



UML :

1. Use case
2. Séquence
3. Classe
4. Etat-transition => étape d'un objet
5. Activité =>étape d'un processus

Etat-transition Vs activité (côté composants et logique (cas d'utilisation de chacun))

- Composants partagés :
 - Etat /etape 
 - Transition/flèche 
 - Point de décision (si sinon)
 - Fork/join

Taf :

1. Trois exemples de diagramme d'état transition
2. Trois exemples de diagramme d'activité