



ENTERPRISE ARCHITECT

Série de Guides d'Utilisateur

Autres domaines

Author: Sparx Systems

Date: 7/11/2024

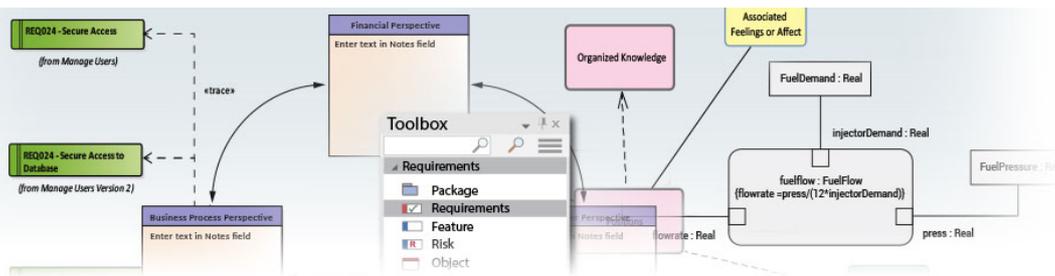
Version: 17.0

CRÉÉ AVEC  **ENTERPRISE
ARCHITECT**

Table des Matières

Plus de modèles de domaine	3
Diagrammes basés sur des domaines	4
Modélisation Disciplines	5
Stéréotypes sur le Web	6
Diagrammes Interface Utilisateur	7
Écran	9
Exemple de Diagramme Interface Utilisateur	10
Éléments de contrôle UI	11

Plus de modèles de domaine



Enterprise Architect est un outil d'analyse, de conception, d'exécution et de test complet et polyvalent qui vous aide à créer des modèles d'entreprise, de gestion, d'ingénierie, de systèmes en temps réel et de logiciels. Son ensemble fonctionnalité est si riche que, quelle que soit votre tâche, il existe presque toujours une fonctionnalité d'outil qui vous aidera à accomplir la tâche. Enterprise Architect supporte une large gamme de cadres, de langages modélisation et de plateformes et langages technologiques. Chaque discipline tirera profit 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 une grande efficacité au projet ou au programme de travail et réduira considérablement le risque d'échec.

Les responsables de haut niveau peuvent créer des cartes mentales, les stratèges 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 futurs, et les analystes Exigences peuvent créer des modèles d'exigences. Du côté solution du modèle, un architecte de solutions peut détailler les interfaces entre les applications, les développeurs peuvent créer des ébauches de code et les testeurs peuvent définir des cas de test, pour ne citer que 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 d'un des cadres standards tels que TOGAF ou Zachman. Vous êtes également libre de mettre en place votre propre processus modélisation, et Enterprise Architect dispose de fonctionnalités intégrées pour définir les processus de développement logiciel. 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 polyvalents.

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

Diagrammes basés sur des domaines

Enterprise Architect supporte une large gamme de langages 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), notamment des cartes mentales, diagrammes Interface Utilisateur et diagrammes Modélisation des données ; il existe même un diagramme personnalisé à usage général. Cela permet à plusieurs spécialistes tels que les penseurs stratégiques, les concepteurs d'expérience utilisateur et les scientifiques de contribuer aux modèles et de créer un référentiel de connaissances articulées qui n'était pas possible auparavant.

Types Diagramme basés sur le domaine

Type Diagramme	Détail
Diagramme d'analyse	Un diagramme d'analyse est un diagramme d'activité simplifié, 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.
Diagramme Exigences	Un diagramme Exigences est un diagramme personnalisé utilisé pour décrire les exigences ou 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 problématiques dans un modèle système.
Diagramme Interface Utilisateur	diagrammes Interface Utilisateur sont diagrammes personnalisés utilisés pour simuler visuellement l'interface utilisateur d'un système à l'aide de formulaires, de contrôles et d'étiquettes.
Diagramme Modélisation des données	Un diagramme Modélisation de données est un diagramme de classe utilisé pour représenter les schémas de base de données.
Documentation	Les documents virtuels vous permettent de structurer et de filtrer vos documents et rapports Web en sélectionnant, regroupant et ordonnant Paquetages individuels indépendamment de l'organisation de la fenêtre Navigateur .
Modélisation Métier et Métier Interaction	diagrammes Modélisation Métier et diagrammes Métier Interaction permettent de modéliser à la fois la structure et le comportement d'un système métier. diagrammes Modélisation Métier sont basés sur un diagramme classes (UML Structural), tandis que diagrammes Métier d'interaction sont basés sur un diagramme Séquence (UML Comportementale).

