

# Diagrammes de séquence (conception)

**Objectif** : Représenter les communications avec et au sein du logiciel

- Représentation **temporelle** des interactions entre les objets
- **Chronologie** des messages échangés entre les objets et avec les acteurs

**En conception** : Décrire la **réalisation des cas d'utilisation** sur le système représenté par le diagramme de classes

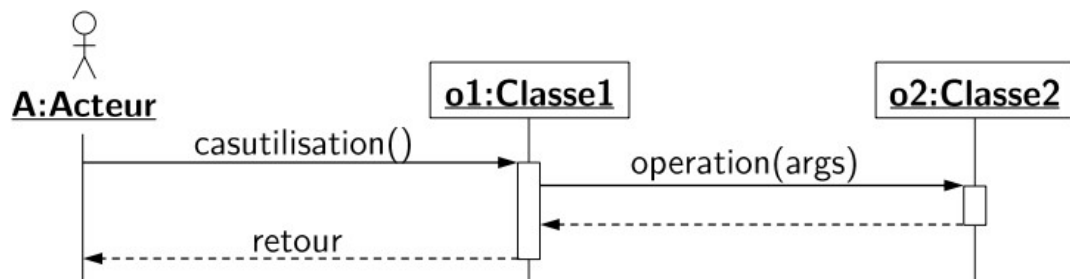
- Point de vue **interne** sur le fonctionnement du système
- Description au niveau de **l'instance** (état du système à un instant)
- Description de **scénarios** particuliers
- Représentation des **échanges de messages**
  - entre les acteurs et le système, entre les objets du système
  - de façon chronologique

## Éléments du diagramme de séquence

- Acteurs
- Objets (instances)
- Messages (cas d'utilisation, appels d'opération)

**Principes de base** : Représentation graphique de la **chronologie** des **échanges de messages** avec le système ou au sein du système

- « Vie » de chaque entité représentée verticalement
- Échanges de messages représentés horizontalement



