

Etude de cas

Principales difficultés

Activité continue ou finie, transition automatique

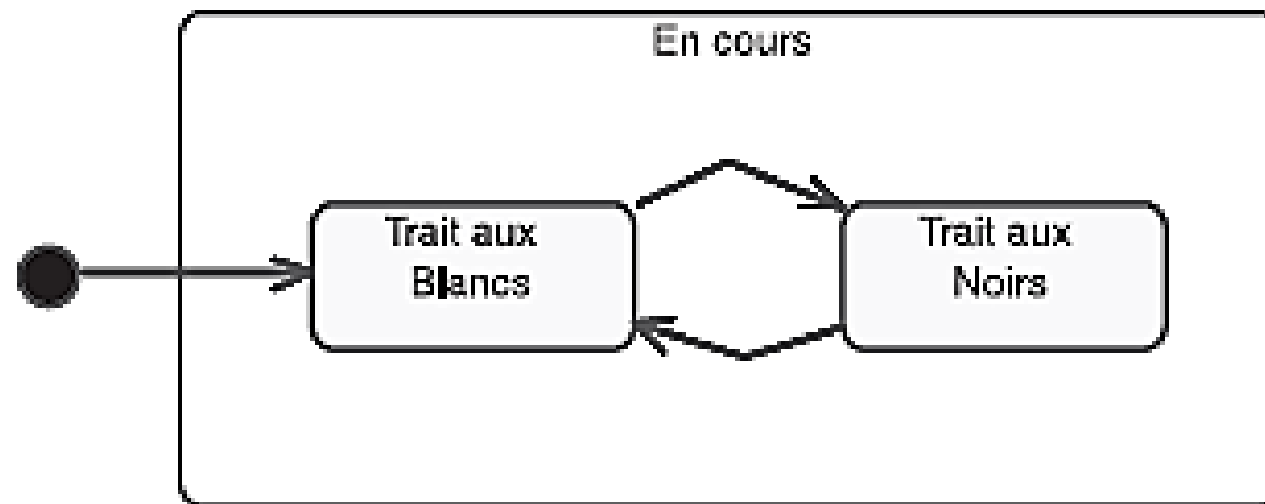
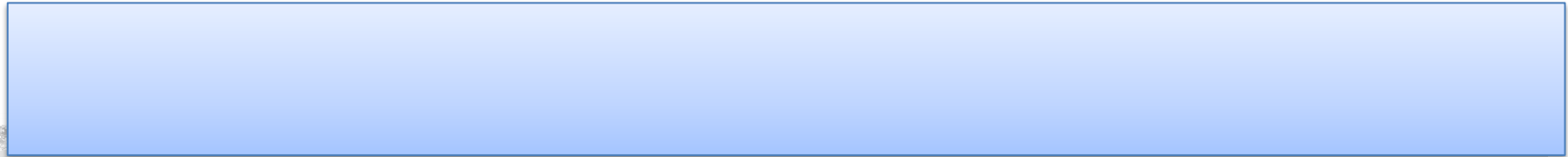
Pseudo-événements *after* et *when*

Régions concurrentes

Super état

Étude de cas 1

Dessinez le diagramme correspondant au déroulement partie .



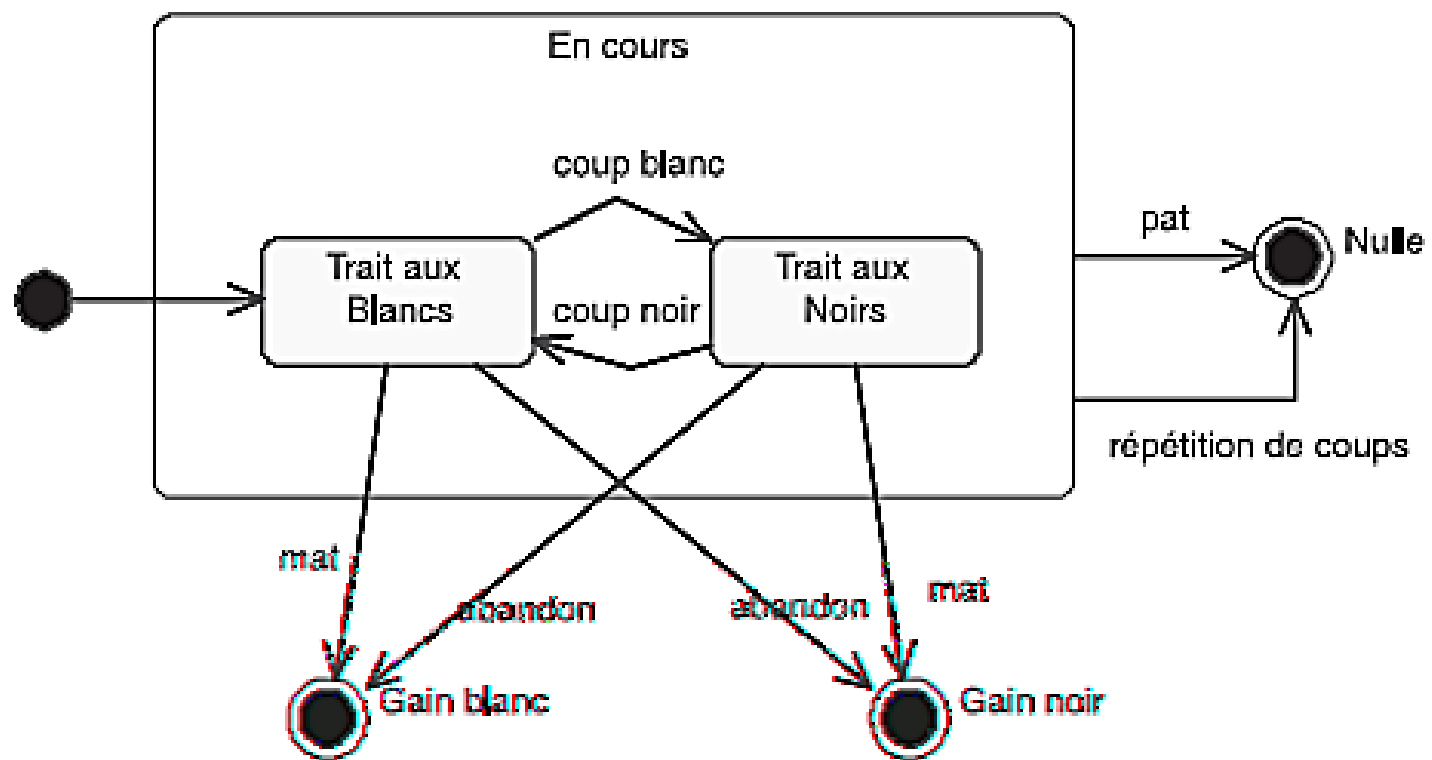
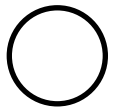



Diagramme d'états simplifié de la partie

JEU

- Si nous souhaitons ajouter la possibilité de commencer une partie à position donnée à la place de la position initiale standard, nous sommes amenés à utiliser la nouvelle (*« entry point »*).
- Un cercle blanc sur un état composite permet de définir le point 
- La notation du point de sortie (*« exit point »*) consiste en une 
- Ces notations sont propres à UML 2.

