

# VBTOOL : Un Atelier D'analyse et de Conception pour la méthode VBOOM

MARZAK Abdelaziz, HAIR Abdellatif, KRIOUILE Abdelaziz

ENSIAS

BP 713, RABAT, MAROC

Tél: (212) 7 77 73 17 Fax : (212) 7 77 72 30

E-mail : emi.ma \ ensias \ marzak

COULETTE Bernard

ENSEEIH/IRIT

2, rue Camichel 31071 TOULOUSE FRANCE

Tel : (33) 61 58 83 57 Fax : (33) 61 58 82 09

E-mail : coulette@enseeiht.fr

**Mots clés :** Vue/point de vue, classe flexible, méthode VBOOM, AGL, VBTOOL.

**Résumé :** Le présent travail s'inscrit dans le cadre des recherches sur les Ateliers de Génie Logiciel (AGL) et leur contribution dans le processus de développement [Vonk 92]. L'un des critères permettant de caractériser les AGL, est leur faculté d'intégration d'un ensemble d'outils participant à la chaîne de développement. C'est avec cet objectif d'intégration que nous avons conçu notre environnement - appelé "atelier VBTOOL" par la suite.

En effet, dans cet article, nous présentons l'environnement de développement support à la méthode orientée objet d'analyse et de conception par point de vue, VBOOM [Kriouile 95]. Les points de vues présentent beaucoup d'intérêts dans la modélisation des processus de développement des systèmes complexes [Finkelstein et al 90][Finkelstein et al 93].

En conformité avec les étapes principales de la méthode VBOOM, l'environnement VBTOOL offre quatre fonctionnalités : identification des constituants du système, conception des modèles partiels, fusion des modèles partiels et génération du code. Ces fonctionnalités correspondent aux quatre utilisateurs potentiels de VBTOOL : l'identificateur des constituants (analyste), le concepteur des modèles partiels (concepteur), le fusionneur de ces modèles (fusionneur) et le générateur du code (programmeur). L'architecture en couches concentriques de VBTOOL est composée : d'outils propres à chacune des quatre fonctionnalités, d'outils partagés - l'éditeur textuel, l'éditeur graphique, le gestionnaire de documentation- et du noyau du système qui permet de gérer une représentation interne, orientée objet, des applications développées.

En terme de perspectives concernant le support de la méthode, nous espérons qu'il puisse cibler plusieurs langages à objet ( Eiffel et C++) pour garantir sa portabilité.

**Abstract :** In this paper, we present VBTOOL, a CASE tool supporting VBOOM. In conformity with the main steps of VBOOM, the VBTOOL environment offers four functionalities : Identification of constituents, Design of visual models, Merging of visual models, Code generation. The VBTOOL architecture is composed of tools associated to each functionality, shared tools such as the graphical and textual editor, the documentation manager, and a core containing an internal object representation of each system modelling. This design has been done with VBOOM which proves to be well suited for CASE tools development.

## Bibliographie

- [Finkelstein et al 90] A. FINKELSTEIN, J. KRAMER, M. GOEDICKE : "Viewpoint Oriented Software Development", Actes congrès Génie Logiciel & Application, pp 337-351, Toulouse, décembre 1990
- [Finkelstein et al 93] A. FINKELSTEIN, D. GABBAY, A. HUNTER, J. KRAMER, B. NUSEIBEH, : "Inconsistency Handling in Multi-Perspective Specifications", Actes conférence ESEC'93, Garmish-Paterkirchen (D), pp. 84-99; 09/1993.
- [Kriouile 95] A. KRIOUILE : "VBOOM, une méthode d'analyse et de conception par objet fondée sur les points de vue", Thèse d'état, octobre 95, faculté des sciences, Rabat, Maroc.
- [Vonk 92] R. VONK : "L'utilisation efficace de la technologie CASE", Edition Masson, Prentice Hall, 1992.