structures de modèle que vous pouvez utiliser comme point de départ pour créer vos propres modèles.

Nous avons également démontré l'utilisation de l'onglet « Projet » de la fenêtre Navigateur pour naviguer dans le modèle, l'utilisation de la boîte à outils Diagramme pour ajouter du nouveau contenu à votre modèle via le diagramme et l'utilisation de diverses fenêtres Propriétés pour inspecter et modifier les propriétés de divers éléments du modèle.

## Partie 4 – Où allons-nous maintenant ?

Après avoir créé un modèle dans un référentiel, vous souhaitez maintenant voir comment votre travail peut être davantage soutenu en adaptant la zone de travail Enterprise Architect à vos besoins. Vous pouvez également revisiter les outils que vous avez utilisés et en apprendre un peu plus sur eux et sur d'autres outils et facilités qui sont tout aussi utiles pour vous aider à développer et à gérer vos modèles.

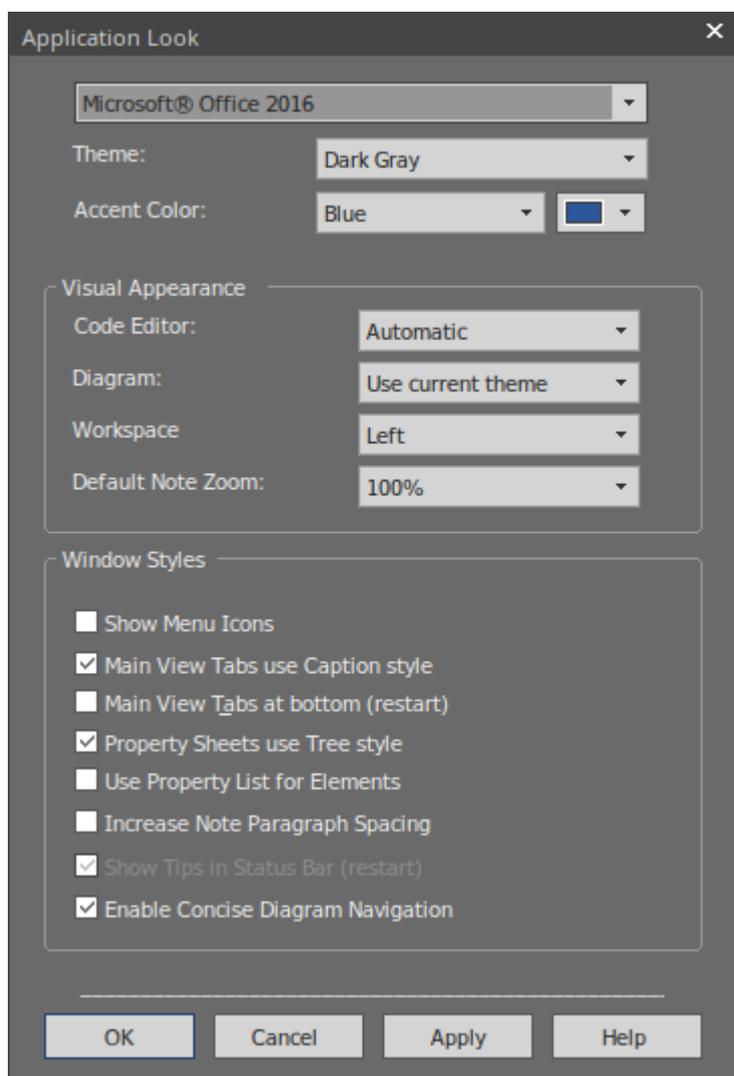
### Personnaliser l'espace de travail

Lorsque vous ouvrez Enterprise Architect pour la première fois, vous voyez la disposition par défaut de l'interface utilisateur. Vous pouvez modifier la disposition et l'apparence de l'interface de nombreuses façons, en masquant les fenêtres dont vous n'avez pas besoin, en organisant les boîtes de dialogue dont vous avez besoin dans la configuration la plus pratique, en modifiant les couleurs d'affichage et les textes, et bien plus encore, en fonction de vos préférences personnelles, du domaine de travail dont vous êtes responsable et des tâches que vous effectuez.

Les sections ici vous montrent où vous pouvez effectuer cette personnalisation.

#### Changer le style visuel

Les illustrations de l'interface utilisateur que vous avez vues dans le Guide ont une couleur et une apparence particulières - ou **un style visuel**. Vous pouvez modifier ce style en utilisant l'une des nombreuses alternatives, en utilisant la dialogue « Apparence de l'application » (sélectionnez l'option du ruban « Démarrer > Apparence > Style visuel »).

