

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@enseeih.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 créer une