

# Tables des matiers

## Tables des matiers

<b>Introduction générale</b> .....	<b>5</b>
<b>Chapitre I : Le langage UML et le processus unifié</b>	
I. Introduction .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II. Le langage UML.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.1. Définition d'UML.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.3. Points fort d'UML.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.4. Points faibles d'UML.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.5. Les diagrammes.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.5.1. Définition d'un diagramme .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II.5.2. Les Différents types de diagrammes .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III. Le choix de la méthode .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1. Le processus unifié .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1.1. Définition du processus unifié.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1.2. Les caractéristiques du processus unifié.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1.3. Cycle de vie du processus unifié .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1.4. Les activités .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1.5. Les phases .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
IV. Conclusion.....	<b>17</b>
<b>Chapitre II : Analyse et conception du système GML</b>	
I. Introduction.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
II. Les exigences du GML .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III. La conception du système.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.1. Identification des acteurs.....	<b>19</b>

III.2. Identification des activités .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.3. Détermination des cas d'utilisation .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.3.1. Rechercher des ouvrages .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.3.2. Gérer son panier.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.3.3. Effectuer une commande.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.3.4. Maintenir le catalogue .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.4. Diagramme de classes .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.5. Le model relationnel de données.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.5.1. Les règles de passage .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
III.5.2. Le model logique de données .....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
IV. Conclusion.....	28
<b>Chapitre III : implémentation du système GML</b>	
I. Introduction.....	29
II. Architecture du système.....	29
II.1. Qu'est ce qu'une architecture 2-tiers .....	30
II.2. Architecture du système GML.....	30
III. Les outils utilisés pour réaliser l'application.....	30
III.1. Présentation de l'environnement JAVA.....	31
III.2. Définition du pilote JDBC.....	31
III.3. Les interfaces de l'application.....	32
IV. Conclusion.....	38
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>39</b>
<b>Références bibliographiques.....</b>	<b>40</b>