

# Introduction

## Objectifs

La conception d'applications web est un sujet à la mode ! En feuilletant les catalogues des éditeurs informatiques, on est un peu submergé par le nombre d'ouvrages qui y sont consacrés et la liste n'a pas l'air de vouloir s'arrêter...

Cependant, quand on prend la peine de parcourir la table des matières de la grande majorité de ces livres, on est frappé de retrouver toujours les mêmes mots-clés : ergonomie, HTML, page, lien, graphisme, cadre, navigation, typographie, couleur, etc.

Bref, tout pour améliorer la forme, mais où est passé le fond ? Que vient faire l'internaute sur le site ? Quelles informations s'attend-il à trouver ? Comment ces informations sont-elles structurées, reliées entre elles, mises à jour ? Bref, comment garantir que les choix de réalisation de l'application web sont bien adaptés aux objectifs de l'utilisateur ?

La réponse tient en un seul mot : modéliser !

Depuis quelques années, la modélisation objet avec le langage UML est devenue incontournable sur la plupart des projets informatiques. Alors pourquoi ne pas appliquer aux projets web ce qui marche pour les projets « classiques »<sup>1</sup> ? Contrairement à une idée répandue, les applications web sont justement, de par leur complexité croissante, des candidates idéales à la modélisation graphique et à l'application d'un processus de développement formalisé.

---

1. Voir par exemple : *UML2 en action : de l'analyse des besoins à la conception*, P. Roques, F. Vallée, Eyrolles, 2007.

---

Le pionnier sur le sujet a été l'américain Jim Conallen qui a écrit en 1999 un livre intitulé : *Designing Web Applications with UML*<sup>2</sup>. Mais depuis sa parution, les technologies Web ont bien sûr continué à évoluer, avec en particulier l'arrivée de la plateforme .NET de Microsoft (avec son langage phare C#), l'émergence des WebServices et des clients « riches ». Les processus de développement également, avec le mouvement prometteur des méthodologies dites « agiles », popularisées en particulier par Alistair Cockburn dans son ouvrage : "Agile Software Development"<sup>3</sup>. Enfin, le langage de modélisation UML a franchi un palier important en passant de la version 1.5 (utilisée dans la première édition de ce livre) à la version 2.0, puis 2.1.

Dans cet esprit, mon objectif est donc de vous fournir un guide de modélisation UML 2 précis, à jour, mais néanmoins léger pour mieux spécifier et réaliser vos applications Web. Il ne s'agit pas d'un long exposé théorique mais bien plutôt de conseils concrets et pragmatiques, illustrés pas à pas grâce à une étude de cas réaliste d'un site marchand de vente en ligne.

- 
2. La traduction française de cet ouvrage est paru chez Eyrolles en 2000 : *Concevoir des applications Web avec UML*, J. Conallen.
  3. *Agile Software Development: Software through people*, A. Cockburn, Addison-Wesley 2002.