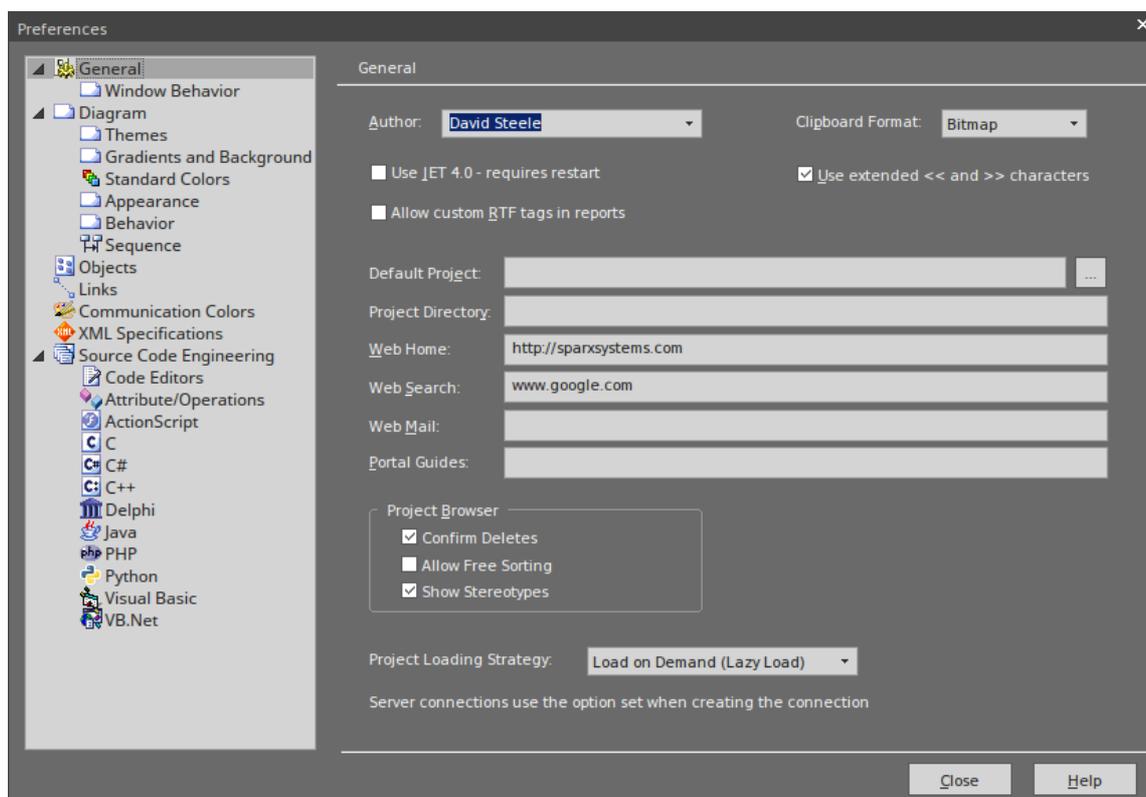


Les trois premiers champs de le dialogue ont le plus grand impact visuel. Essayez de modifier les valeurs ; vous pouvez cliquer sur le bouton Appliquer et voir l'effet sans avoir à fermer le dialogue . Note que pour certaines permutations, vous n'avez pas besoin d'avoir des valeurs dans les trois champs.

### Définissez quelques préférences majeures

Les préférences sont des aspects du système que vous personnalisez afin que chaque projet que vous ouvrez dans Enterprise Architect , sur votre poste de travail et sous votre ID utilisateur, s'affiche et se comporte de la même manière, comme vous le souhaitez ! Chaque utilisateur peut voir le même projet différemment, en fonction de ses propres préférences.

Vous commencez par afficher la dialogue « Préférences » (sélectionnez l'option du ruban « Démarrer > Apparence > Préférences > Préférences »).

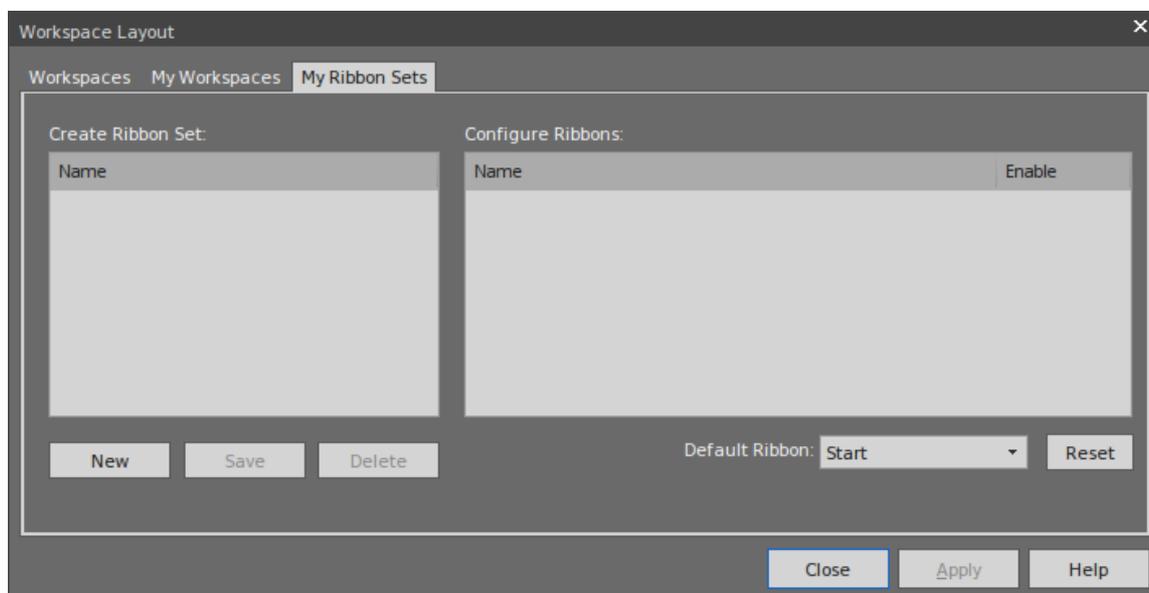


Comme vous pouvez le voir, il existe de nombreuses pages d'options que vous pouvez définir, même si toutes les options ne vous seront pas utiles. Cliquez sur les noms de page à gauche de le dialogue pour réviser les options disponibles. Si vous souhaitez une explication d'un paramètre, cliquez sur le Bouton d'Aide pour afficher une description de chaque paramètre de la page.

Les préférences les plus visibles sont les couleurs object sur diagrammes . Ouvrez un diagramme puis modifiez les paramètres sur la page ' Diagramme > Couleurs Standard ' de le dialogue . Chaque paramètre possède une option permettant de revenir à la couleur par défaut, ce qui vous permet d'essayer toutes sortes de combinaisons sans perdre les paramètres standard.

### Personnaliser les catégories de ruban

Les rubans en haut de la zone de travail permettent d'accéder à presque tous les outils et facilité d' Enterprise Architect , mais comme il est peu probable que vous utilisiez tous les outils et facilité vous pouvez envisager de personnaliser les rubans pour exclure les éléments dont vous n'avez pas besoin. Vous affichez d'abord l'onglet « Mes Ensembles de rubans » de la dialogue « Disposition Espace de Travail » (sélectionnez l'option « Démarrer > Toutes Windows > Espace de travail > Outils de l'espace de travail > Mes Ensembles de rubans »).



Cliquez sur le bouton Nouveau et saisissez un nom pour votre affichage de ruban personnalisé. Vous verrez que tous les rubans sont maintenant répertoriés dans le panneau « Configurer les rubans » et si vous développez le nom d'un ruban, les sections de ce ruban sont également affichées. Pour chaque ruban et section dont vous n'avez pas besoin, décochez la case sélectionnée afin que le ruban ou la section soit exclu de la barre de ruban.

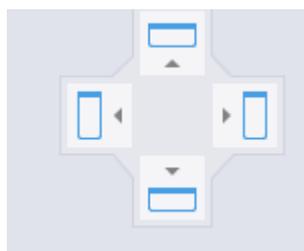
Cliquez sur le bouton Appliquer pour mettre à jour l'affichage du ruban. Si vous souhaitez rétablir l'ensemble de rubans par défaut, cliquez sur l'arrière-plan du panneau « Créer un ensemble de rubans » et cliquez sur le bouton Réinitialiser.