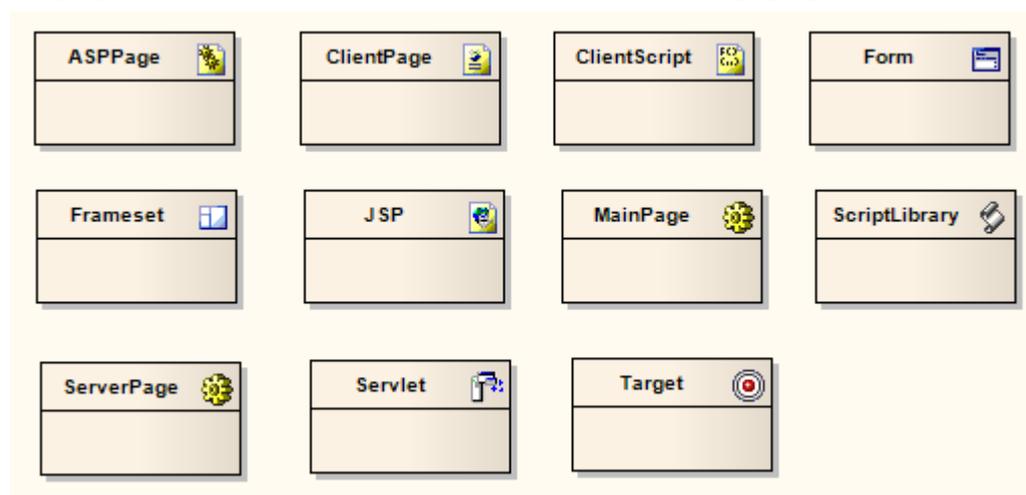
Modélisation Disciplines

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

Quelle que soit votre discipline ou votre domaine spécifique dans le cycle de vie du développement système, vous trouverez des outils et des options modélisation pour créer des modèles expressifs et conformes aux normes industrielles. Que vous créiez de nouveaux composants système ou que vous choisissiez 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'articulent. 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 du développement d'une solution.

Stéréotypes sur le Web

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



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

Définir une icône Web

Étape	Action
1	Créer un nouvel élément de classe dans un diagramme .
2	Affichez la dialogue ' Propriétés ' de la classe.
3	Dans le champ « Stéréotype », saisissez le nom du stéréotype requis ou cliquez sur la flèche déroulante et sélectionnez le stéréotype requis (tel que 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 entraîne 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, notamment des logiciels clients, des sites et des pages Web et 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 guidées 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 récits d'utilisateurs, les préoccupations des parties prenantes, les modèles d'information, architecture et les modèles de conception. diagrammes State Machine peuvent également être créés pour représenter les états importants de l'interface utilisateur, et ceux-ci peuvent être reliés à des modèles de test.

Le diagramme Interface Utilisateur est un type diagramme étendu qui fournit un ensemble de pages Toolbox de wireframe 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 d'interfaces utilisateur Win32®, avec des pages Toolbox contenant une large gamme de contrôles tels que des cases à cocher, des contrôles rotatifs, des contrôles d'arborescence et bien d'autres.

Exemple Diagramme

[Example User Interface Diagram](#)

Interface Utilisateur Diagramme Élément Icônes de la boîte à outils

Icône	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 UI représente un élément de contrôle d'interface utilisateur (tel qu'une zone d'édition).
 Object	Un Object est une instance particulière d'une classe au moment exécuter .

