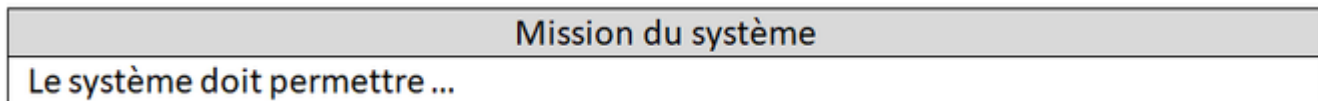


DECOUVERTE DU SYSML

EXEMPLE : SYSML RADIO REVEIL

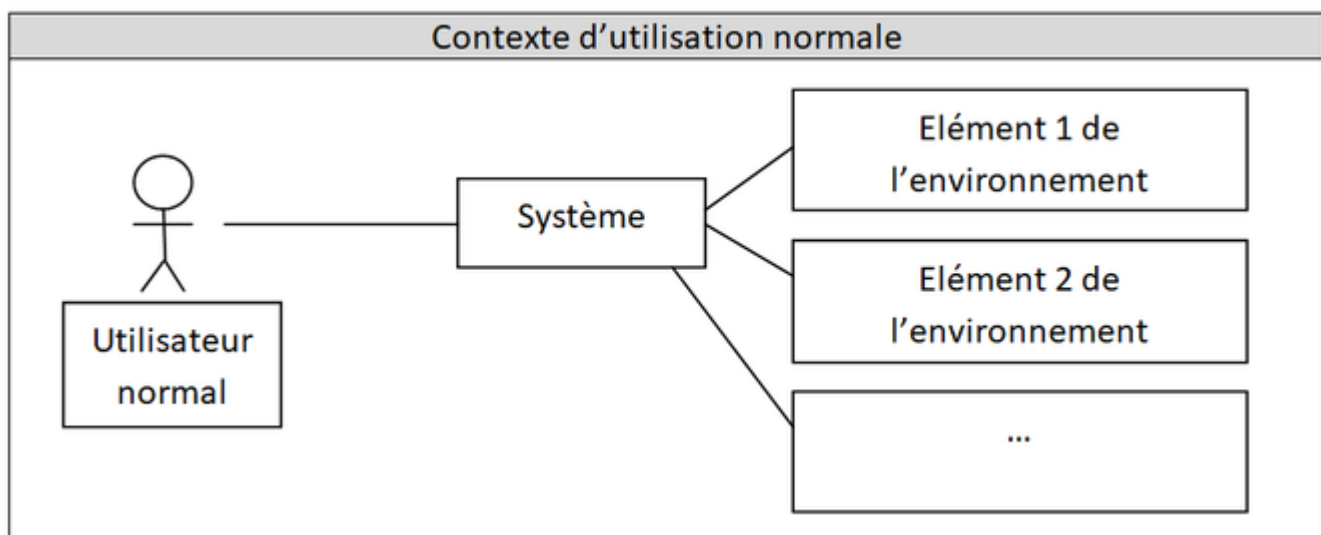
I. Le besoin

- 1. Exigence = mission du système
C'est la fonction principale du système, ce qu'on pouvait écrire dans la bête à corne pour répondre à la question « Dans quel but ? ».



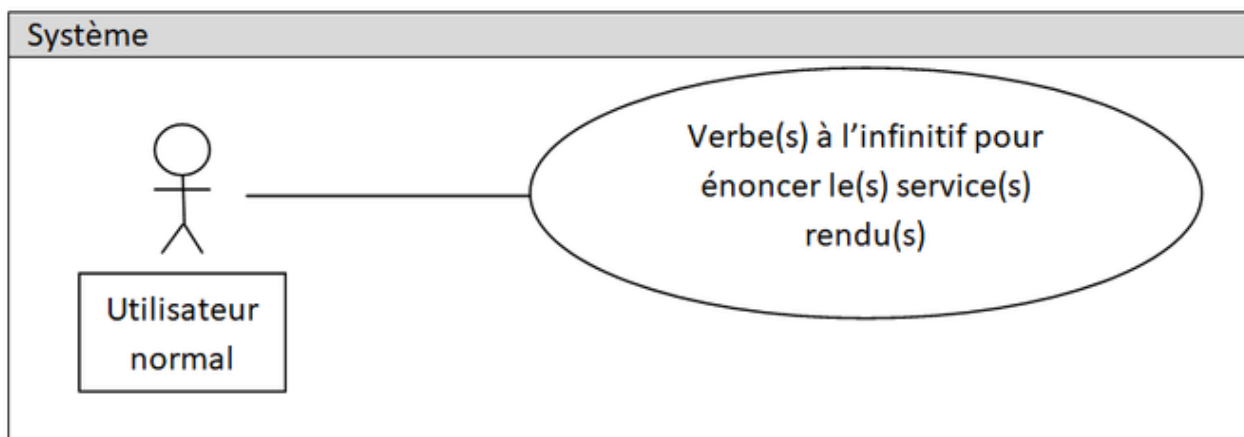
- 2. Contexte = le système dans son environnement

C'est en quelque sorte l'équivalent du diagramme pieuvre.