### Mettre les choses à leur place

Lorsque vous ouvrez Enterprise Architect pour la première fois, les différentes fenêtres sont positionnées autour de l'écran. Ces fenêtres, et celles que vous ouvrez, ne doivent pas nécessairement rester à cet endroit. Vous pouvez simplement cliquer sur le nom de la fenêtre et la faire glisser vers un emplacement plus pratique sur l'écran.

Alternativement, vous pouvez **ancrer** une fenêtre exactement là où vous l'avez placée, afin qu'elle reste là, ouverte, pendant de nombreuses sessions de travail.

Lorsque vous déplacez une fenêtre, une icône « boussole » s'affiche au centre de l'écran et une icône « point de boussole » s'affiche sur chaque bord.



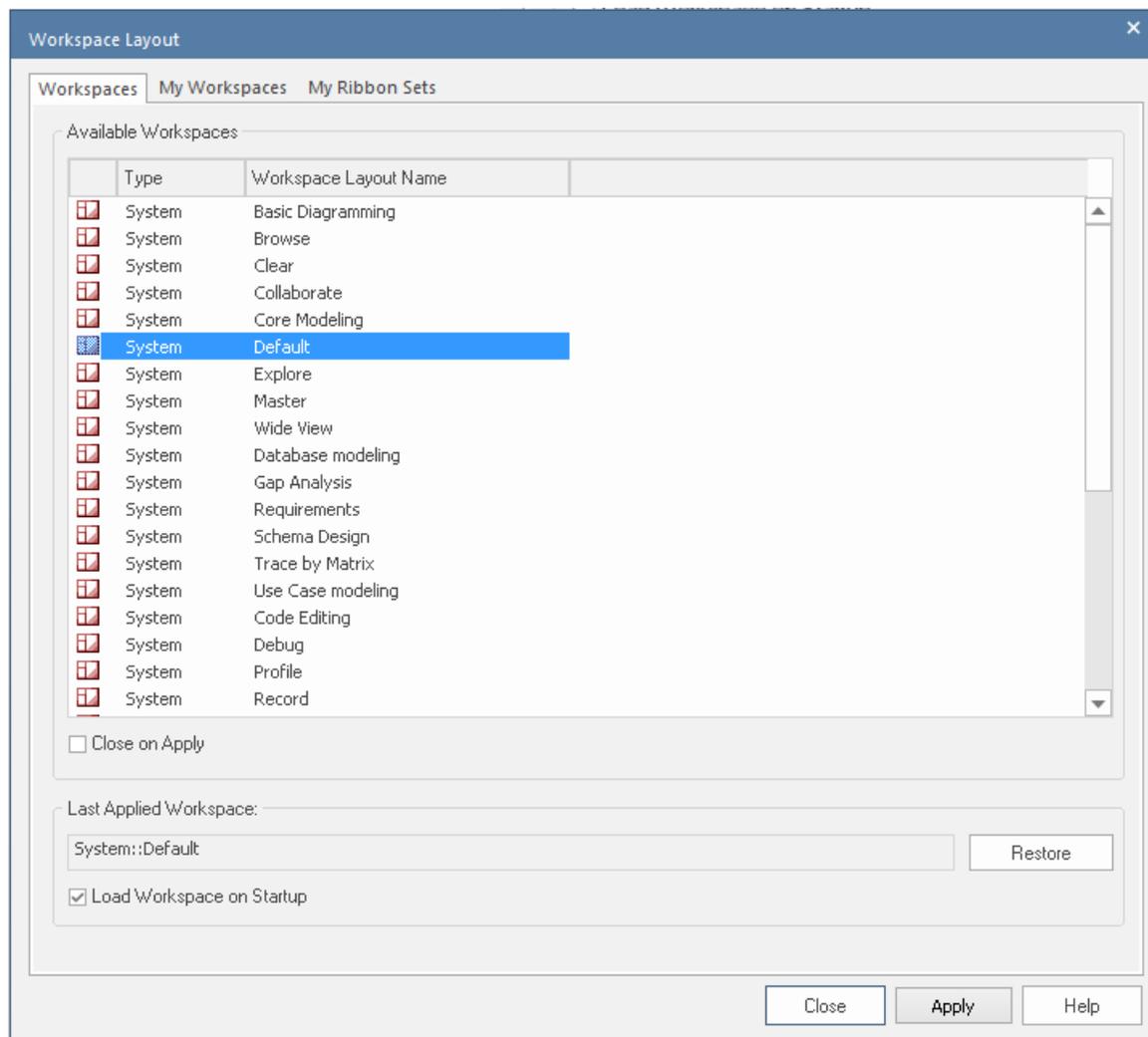
Lorsque vous déplacez la fenêtre sur un point cardinal, une zone de l'écran devient bleue. Il s'agit de la zone que la fenêtre occupera lorsque vous la déposerez et l'ancrerez. Vous pouvez ensuite ajuster les bordures de la fenêtre en conséquence.

S'il y a une autre fenêtre dans la zone d'ancrage, une autre boussole s'affiche, avec un carré au milieu. Les points de la boussole ancrent la fenêtre déplacée au-dessus, en dessous ou sur le côté de l'autre fenêtre actuelle, tandis que le carré en fait un onglet du même cadre que cette fenêtre.

