MANETTE DE JEUX
Du croquis à la 3D

Compétences travaillées :
CT2.1 : Identifier un besoin et énoncer un problème technique..

College N. VAUQUELIN TOULOUSE

Cycle 4 - Niveau 5eme

Fiche synthèse n° 02

Pour qu'un système réponde au besoin de l'utilisateur, le concepteur doit définir avec précision : La **mission** à remplir par le système, l'**environnement** de celui-ci et les **utilisations** qui en seront faites.



Le SysML est un outil qui permet de représenter des objets techniques, sous forme de schémas appelés diagrammes.

1 – On définit d'abord le système étudié.

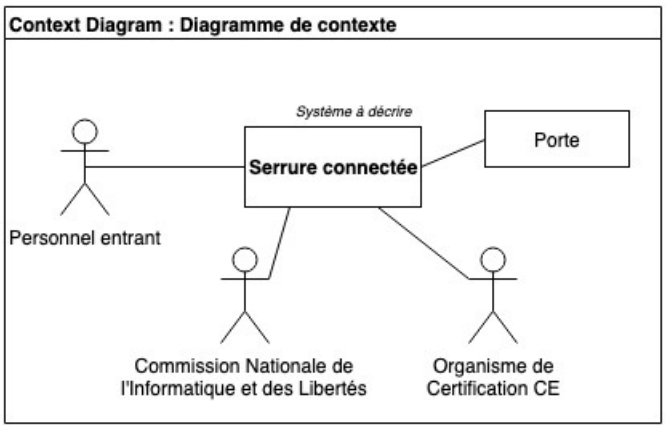
2 – On définit ensuite la **mission du système** c'est-à-dire son exigence ou sa fonction principale.

Système doit permettre de *Verbe à l'infinitif*

Mission de la serrure connectée
La serrure connectée doit permettre d'entrer et sortir d'un local ou d'une maison sans clé.

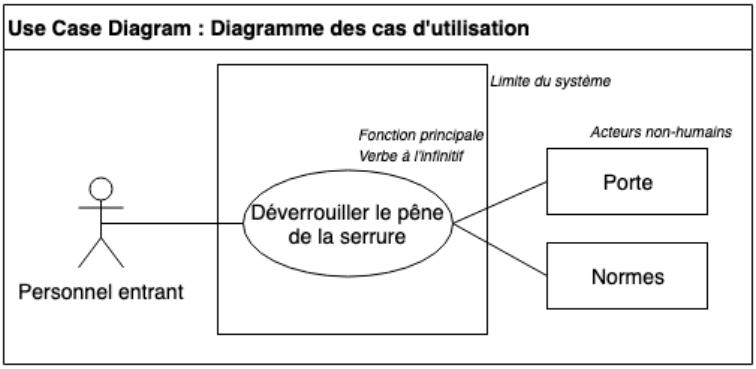
3 – L'analyse de **l'environnement** ou **contexte** identifient :

- les **acteurs** qui jouent un rôle ou interagissent avec le système
- les **éléments** et **contraintes de l'environnement** du système



4 – Les systèmes sont souvent multi-fonctions et multi-usages. L'étude des **cas d'utilisation** va permettre enfin de recenser :

- les **acteurs** humains à l'origine d'une interaction
- les **acteurs non-humains**
- la limite du système
- les relations entre les acteurs et les cas **d'utilisation** du système



© 2019 - E. Galtier