# Utilisation en phase de conception

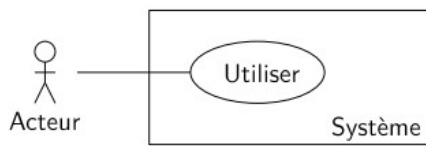


Diagramme de cas d'utilisation

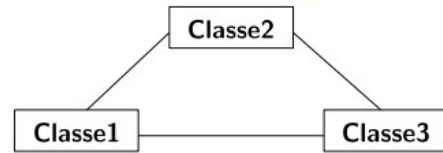


Diagramme de classes

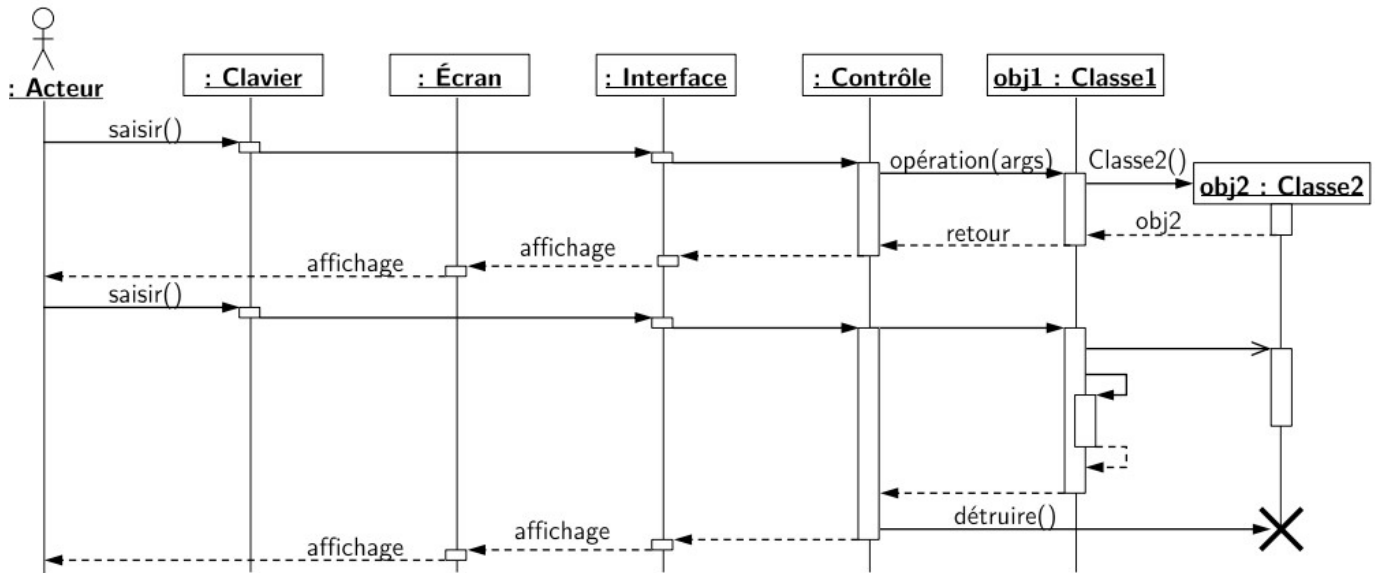
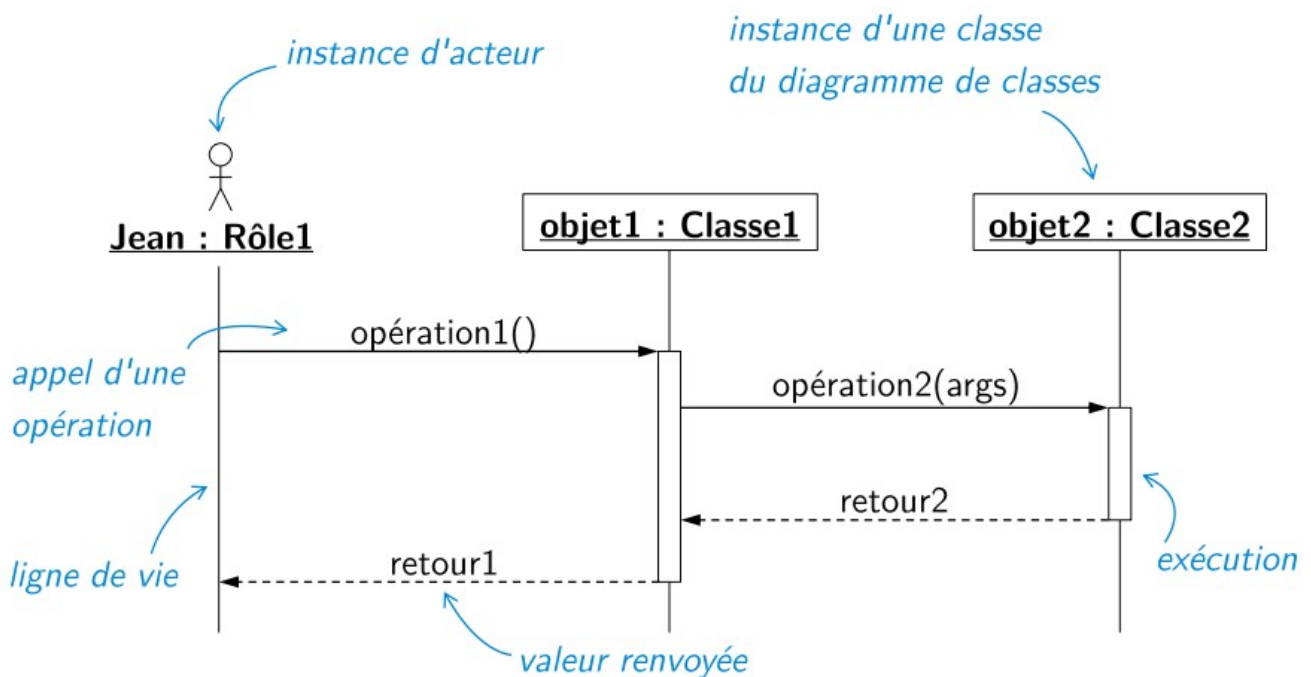
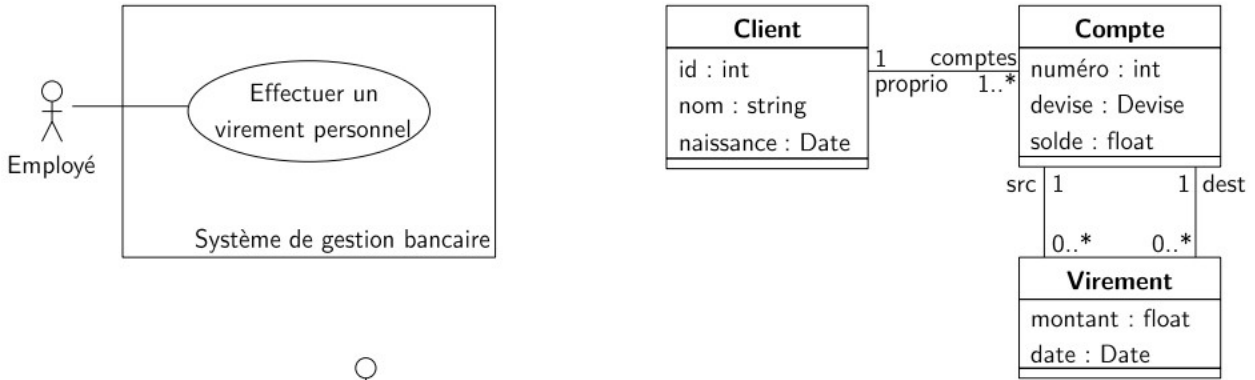