### Utilisation de l'espace de travail facilités

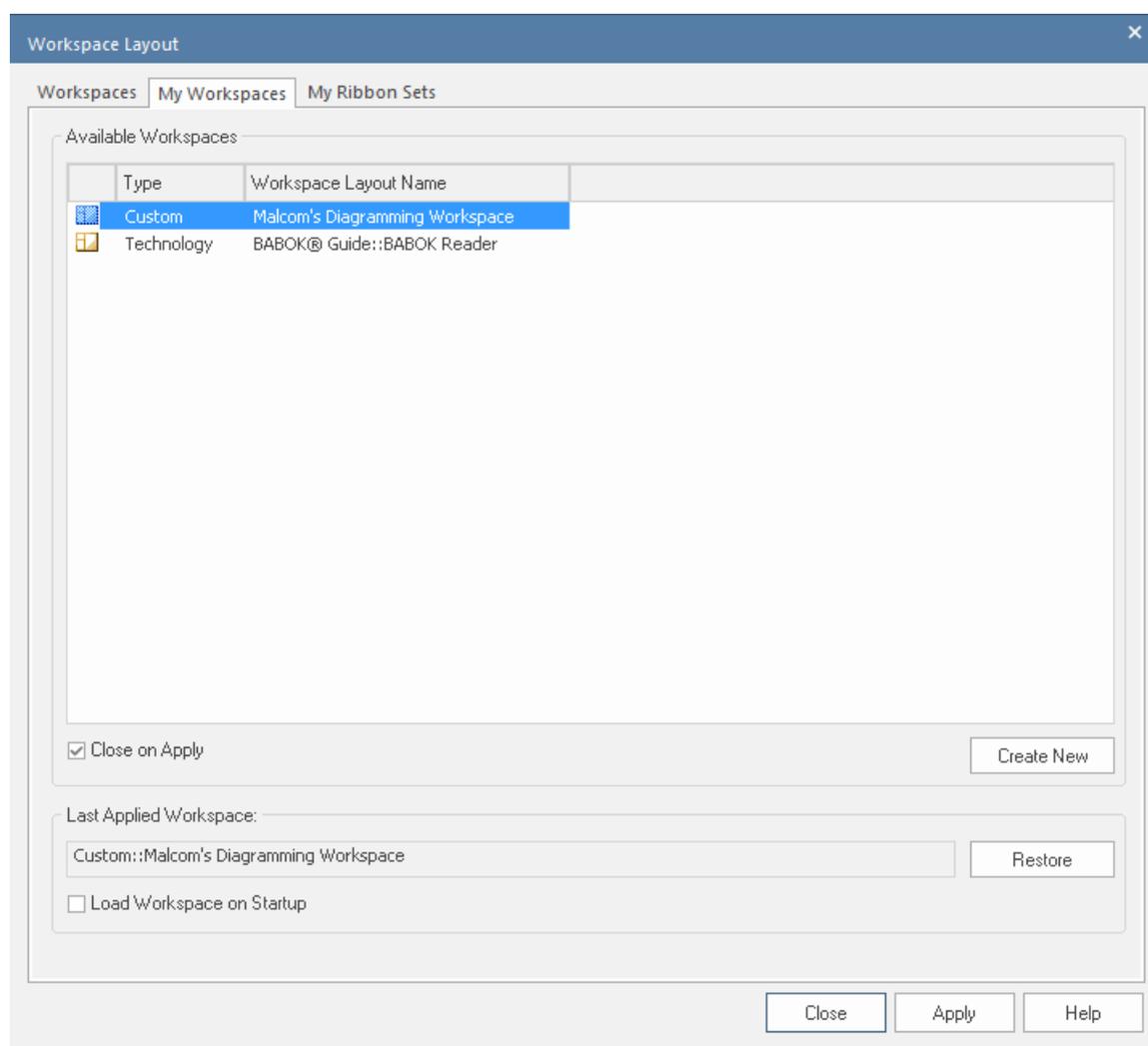
L'ancrage d'une fenêtre permet de positionner une fenêtre à la fois, mais de nombreuses fenêtres peuvent être utilisées en combinaison. Ainsi, pour vous éviter de devoir élaborer, construire et positionner ces combinaisons, le système les met à votre disposition et vous donne les outils pour les appliquer rapidement ! Ces outils forment l'espace de travail facilité (sélectionnez l'option du ruban ' Démarrer > Toutes Windows > Espace de travail > Outils de l'espace de travail >

Espaces de travail').



Avant d'essayer quelques mises en page, décochez la case « Fermer sur Appliquer », afin de pouvoir essayer différentes mises en page sans avoir à rouvrir le dialogue . Sélectionnez une disposition (par exemple « Déboguer ») et cliquez sur le bouton Appliquer.

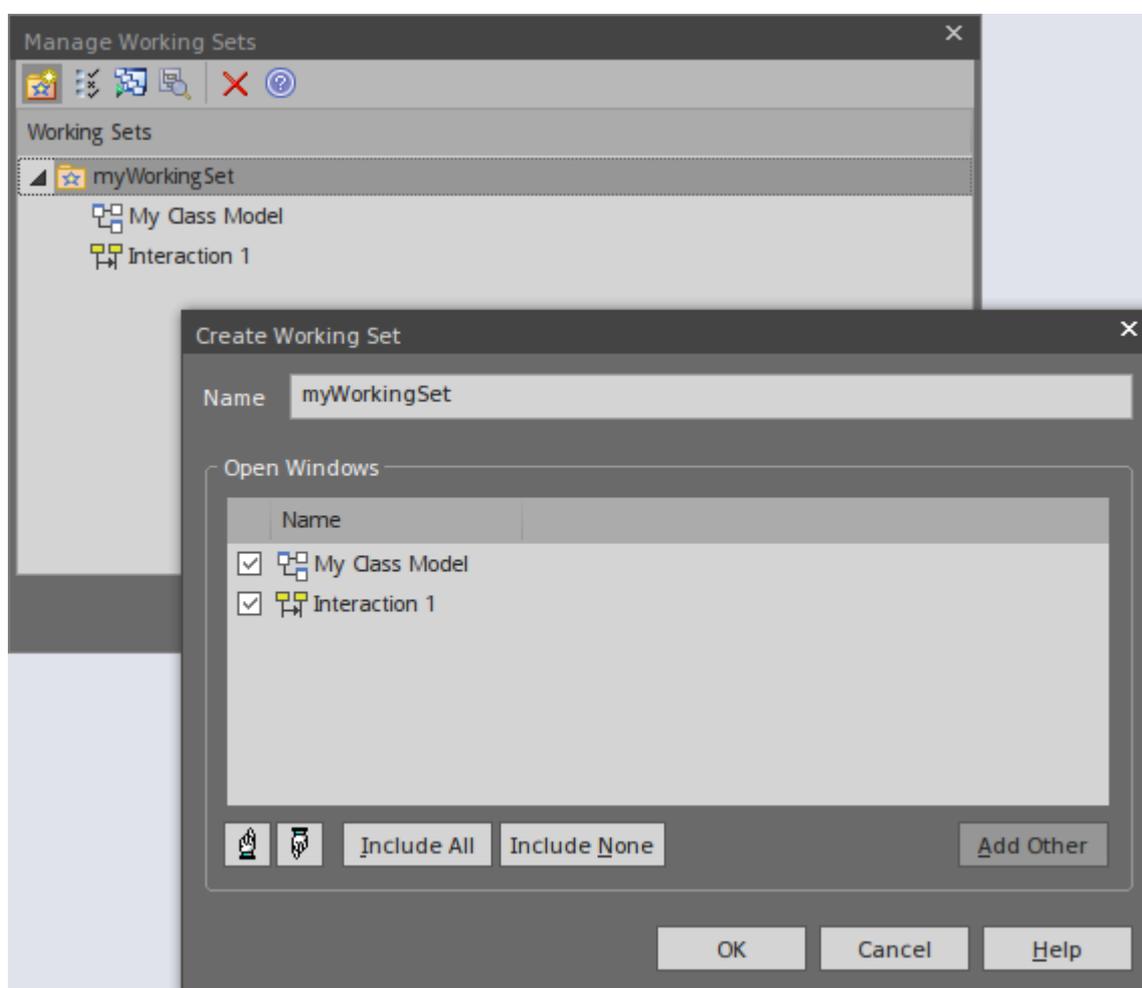
Vous pouvez définir une disposition définie par le système, puis déplacer des fenêtres individuelles, ou créer une disposition qui vous convient mieux. Une fois cela fait, vous pouvez l'enregistrer comme disposition personnelle en sélectionnant l'option du ruban ' Démarrer > Toutes Windows > Espace de travail > Outils de l'espace de travail > Enregistrer l'espace de travail', qui vous promps à donner un nom à votre disposition . Si vous utilisez une autre disposition vous pouvez revenir à la vôtre en la sélectionnant dans l'onglet ' Mes Espaces de Travail ' de la dialogue ' Disposition Espace de Travail '.



