
QCM UML

1. Que veut dire UML?
2. Que décrit un cas d'utilisation ?
3. Comment décrire les cas d'utilisation ?
4. Quel(s) type(s) de relations sont permises entre des cas d'utilisation ?
5. Qu'est-ce qu'une relation dite « Include »?
6. Qu'est-ce qu'une relation dite « Extend »?
7. L'agrégation est-elle un type d'association ? :
8. Une composition est-elle un type d'agrégation ?
9. Qu'est-ce qu'un scénario et quel est le rapport avec un cas d'utilisation ?
10. Qu'il est la différence entre le diagramme de séquence et le scénario ?
11. Qu'il est la différence entre Alt et Loop et Opt ?
12. Un acteur est-il obligatoirement une personne physique ?
13. Qu'ils sont les 4 grandes catégories d'acteurs ?
14. Qu'il set la différence entre la boîte noire la boîte blanche dans le diagramme de séquence ?
15. Qu'est sont les types de message dans le diagramme de séquence ?
16. Que signifie la multiplicité 1..*?
17. Considérons une association entre une classe Client et une classe Commande. Quelle multiplicité mettriez-vous du côté du Client ?
18. Considérons une association entre une classe Client et une classe Commande. Quelle multiplicité mettriez-vous du côté de Commande ?
19. Entre une Classe Véhicule et une classe Bateau, quel type de relation est adéquate ?
20. Qu'il est le but de diagramme d'activité ?
21. Qu'est est l'objectif des couloirs « swimlanes » ?
22. Qu'est ce qu'il peut-il Un nœud de contrôle ?

23. Qu'ils sont les composants de diagramme d'états-transition