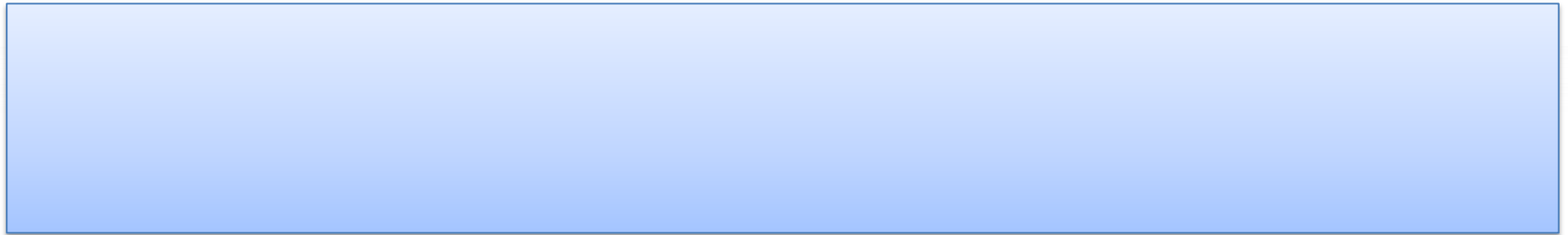


Diagramme d'états de la partie avec points d'entrées et de sorties

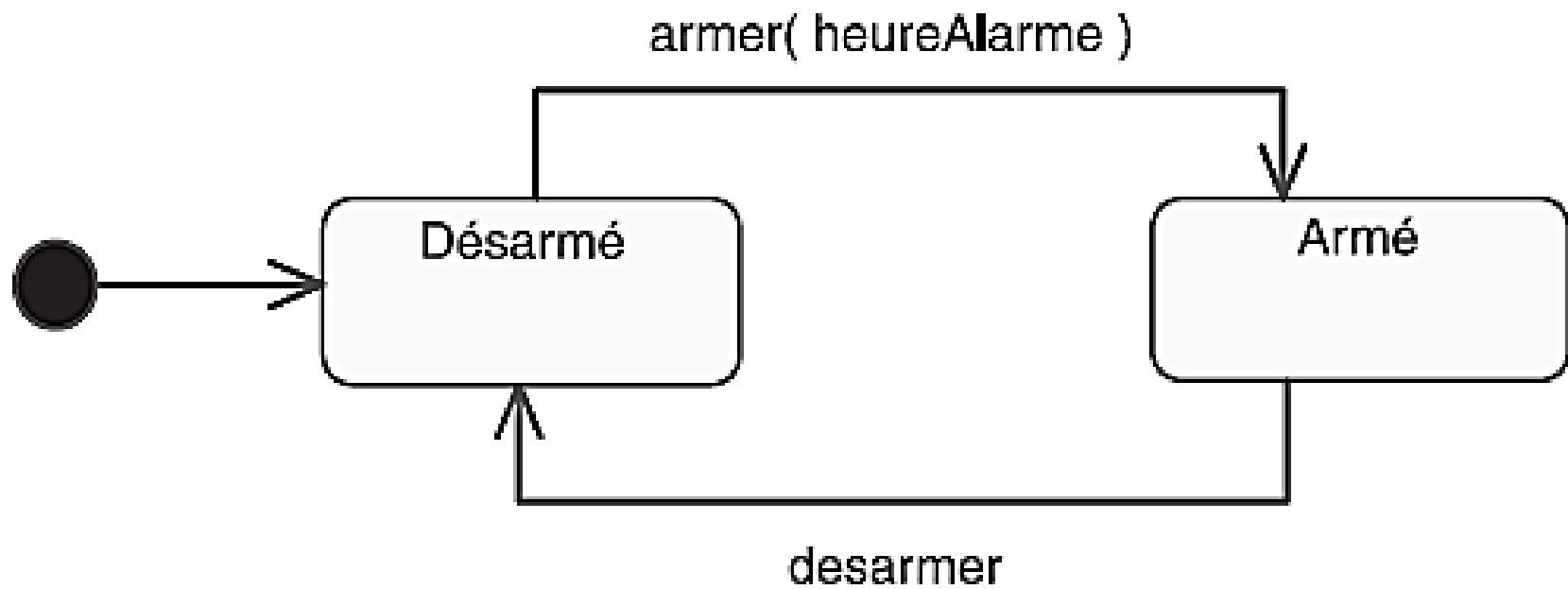
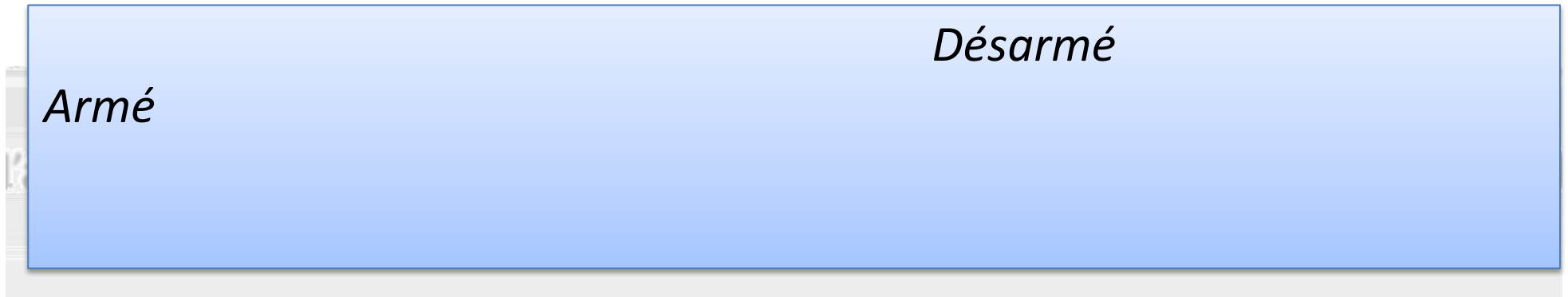
Étude de cas 2