Interface Utilisateur Diagramme Connecteur Icônes de la boîte à outils

Icône	Description
 Associate	Une association implique que deux éléments de modèle ont une relation, généralement implémentée en tant que variable d'instance dans l'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

- En utilisant des 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 sous forme d'éléments Win32 ® Interface Utilisateur

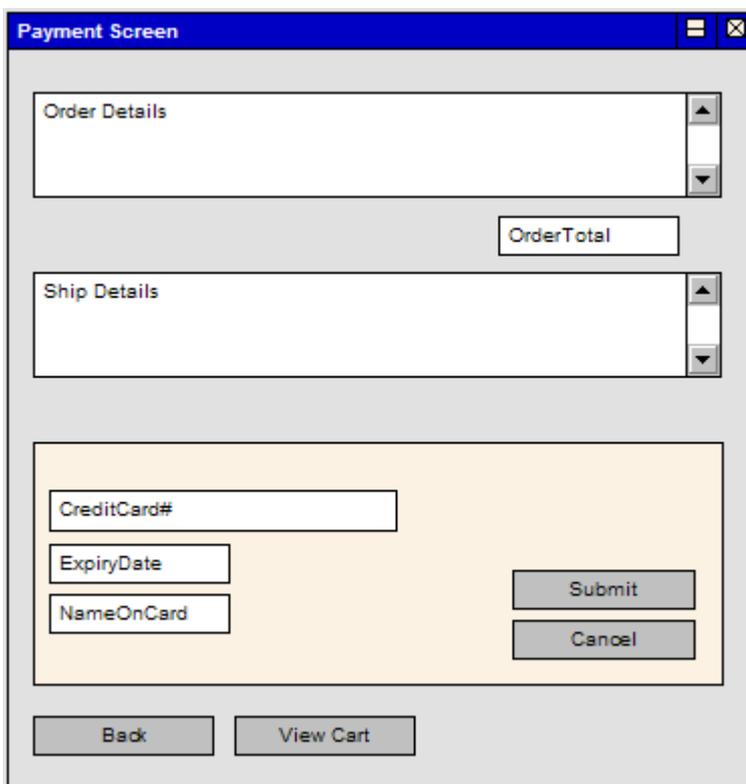
Écran

Un écran est utilisé pour prototyper le flux d'écran Interface Utilisateur . En utilisant fonctionnalités UML telles que Exigences , les contraintes et les scénarios sur les éléments diagramme Interface Utilisateur , vous pouvez développer 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 effectue son travail.

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

Exemple

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



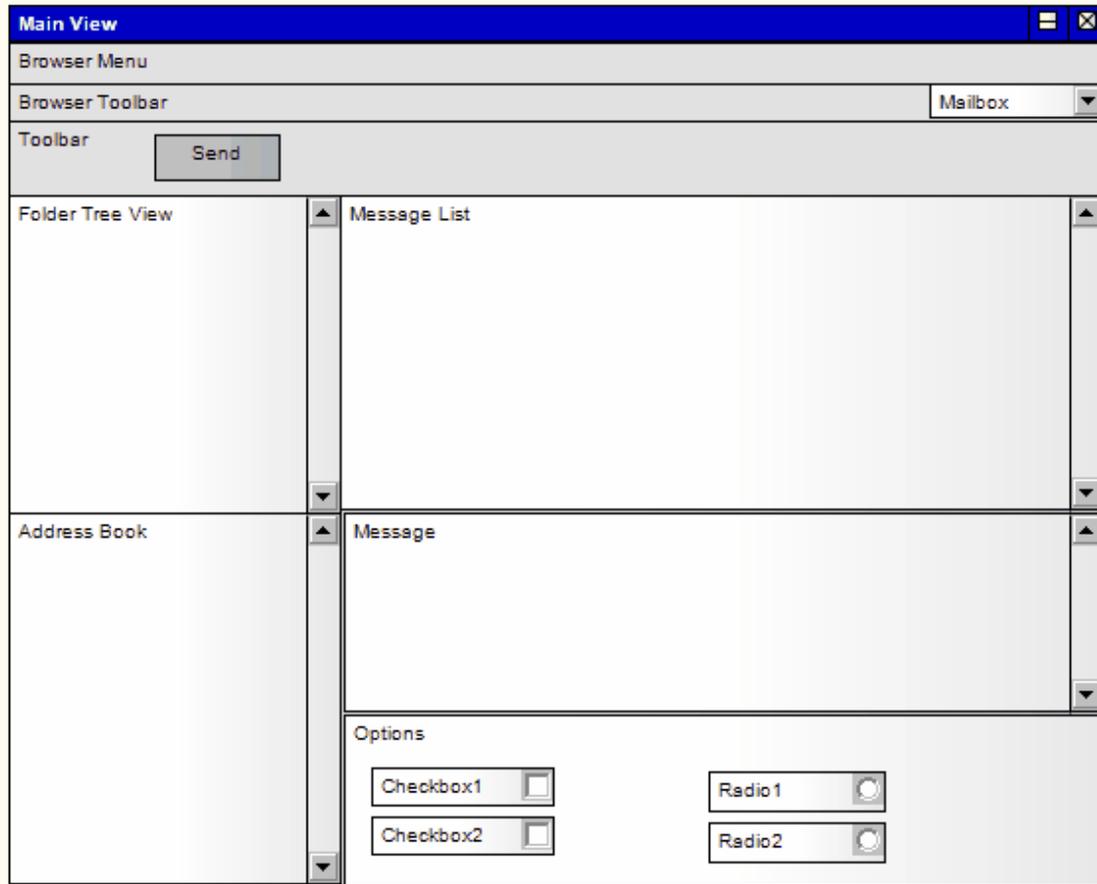
Enterprise Architect affiche les contrôles UI sous la forme d'une gamme d'icônes spéciales, en fonction du stéréotype utilisé ; par exemple, un contrôle stéréotypé comme une « liste » s'affiche avec une barre de défilement verticale.