### Retour au travail

Vous effectuez beaucoup de travail en utilisant des fenêtres telles que Diagramme Vue (avec plusieurs diagrammes sous forme d'onglets, peut-être), Relationship Matrice et Modèle Search.

Une fois la session de travail terminée, vous souhaitez peut-être la reprendre là où vous l'aviez laissée. Vous pouvez capturer votre statut de travail actuel à l'aide de la fenêtre Ensembles de travail (sélectionnez l'option du ruban ' Démarrer > Toutes Windows > Espace de travail > Gérer Ensembles de travail ').

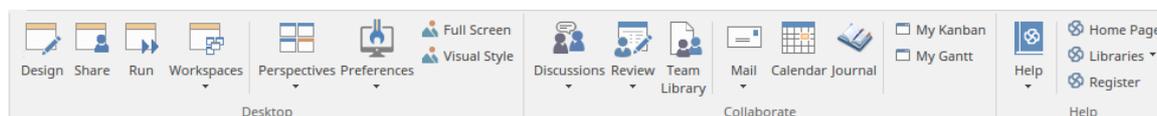


cliquez-droit sur le panneau central de la dialogue « Gérer Ensembles de travail » et sélectionnez l'option « Enregistrer l'historique Vue de l'onglet principal », qui capture les vues que vous avez ouvertes lorsque vous fermez votre poste de travail. Si vous sélectionnez également l'option « Appliquer à l'ouverture Modèle », le système ouvrira automatiquement ces vues lorsque vous ouvrirez votre modèle lors de la prochaine session de travail. Vous pouvez également utiliser l'option « Ouvrir l'ensemble de travail » lorsque vous êtes prêt à reprendre ce travail, si vous devez faire autre chose en premier.

## Référence Rapide

### Rubans en bref

Les rubans, affichés en haut de la zone de travail, permettent d'accéder à presque tous les outils et facilité d' Enterprise Architect . Chaque ruban supporte un domaine de travail (comme la conception des composants et de la structure du modèle) et est divisé en segments pour regrouper les outils et facilités en fonction de la structure ou de la fonction support les outils.



Cet exemple est le ruban Démarrer , qui donne accès aux outils permettant d'organiser votre travail et votre espace de travail. En particulier, examinez les options du panneau « Application », qui fournit les outils permettant de voir ce qui se trouve dans votre modèle et où se trouvent des objets particuliers. Ces outils incluent :

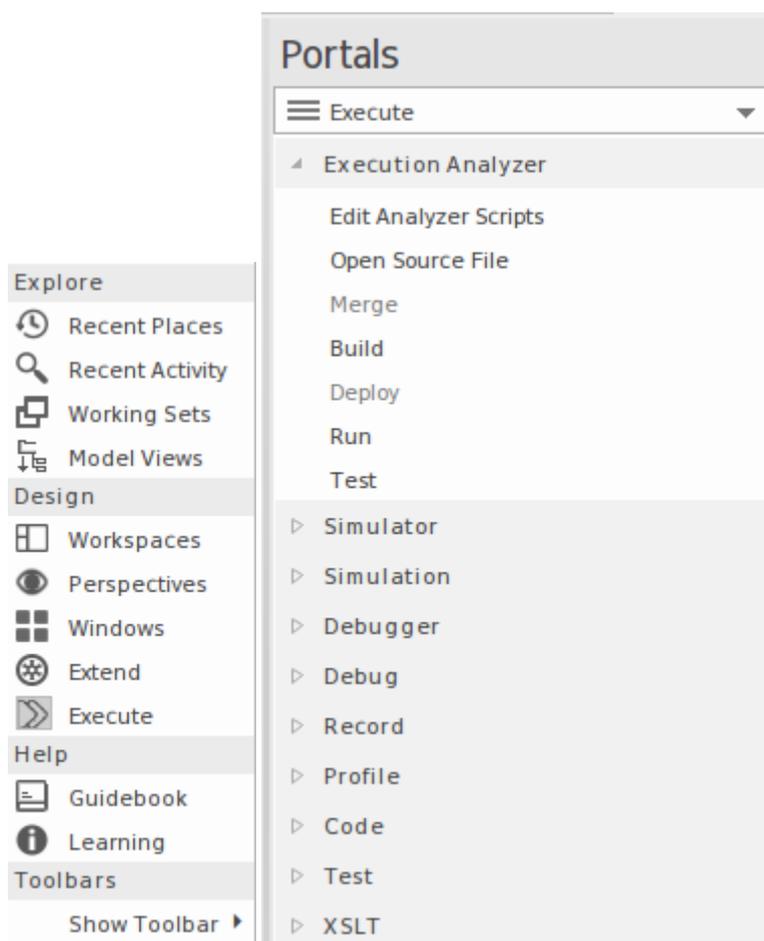
- Navigateurs - tels que l'onglet « Projet » de la fenêtre Navigateur
- Affichages Propriétés - comme la fenêtre Propriétés elle-même et les fenêtres affichant Notes , les documents

associés, Fonctionnalités et les contraintes

- Les outils Trace facilités d'examiner et de tracer les relations entre paires d'éléments et séquences d'éléments