Réveille-matin

Dessinez le diagramme

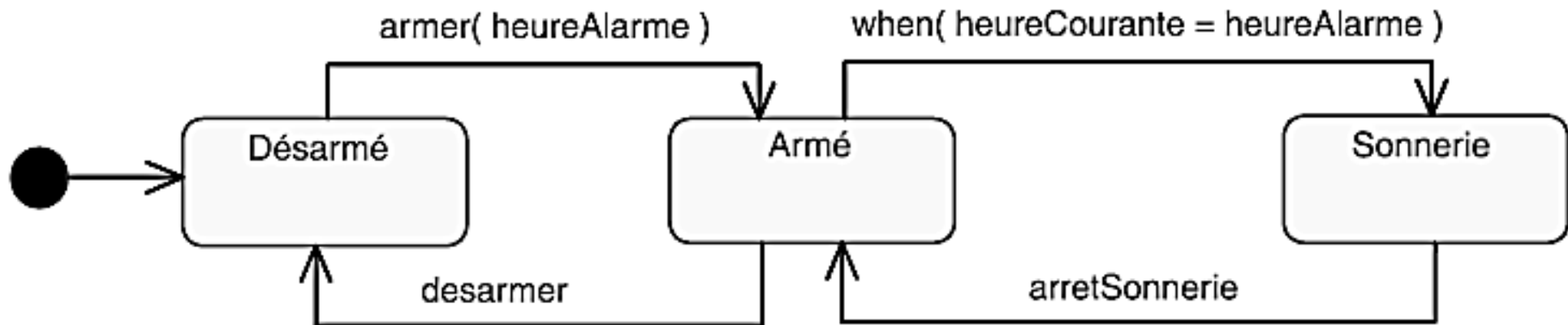
alarme

Réveille-matin

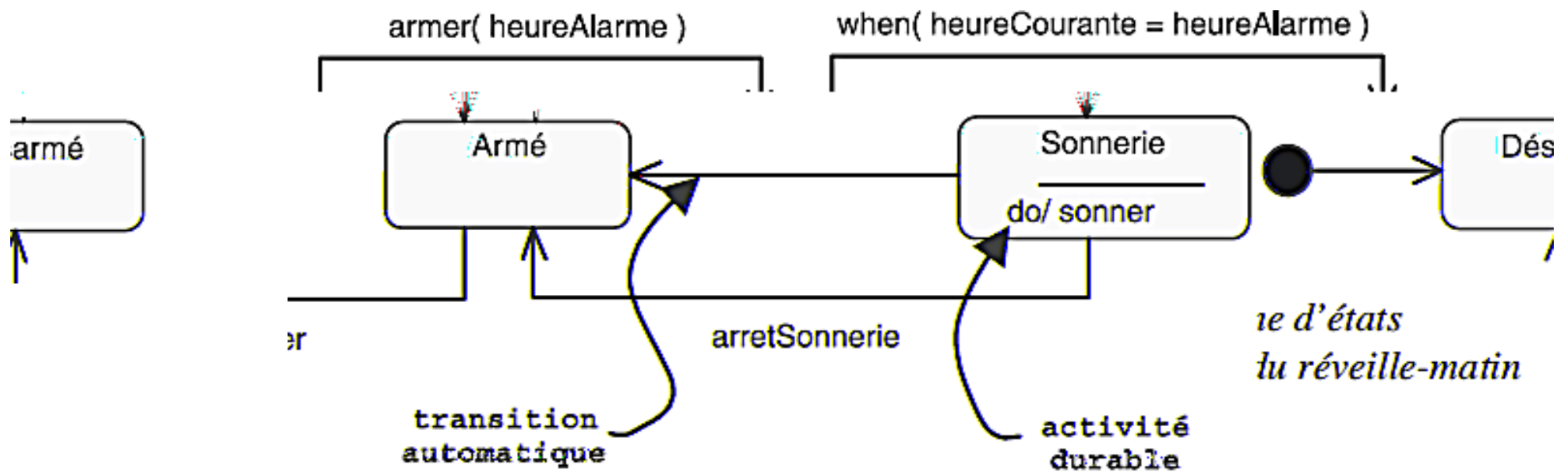


Réveille-matin

*Quand l'heure courante devient égale à l'heure d'alarme, le réveil sonne sans s'arrêter
On peut interrompre la sonnerie.*



