

Recette de cuisine

Diagramme d'activité d'une recette de cuisine

Le diagramme d'activité simple est donné par la figure suivante. Nous supposons avoir des ressources illimitées, donc nous parallélisons au maximum. Notez l'utilisation des barres d'embranchement (*fork*) et de jointure (*join*), permettant de représenter précisément le parallélisme dans les flots de contrôle de l'activité. Notez également l'utilisation du symbole graphique UML 2 pour l'action «Attendre 3h » qui est de type: **accept time event**.

Avec deux ressources distinctes

{width="5.8125in" height="7.46875in"}

Nous allons maintenant compléter ce diagramme en ajoutant des flots d'objets. Le nom d'un état peut être mis entre crochets et placé avec le nom du type.

Incluant les objets

{width="5.125in" height="5.864583333333333in"}