Icône de la boîte à outils



Exemple de Diagramme Interface Utilisateur

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



Notes

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

Éléments de contrôle UI

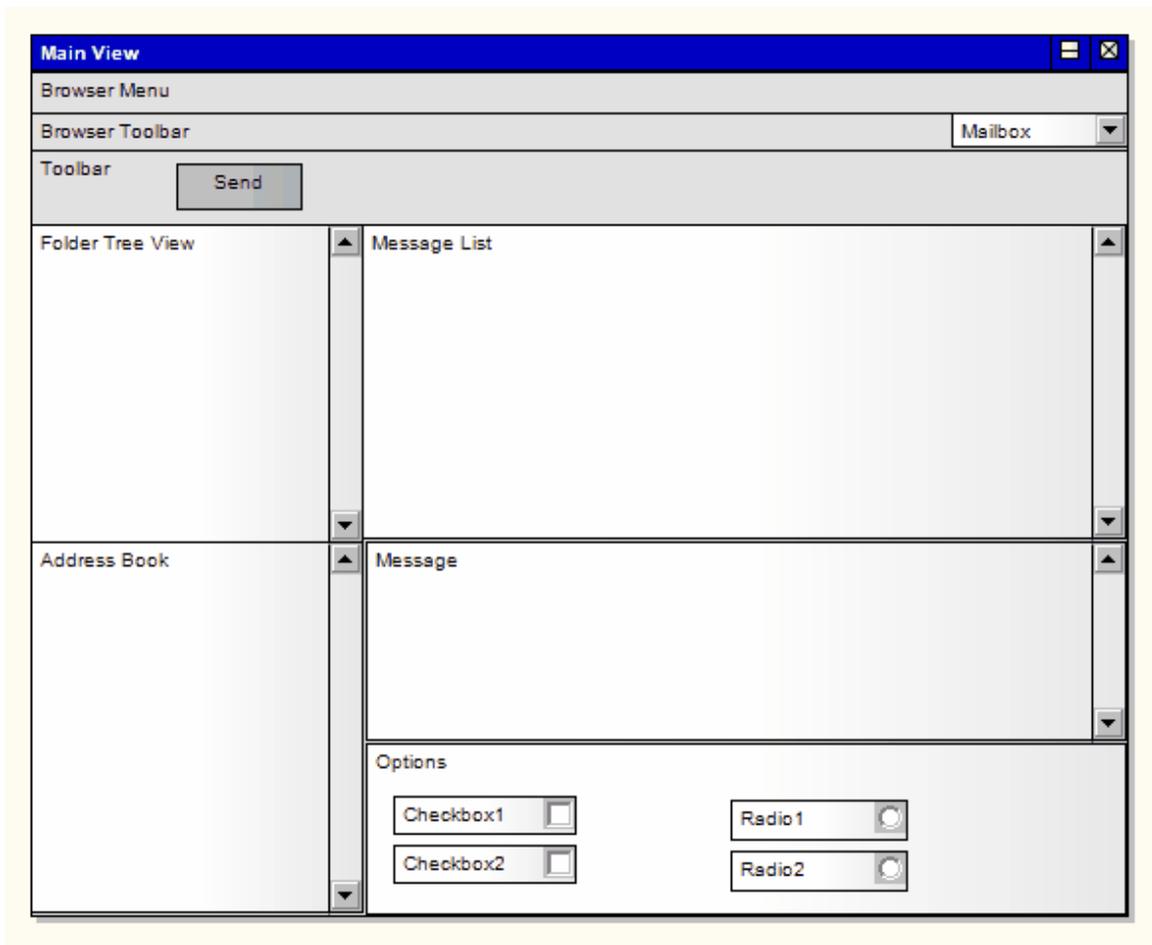
Un élément de contrôle UI représente un élément de contrôle d'interface utilisateur (tel qu'une zone d'édition). Il est utilisé pour capturer les composants d'une disposition d'écran et les exigences dans un diagramme personnalisé ou Interface Utilisateur .