Réveil-matin



Réveille-matin

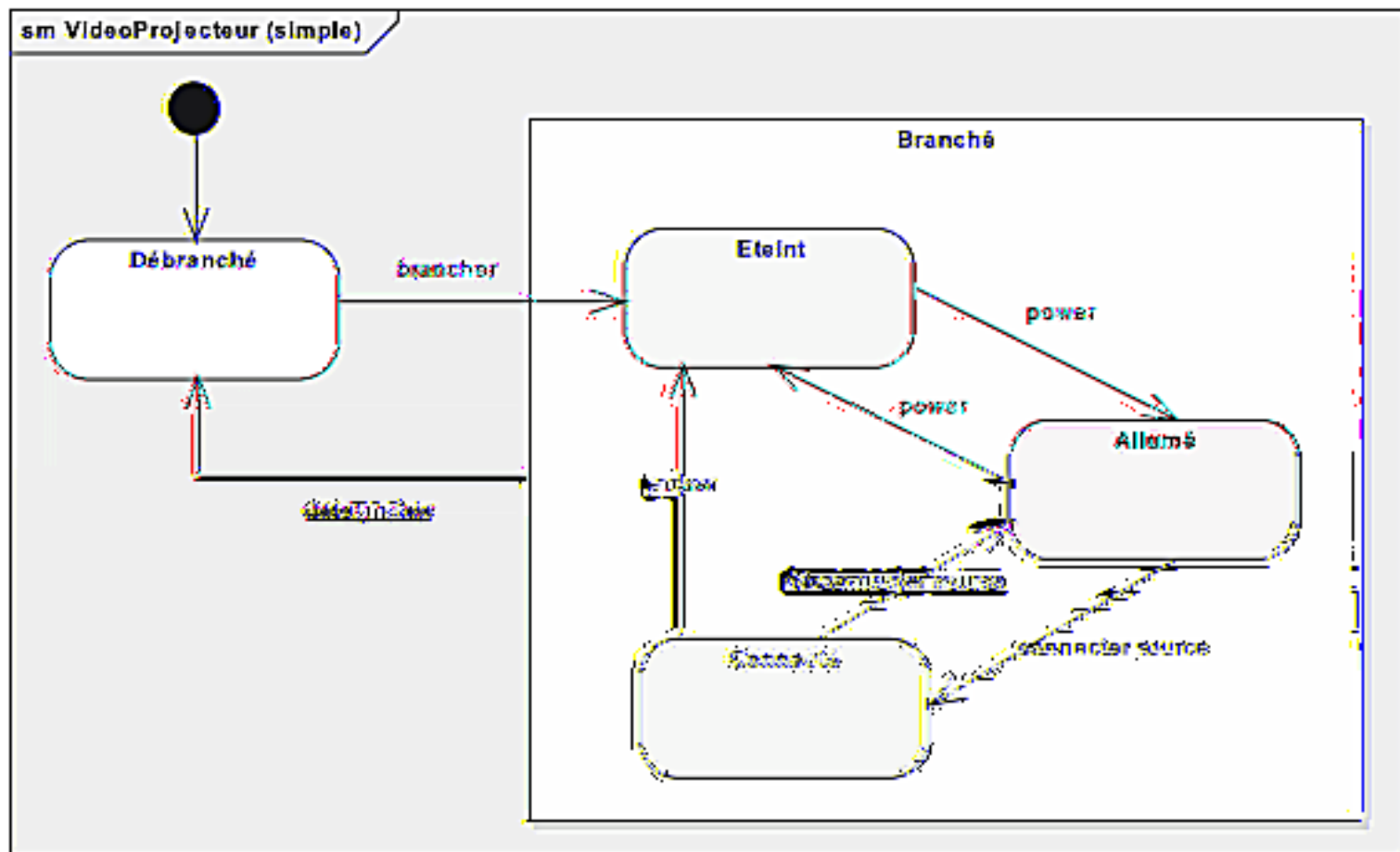


Étude de cas 3

Vidéo projecteur

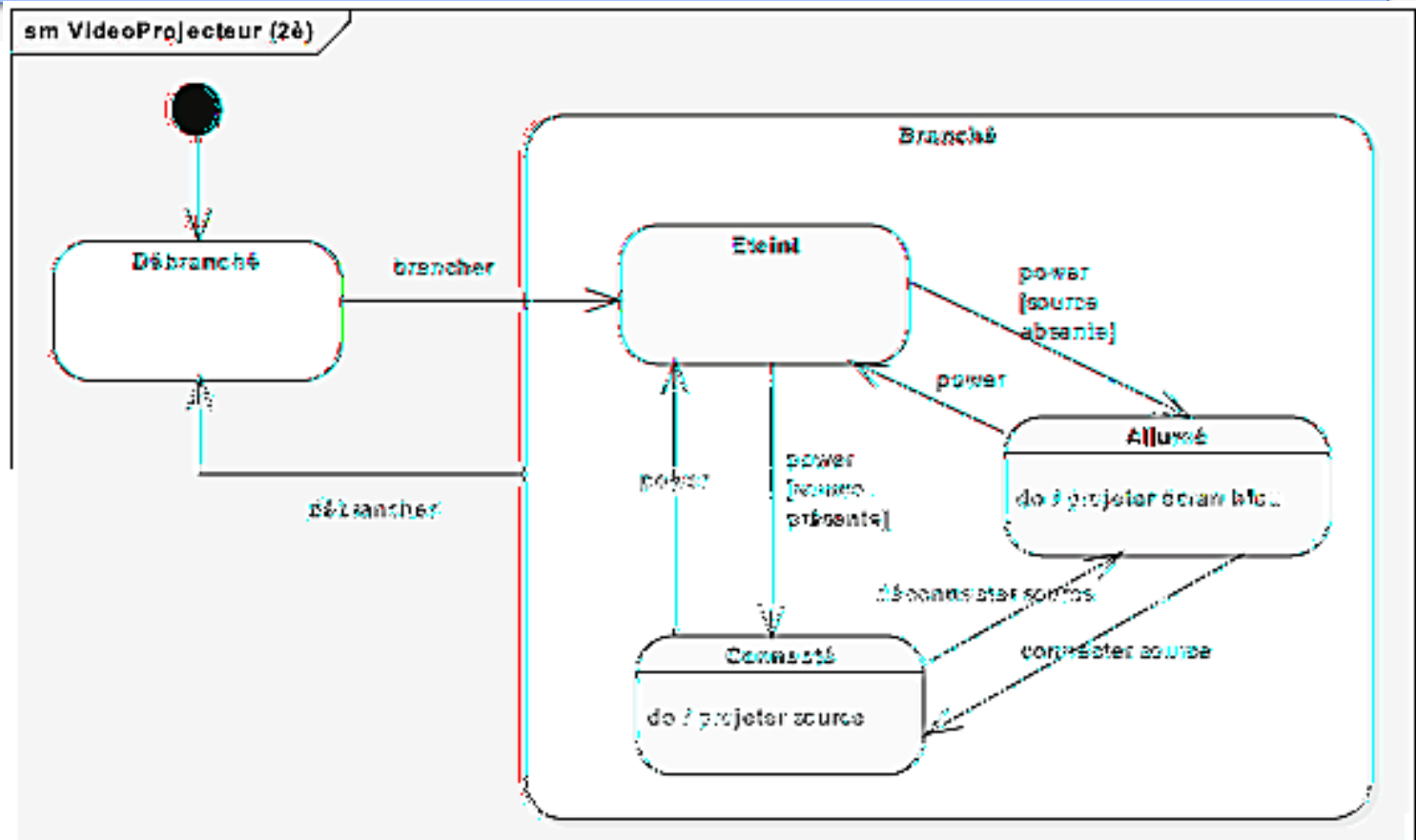


Vidéo projecteur V1



Vidéo projecteur V2

Connecté
Allumé *Connecté*



Vidéo projecteur V3

Éteint

Vidéo projecteur V3

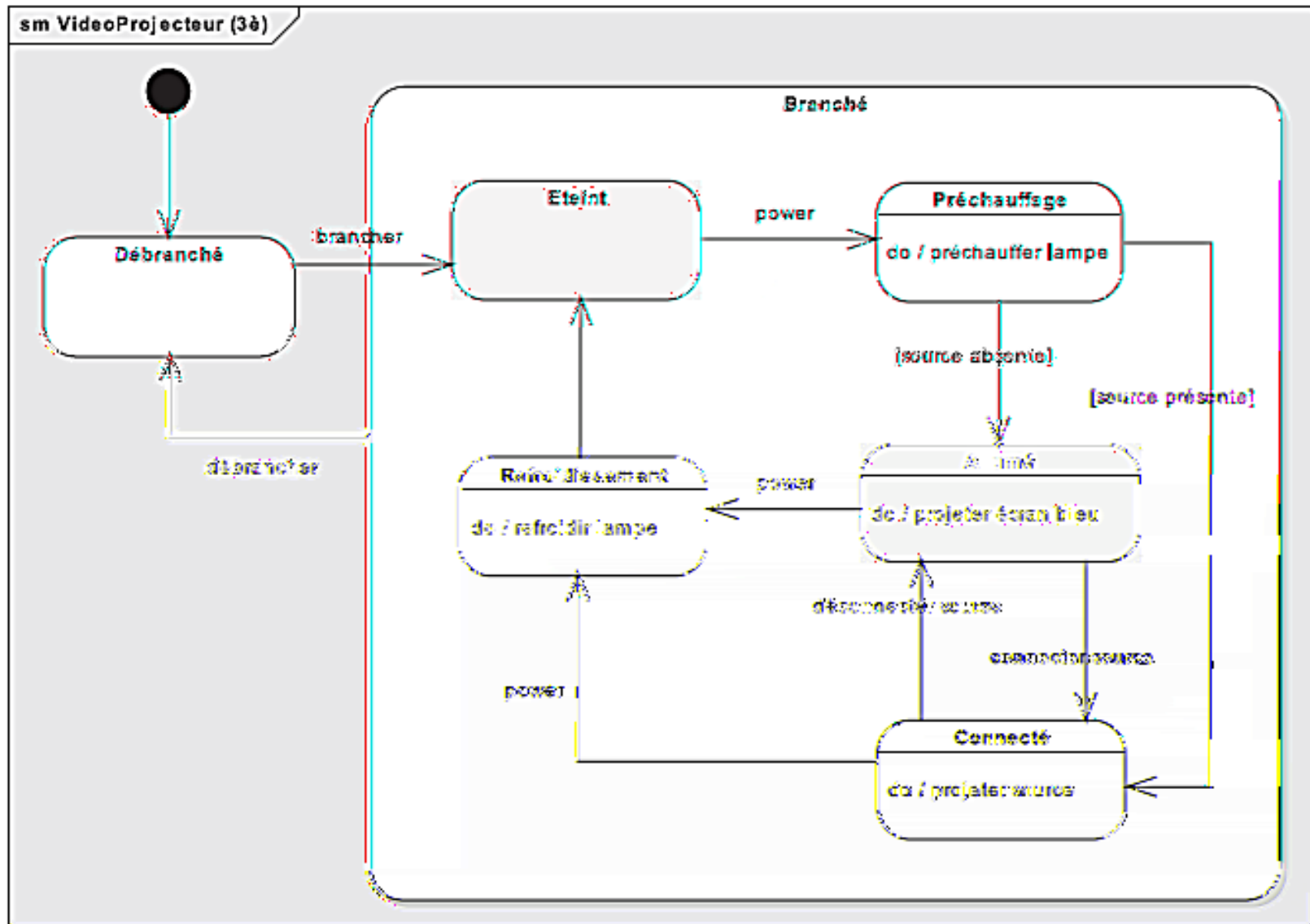


