

À retenir activité 1

Pour qu'un système réponde au besoin de l'utilisateur, le concepteur doit définir avec précision :	Il utilise pour cela un langage graphique appelé SysML.
la <b>mission</b> à remplir par le système et l' <b>environnement</b> de celui-ci	Diagramme de contexte Diagramme d'utilisation
les <b>exigences à satisfaire</b> , les <b>performances</b> à atteindre, les <b>normes</b> et <b>contraintes</b> à respecter	Diagramme d'exigences
pour ensuite choisir les <b>solutions</b> adaptées.	Qui pourront aussi être simulées.