

Génie Informatique

Nom :

3ème année

Prénom :

Unified Modeling Language
Contrôle d'assimilation de l'Introduction à l'UML
Durée : 15Min

Q1 : C'est quoi un modèle ?

- ☐ Un modèle représente une réalité absolue
- ☐ Un modèle est une abstraction de la réalité qui en donne une vue juste et pertinente
- ☐ Une méthode d'analyse et de conception de système d'information

Q2 : A quoi sert un modèle ?

- ☐ À structurer les données
- ☐ À générer et à présenter l'organisation du code de la solution.
- ☐ À représenter le système étudié et à reproduire ses comportements

Q3 : Les méthodes de modélisation fonctionnelles font l'accent sur

- ☐ Les composants du système
- ☐ Les fonctions du système
- ☐ Les données du système

Q4 : Les méthodes de modélisation orienté objet font l'accent sur

- ☐ Les composants du système
- ☐ Les fonctions du système
- ☐ Les données du système

Q5 : C'est quoi l'intérêt de la modélisation orienté objet

- ☐ La fonction détermine la structure
- ☐ Des fonctionnalités peuvent être rajoutées ou modifiées sans changer le modèle
- ☐ Séparer les données des traitements

Q6 : Que signifie Unifié dans le nom UML

- ☐ C'est l'unification de plusieurs langages de programmations orientés objet
- ☐ Il provient de la fusionne de différents modèles fonctionnelles
- ☐ Il provient de la fusionne de différents modèles orientés objet

Q7 : UML est un

- ☐ Langage d'expression des éléments de la modélisation
- ☐ Processus décrivant les étapes et les tâches à effectuer pour mener à bien la conception
- ☐ Méthode de conception de système d'information

Q8 : Que représente un diagramme

- ☐ Un processus dans un système
- ☐ Les diagrammes forment des modèles du système
- ☐ C'est un langage de programmation orienté objet

Q9 : Combien y a-t-il de diagramme dans UML

- ☐ 9 diagrammes

☐ 11 diagrammes

☐ 13 diagrammes

Q10 : UML propose deux catégories de diagrammes

☐ Statiques et dynamiques

☐ Classes et cas d'utilisation

☐ Données et traitements

Nom et prénom	Note (/20)	Observations