*Débranché -
Éteint
Préchauffage
Allumé
Connecté*

*Connecté
Refroidissement
Éteint*

*Éteint
Préchauffage
Connecté*

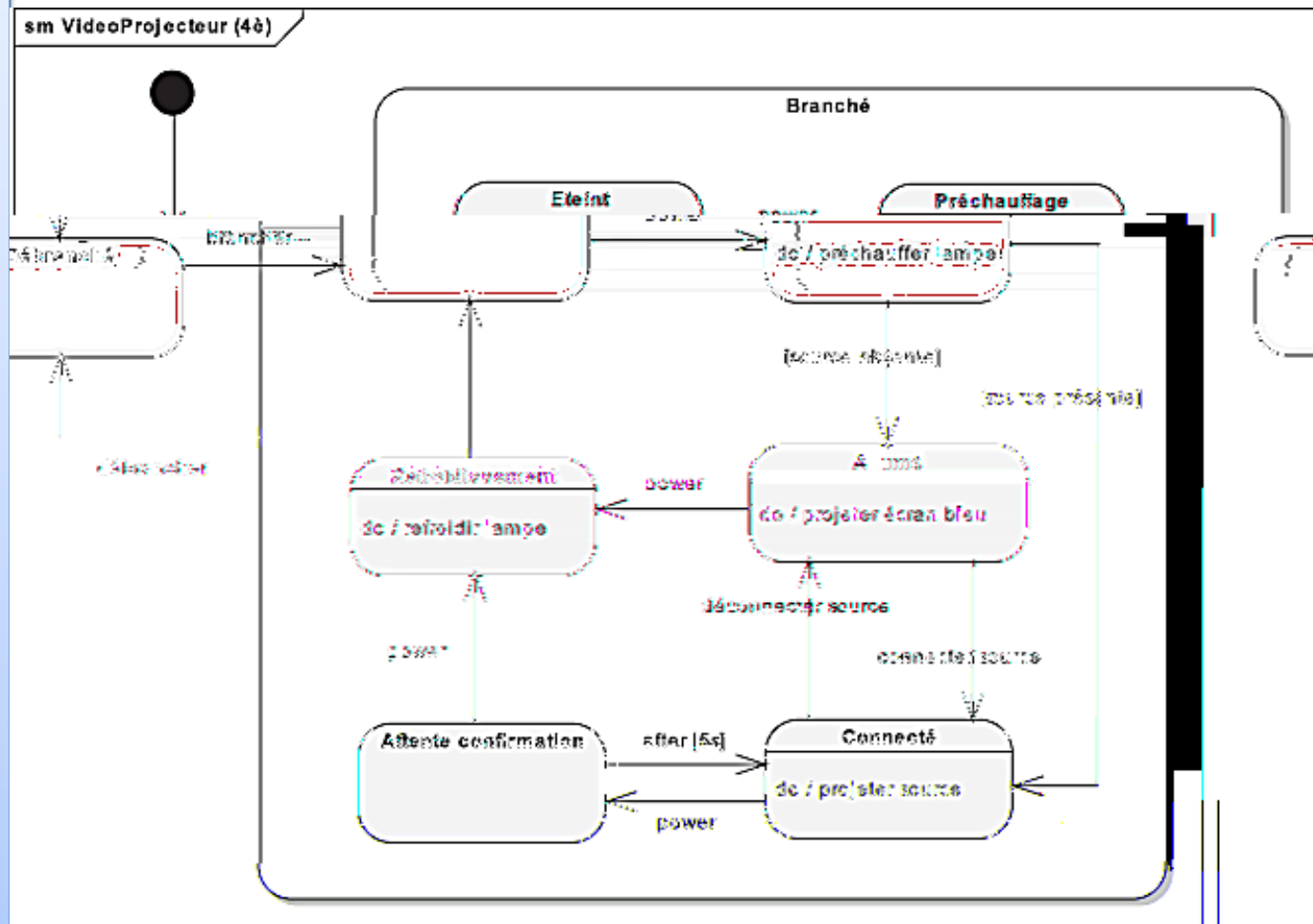
Vidéo projecteur V3



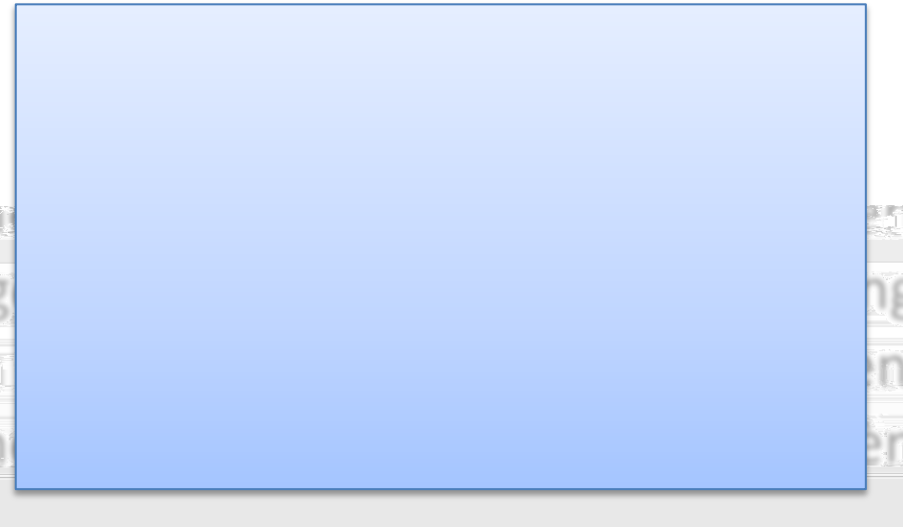
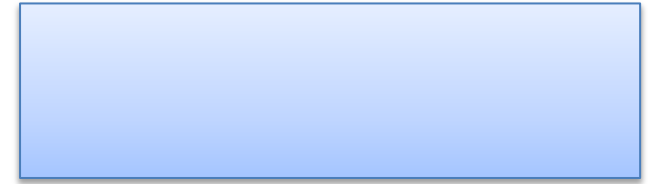
Vidéo projecteur V4