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

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

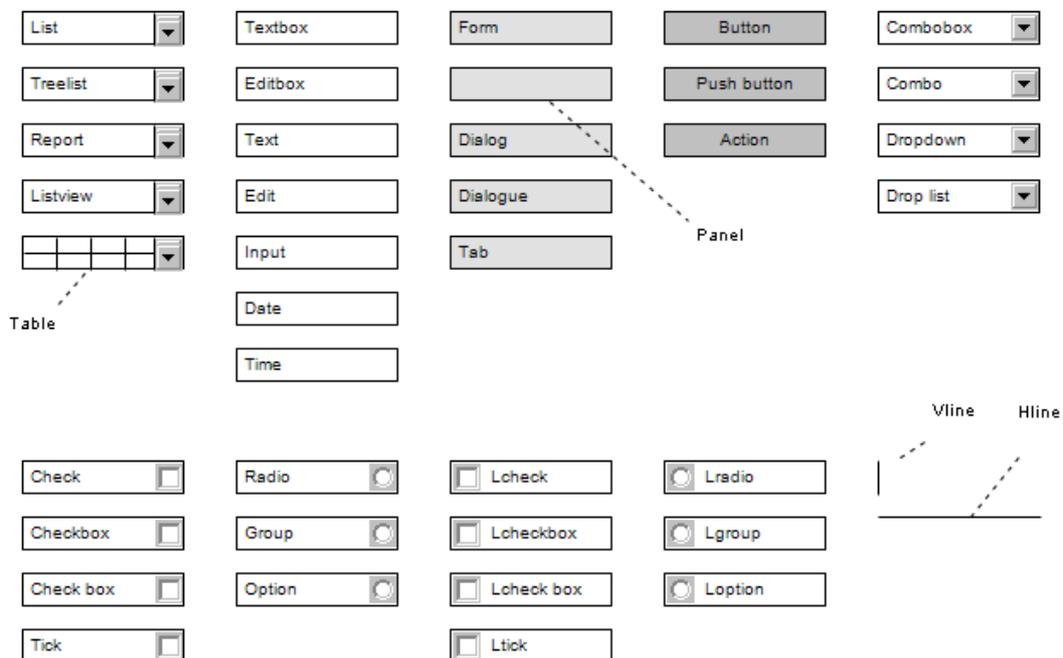
Exemple

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

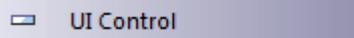


Vous pouvez également étendre les icônes disponibles en sélectionnant d'autres stéréotypes dans la dialogue « Propriétés des éléments de contrôle UI ». L'ensemble complet des stéréotypes disponibles est affiché ici ; saisissez ou sélectionnez le texte dans le champ « Stéréotype » pour créer l'icône correspondante.

ui User Interface



Icône de la boîte à outils

A small icon representing a UI Control, consisting of a small square with a white outline and the text "UI Control" to its right.

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