II. L'expression du besoin

- 1. Services rendus

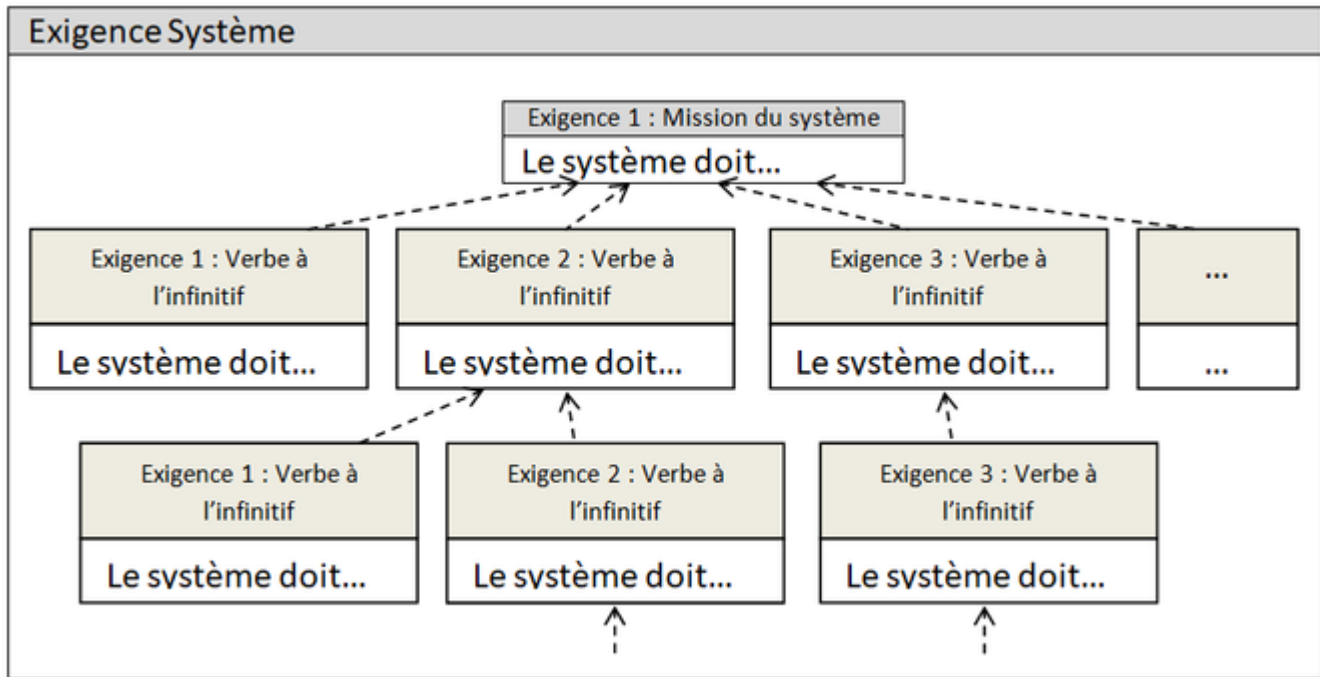


- 2. Comportemental : description des interactions acteurs / système
Ce diagramme présente le comportement du système en fonction des interactions attendues lors d'un fonctionnement normal.
On place l'utilisateur normal sur la gauche et le système à droite.
Les interactions sont décrites chronologiquement de haut en bas. Les actions du système le sont également.

III. Le cahier des charges

- 1. Diagramme d'exigences

Il permet d'écrire les exigences fonctionnelles, opérationnelles (pratiques), de performances, d'interface, d'écrire des contraintes (environnementales, énergétiques) et de définir les conditions de validation. C'est ce diagramme qui remplace le cahier des charges. Il contient différents niveaux d'exigences.



UTILISER LA FICHE RESSOURCE AIDE