Connecté

after



Vidéo projecteur V5

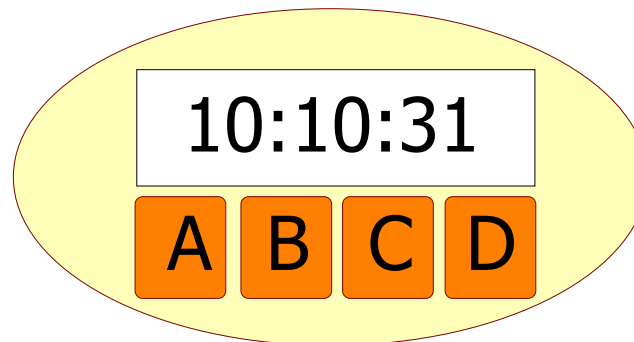


Étude de cas 4

Régions concurrentes

Dessinez le diagramme

montre

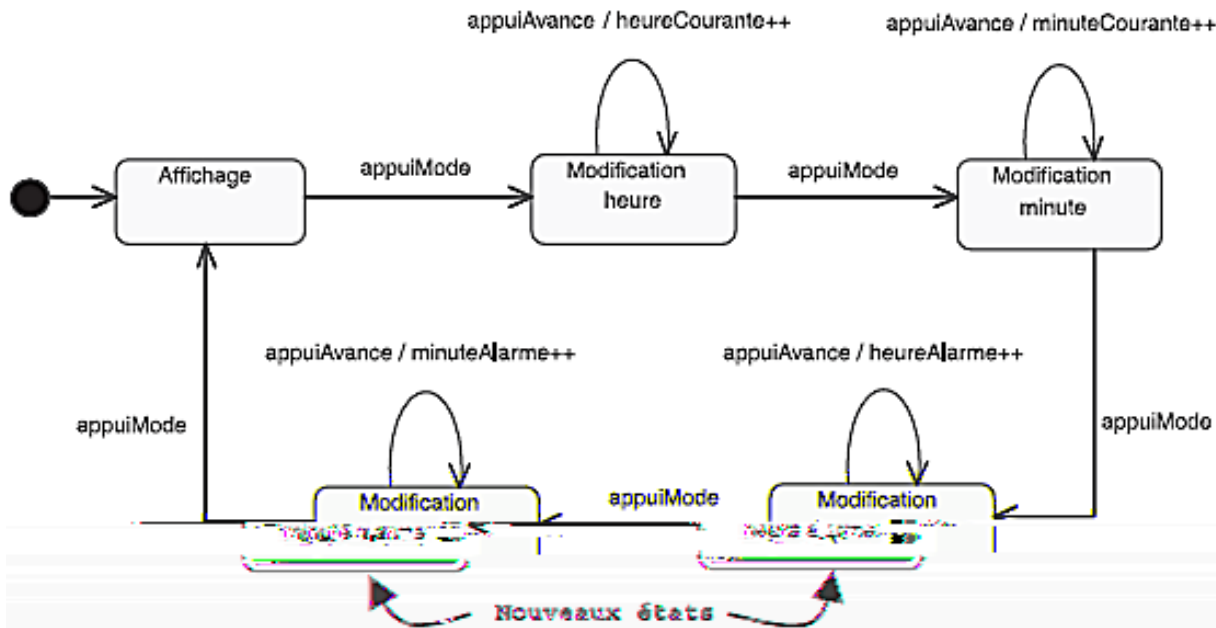
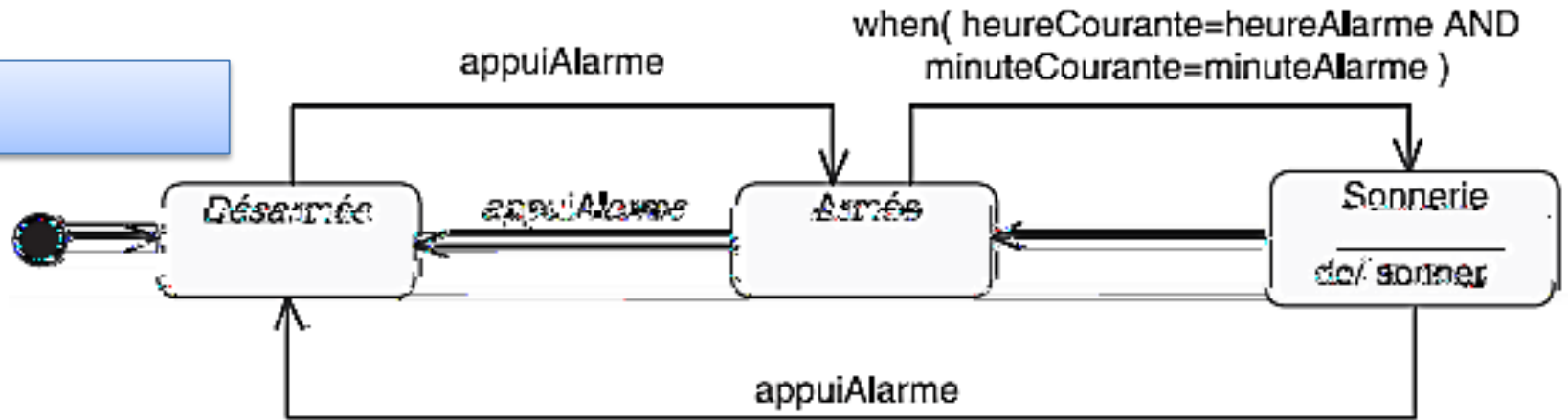