Diagramme de séquence du cas d'utilisation Utiliser

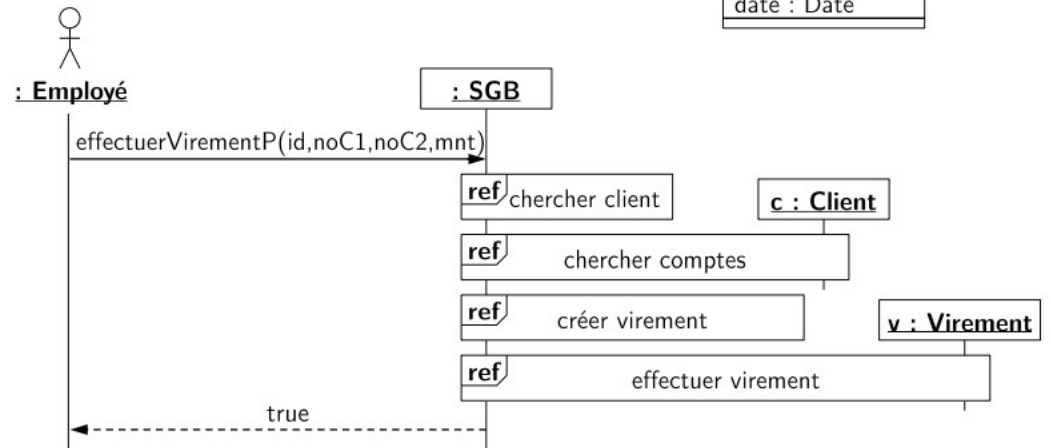
## Éléments de base



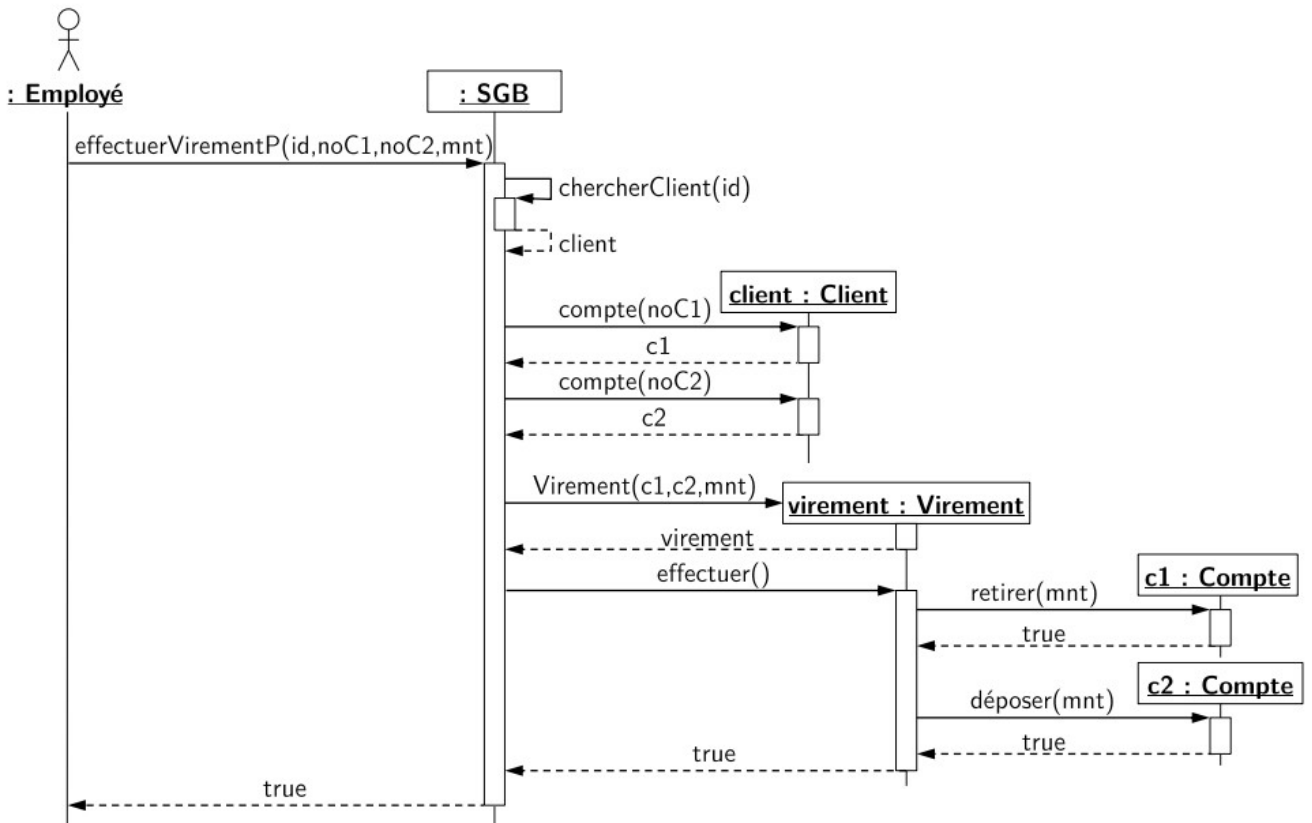
# Exemple - Conception



Réalisation du cas d'utilisation  
Effectuer un virement personnel  
(niveau conception)



# Exemple - Conception



# Exemple - Conception

Diagramme de classes **complété** avec les classes techniques et les opérations nécessaires