## Fenêtre des portails

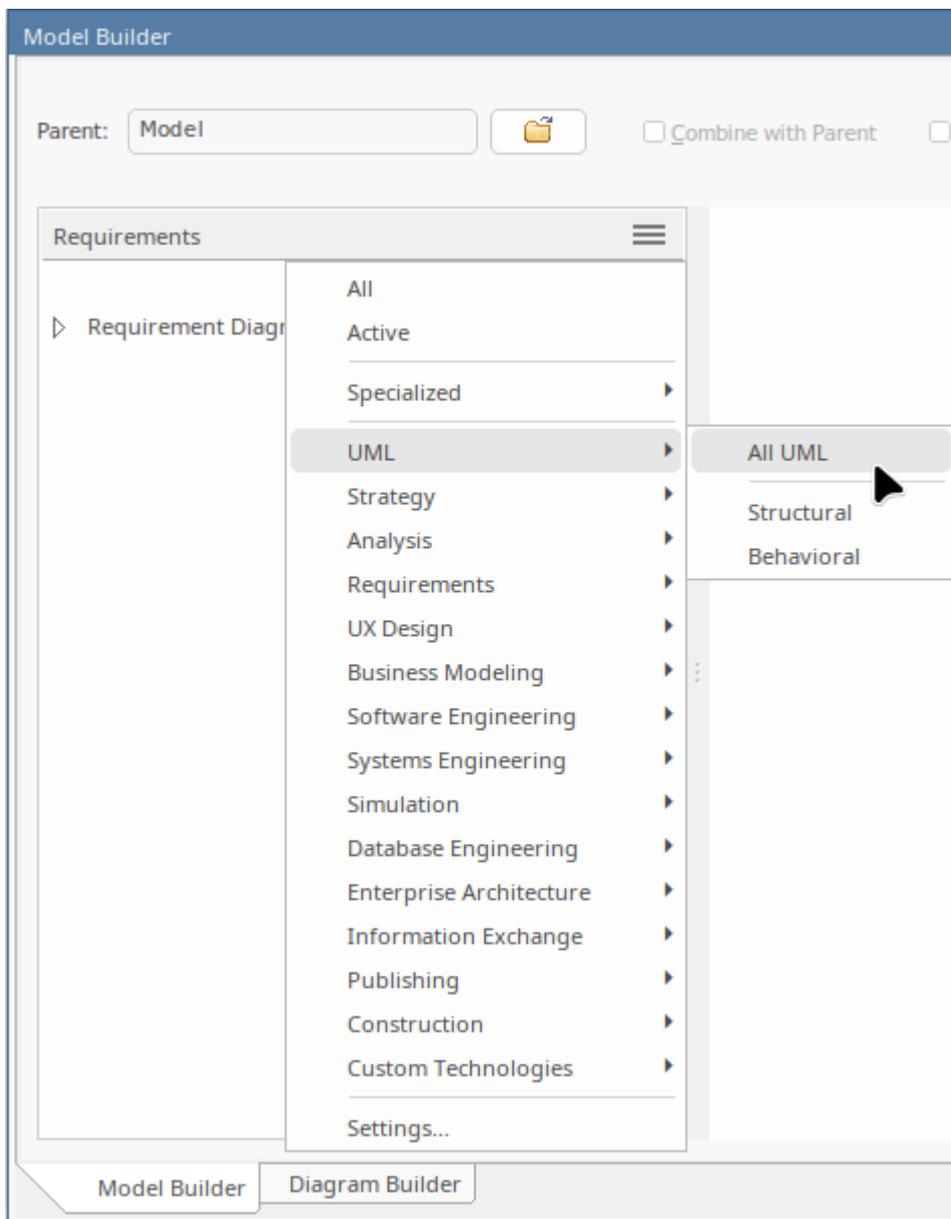
La fenêtre Les Portails affiche l'un des onze portails et facilité de passer d'un portail à un autre. Les Portails identifient les tâches dans des domaines de travail particuliers et fournissent des liens vers la fenêtre ou dialogue permettant d'effectuer chaque tâche. Les portails Guidebook et Formation fournissent des liens vers des informations en ligne qui décrivent une fonctionnalité d' Enterprise Architect et comment l'utiliser. Vous pouvez afficher la fenêtre Portails en sélectionnant l'option « Explorer > Portails » à l'extrémité gauche de la barre de ruban.



## Perspectives

Perspectives affinent les facilités de développement de modèles dans Enterprise Architect pour support une technologie ou un domaine particulier. Les effets les plus visibles de la définition d'une perspective sont que le contenu de la boîte à outils Diagramme est limité aux ensembles d'éléments et de connecteurs utilisés dans le domaine, et les Motifs de modèle sont adaptés pour générer des structures diagramme et/ou de modèle exactement du type de modélisation dans la zone sélectionnée.

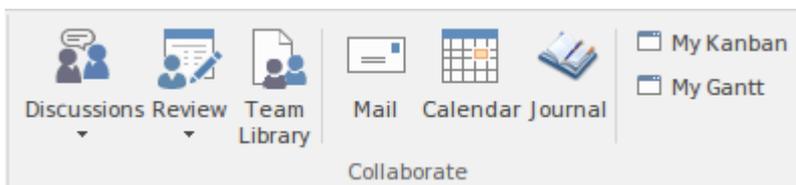
Vous pouvez répertorier et sélectionner les Perspectives dans la liste déroulante « Perspective » en haut à droite de l'écran.



## Collaboration

Si vous travaillez en équipe, vous aurez besoin de contacter vos collègues pour tout type de message, d'une simple question à une liste de commentaires révision formels. Quel que soit le type de message que vous souhaitez envoyer, Enterprise Architect dispose d'une facilité pour créer et diffuser ce message.

Vous pouvez accéder aux facilités via le segment de ruban 'Démarrer > Collaborer', en sélectionnant les options 'Discussions', 'Révision' ou 'Mail'. L'option Discussions vous donne également une facilité Chat.



( Note que les facilités Mail et Chat fonctionnent sur des identifiants d'utilisateur, qui ne peuvent pas être définis dans l' Trial Edition . Les fenêtres s'affichent, mais vous ne pouvez pas envoyer de message.)

## Touches de raccourci

De nombreuses facilités et opérations dans Enterprise Architect peuvent être sélectionnées en appuyant sur les touches du clavier ainsi qu'en sélectionnant des options de ruban ou de menu.

Pour obtenir la liste des raccourcis clavier que vous pouvez utiliser, accédez au Portail de Formation (sélectionnez l'option de ruban « Explorer > Portails > Formation ») et consultez les rubriques *Raccourcis Clavier* et *Raccourcis de Diagramme* sous la rubrique « Référence Rapide ».

