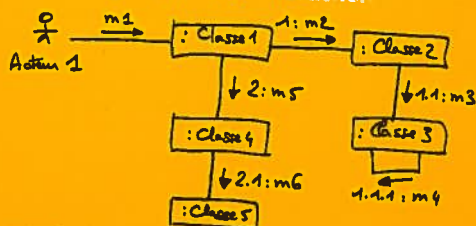


Diagramme de communication

Montrer la communication entre éléments dans le plan au sein d'une interaction



■ **Lien** : connexion sémantique entre éléments par laquelle un émetteur peut communiquer avec un récepteur par envoi de message.

Trucs et astuces

- La notation de base *messages*, *participants* est la même que pour le diagramme de séquence. La spécificité du diagramme de communication consiste à la représentation explicite des liens entre participants et à la nécessité des numéros de messages.
- La numérotation décimale permet de montrer l'imbrication des envois de messages.
- Les cadres d'interaction des diagrammes de séquence n'ont pas d'équivalent dans le diagramme de communication. Une boucle se représente par une notation de multiplicité * et une condition d'itération optionnelle avant le nom du message. La condition entre crochets permet aussi de pallier l'absence des opérateurs opt et alt.

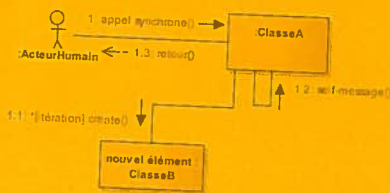


Diagramme d'états

Montrer les différents états et transitions possibles des objets d'une classe à l'exécution

- **Etat** : condition ou situation qui se produit durant la vie d'un objet pendant laquelle il satisfait une certaine condition, exécute une activité particulière ou attend certains événements.
- **Evenement** : spécification d'une occurrence remarquable qui a une localisation dans le temps et l'espace. Un événement peut porter des paramètres qui matérialisent le flot d'information ou de données entre objets.



- **Transition** : connexion entre deux états d'un automate (ou un seul), qui est déclenchée par l'occurrence d'un événement, et conditionnée par une condition de garde, induisant certains effets.