

Examen du Module « Génie Logiciel »
Module : GL1. (Niveau : Licence 3 – ACAD / Section A-B-C).
(Durée 1:30 mn).

Nb :

- Documents Interdits.
 - L'utilisation des téléphones portables et les échanges de stylos,...etc. sont strictement interdits.
 - Pour la partie « QCM », toute copie sans identification (matricule, nom et prénom sera annulée).
-

Problème (16 points) :

On s'intéresse à la gestion d'un atelier de couture spécialisé dans la confection de vêtements pour hommes, femmes et enfants. Les vêtements peuvent être réalisés en sur mesure ou en prêt à porter.

La réalisation d'un vêtement sur mesure nécessite d'abord la prise des mesures du corps de la personne auquel le vêtement est destiné. Les mesures sont entre autres le tour de poitrine, le tour de taille et de bassin. Les mesures sont enregistrées sur une fiche sur laquelle on porte aussi le nom, le prénom, le sexe, l'âge et l'adresse de la personne. Pour les enfants la révision des mesures devra se faire si la période de prise a dépassé 06 mois. Pour les adultes (hommes et femmes), la révision des mesures se fera uniquement si le client signale un changement (prise ou perte de poids).

La patronneuse (personne qui dessine le modèle de base) réalise alors un modèle de base que l'on nomme aussi « patron de base ». Ce dernier servira de point de départ pour tout modèle de vêtement tel que les jupes, les robes, les pantalons, les vestes et les manteaux. Chaque modèle de vêtement existe sous différentes variantes. Une variante de vêtement est décrite par son nom et son style (classique, contemporain, tendance, ...).

Une fois le patron de base réalisé et mis au point, il sera récupéré par la modéliste qui l'utilisera pour réaliser le modèle de vêtement commandé par le client. Ce modèle sera ensuite remis à la couturière qui fera la coupe sur tissu et procédera au montage (couture) du vêtement tout en suivant les séances d'essayage. L'essayage consiste à habiller le client avec le vêtement semi-fini afin de vérifier sa justesse sur le corps et rectifier d'éventuelles erreurs. Il faut au minimum deux séances d'essayage et au maximum 4 avant la livraison finale du vêtement. Le client paie son vêtement en espèce le jour même où il le récupère.

La réalisation d'un vêtement prêt à porter est supervisée par un responsable production qui une fois les modèles à produire sont retenus définira la quantité à réaliser et les livraisons à faire aux magasins de revente. Ces derniers effectuent un paiement par virement bancaire chaque mois après avoir reçu une facture du gestionnaire de l'atelier. Ce dernier fait aussi le suivi de la comptabilité.

Occasionnellement et sur demande de certains clients de type enfant, l'atelier réalise des costumes de théâtre.

Questions :

1. Identifier les acteurs du système et les différents cas d'utilisation. (6 points).
2. Donner le diagramme de classe complet (7,5 points).
3. Décrire le scénario relatif à la réalisation d'un vêtement pour un client dans le cas de la confection sur-mesure (2,5 points).

Bon Courage.

Matricule :

Nom et Prénom :

Questionnaire « QCM » (04 points) :

Répondre aux questions suivantes :

1. Expliquer brièvement la règle du CQFD vue en cours ?

Règle du CQFD : Coût Qualité Fonctionnalités Délai.



.....
.....
.....
.....

2. Le modèle de cycle de vie en V est adapté pour :

- a. Les petits projets
- b. Les projets de taille moyenne
- c. Les grands projets

3. Quelle est la différence entre le scénario nominal, le scénario alternatif et le scénario d'erreur ?

.....
.....
.....
.....
.....

4. Expliquer la différence entre un message synchrone et un message asynchrone dans un diagramme de séquence du langage UML ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bon Courage.