## Ressources que vous pouvez utiliser

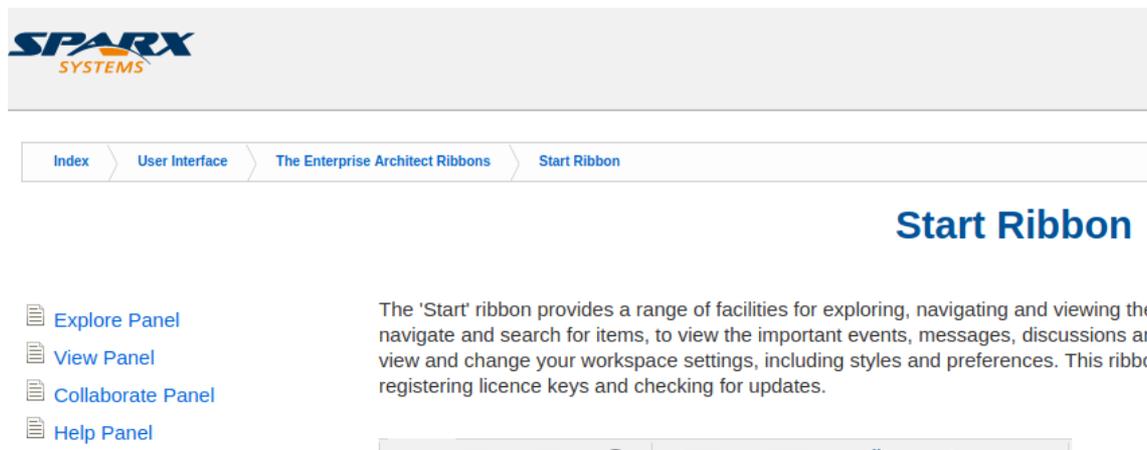
### Aide

À tout moment, si vous souhaitez des informations sur l'objectif d'un écran ou sur la manière de le compléter, vous pouvez sélectionner l'une de ces options pour afficher la rubrique d'aide décrivant cet écran :

- Appuyez sur F1
- Cliquez sur l'icône  dans l'en-tête de l'écran, ou
- Cliquez sur le Bouton d'Aide en bas de l'écran

Ou vous pouvez accéder à l'Aide en sélectionnant l'option du ruban « Démarrer > Aide > Aide > Ouvrir le système d'aide ».

Chaque rubrique d'aide s'affiche sous forme de page Web. Vous pouvez cliquer sur la liste des rubriques à gauche de la page pour explorer des rubriques connexes et/ou plus détaillées, ou cliquer sur un point du fil d'Ariane au-dessus de la rubrique pour accéder à des rubriques plus conceptuelles ou à de l'aide sur un autre domaine.