Étude de cas 4 - Régions concurrentes

Gestion de

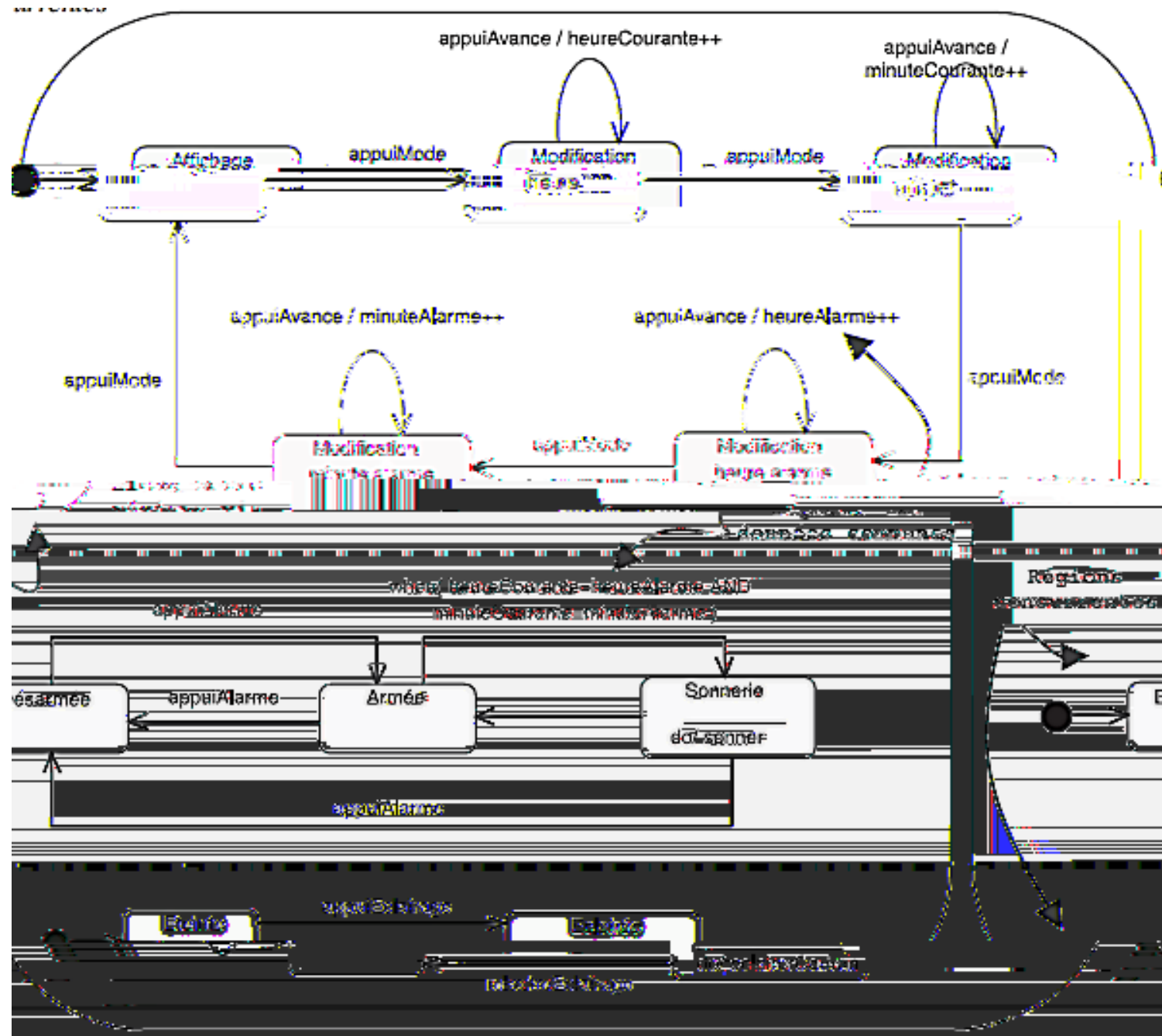


Gestion de



Gestion de

Étude de cas 4 - Régions concurrentes



Conseils

MÉTHODOLOGIE

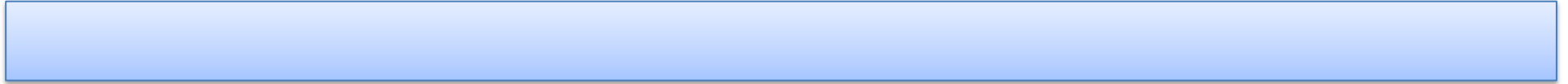
Conseils

ÉVÉNEMENTS

SUPER-ÉTAT

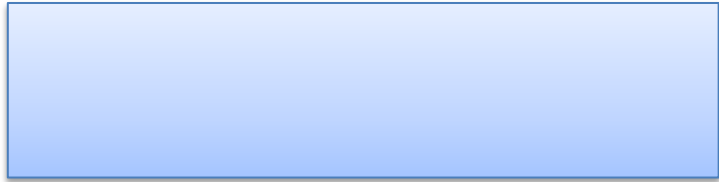
Étude de cas 5

Recette de cuisine



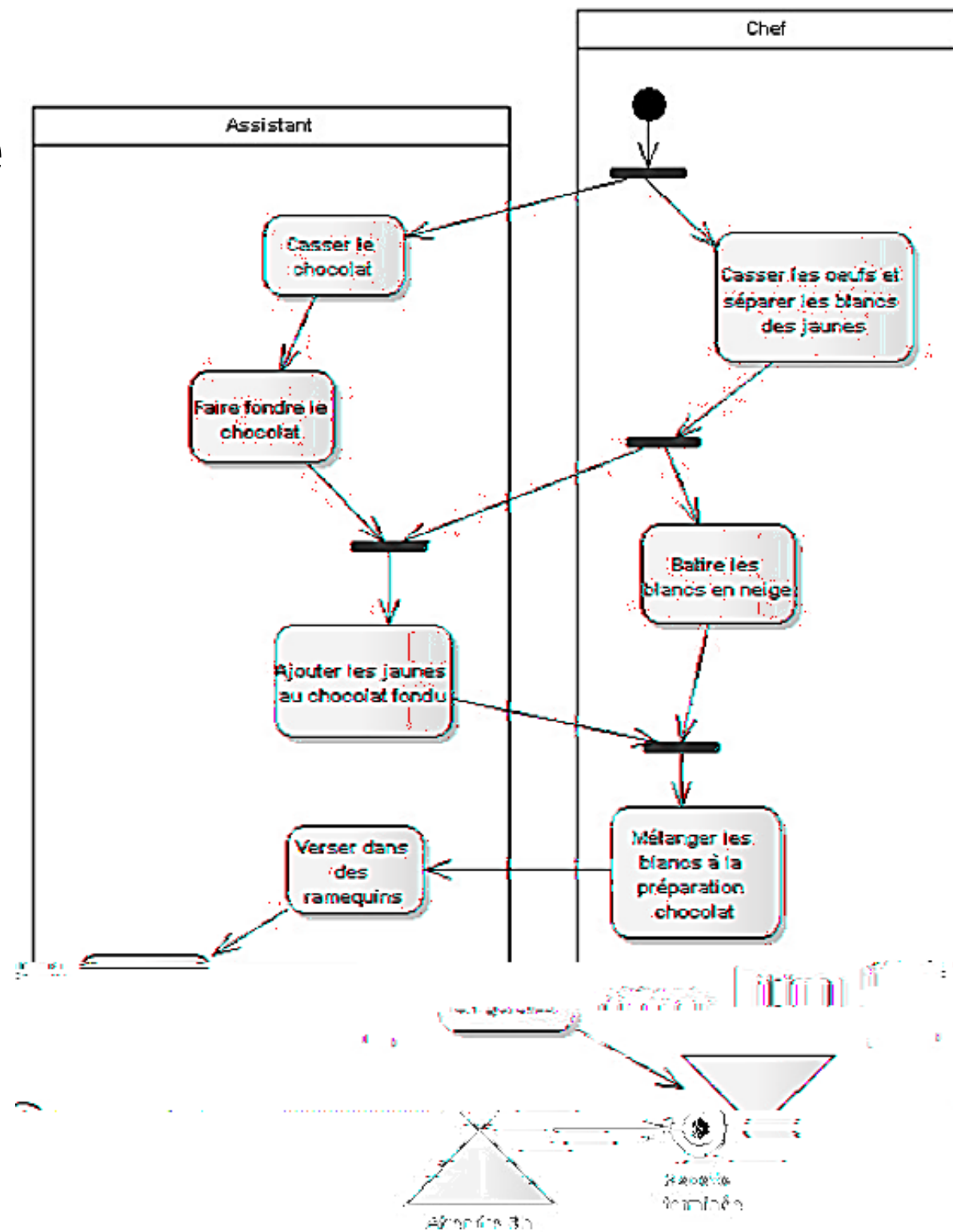
Étude de cas 5

Recette de cuisine



Étude de cas 5

Recette de cuisine

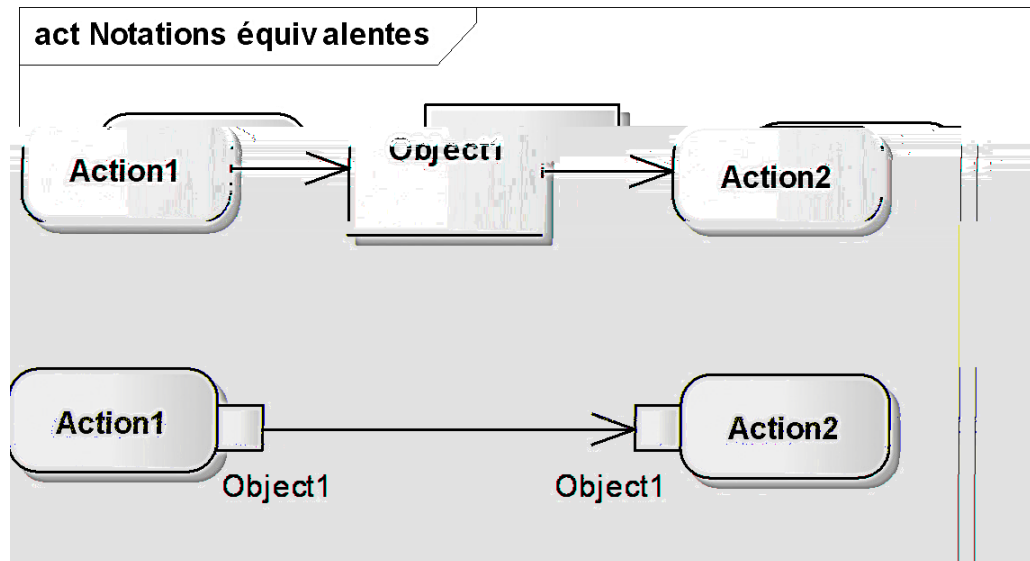


Étude de cas 5

Recette de cuisine

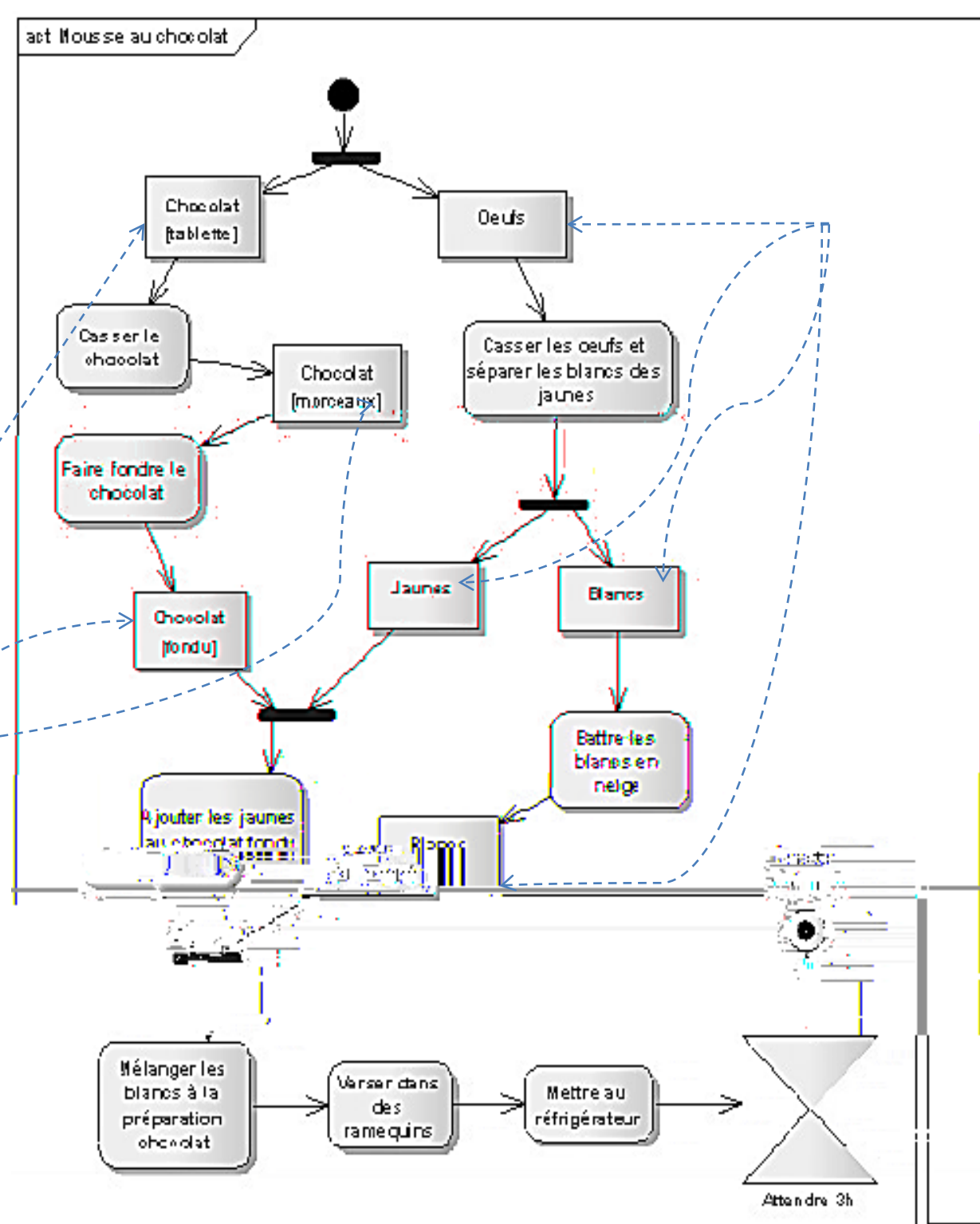
inputs

Notations des flots d'objets



Étude de cas 5

Recette de cuisine



Étude de cas 5

Recette de cuisine