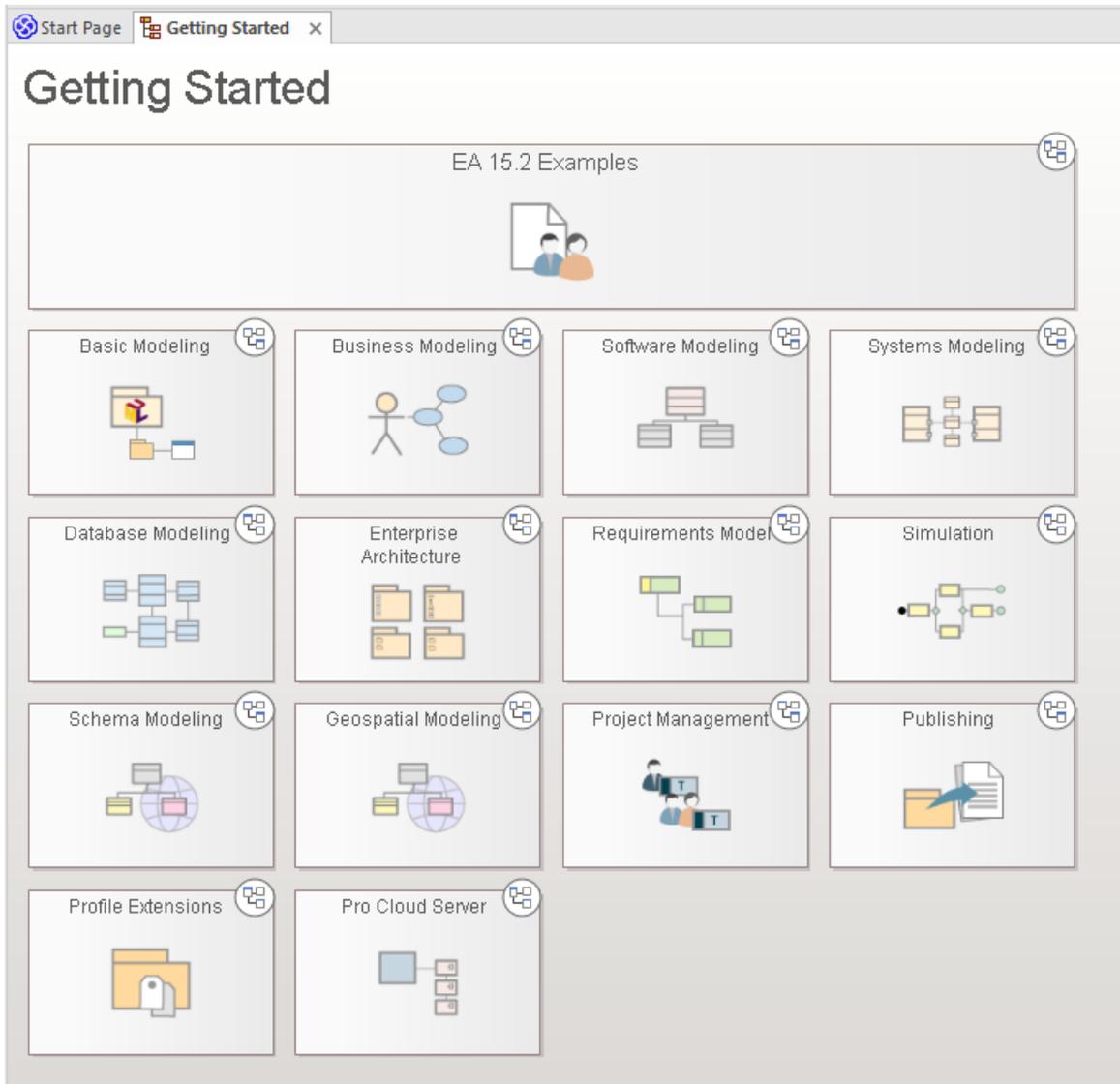


### Le Modèle d'exemple (EAExample)

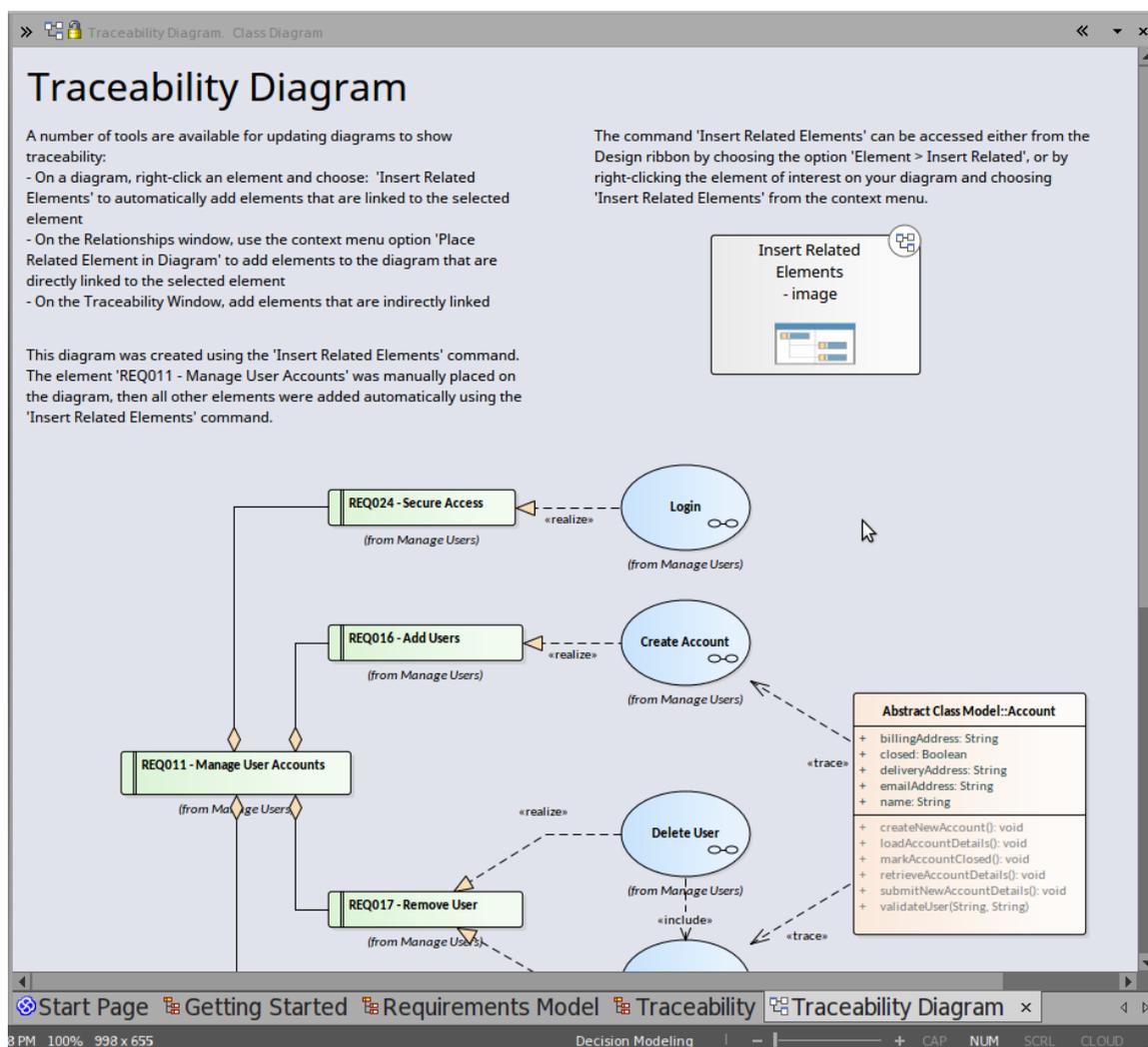
Le modèle d'exemple est un ensemble de fragments de modèle, regroupés en un seul modèle, pour illustrer les nombreuses façons différentes d'utiliser Enterprise Architect dans un large éventail de domaines de modèles. Le modèle d'exemple ne représente pas un modèle de système fonctionnel, mais fournit des exemples de nombreux systèmes disparates.

Le modèle d'exemple est fourni dans le cadre de l'installation du produit Enterprise Architect et vous pouvez l'ouvrir à partir du panneau « Aide » du ruban « Démarrer », en sélectionnant « Aide | Ouvrir le Modèle d'exemple ».

Lorsque vous chargez le modèle EAExample, son diagramme par défaut ' Démarrage ' est chargé. Le diagramme ' Démarrage ' contient une série de liens vers d'autres diagrammes relatifs à différents domaines de modélisation, tels que Modélisation Métier ou Modélisation Systèmes, ainsi que certaines des tâches que vous pourriez vouloir effectuer dans Enterprise Architect, telles que Gestion de Projet et Publication. Un double-clic sur un lien de diagramme ouvrira le diagramme. Le niveau suivant de diagrammes contient généralement une description et des instructions sur la façon d'accéder aux fonctionnalités associées dans Enterprise Architect, ainsi que d'autres liens vers des exemples de modèles pour ce domaine d'intérêt.



A titre d'exemple, essayez de double-cliquer sur « Exigences Modèle » dans le diagramme « Démarrage », puis sur « Traçage des Exigences » sur le diagramme suivant. et enfin sur « Diagrammes de traçabilité » sur le diagramme intitulé « Traçabilité ». Cela vous amènera à un exemple de Diagramme de traçabilité.



Vous trouverez une description de ce qui se trouve sur le Diagramme de traçabilité, pourquoi il est utile et comment en créer un pour vous-même. Vous pouvez cliquer-droit sur le diagramme lui-même - ou sur ses éléments - et les « Rechercher » dans la fenêtre Navigateur pour voir d'où viennent les éléments et comment ils sont liés les uns aux autres.

### Webinaires et ressources vidéo

Sparx Systems a publié sur son site Internet un certain nombre de séminaires Web, de tutoriels et de démonstrations vidéo sur l'utilisation des outils et facilités Enterprise Architect . Ces enregistrements sont souvent assez courts et tous faciles à regarder.

Vous pouvez accéder aux enregistrements via le Portail de Formation (sélectionnez l'option du ruban « Explorer > Portails > Formation ») en cliquant sur l'option « Ressources » sous la rubrique « À propos ». Cela affiche la page Web « Ressources et tutoriels », qui fournit trois icônes distinctes pour les webinaires, les vidéos de démonstration et les tutoriels.

### Guides

Pour une discussion plus approfondie sur support d' Enterprise Architect dans un domaine de travail, vous pouvez lire l'un des nombreux guides PDF disponibles dans la bibliothèque en ligne Sparx Systems . Vous pouvez y accéder via le Portail des Guides .

Vous pouvez soit lire un guide en ligne, soit l'imprimer.

