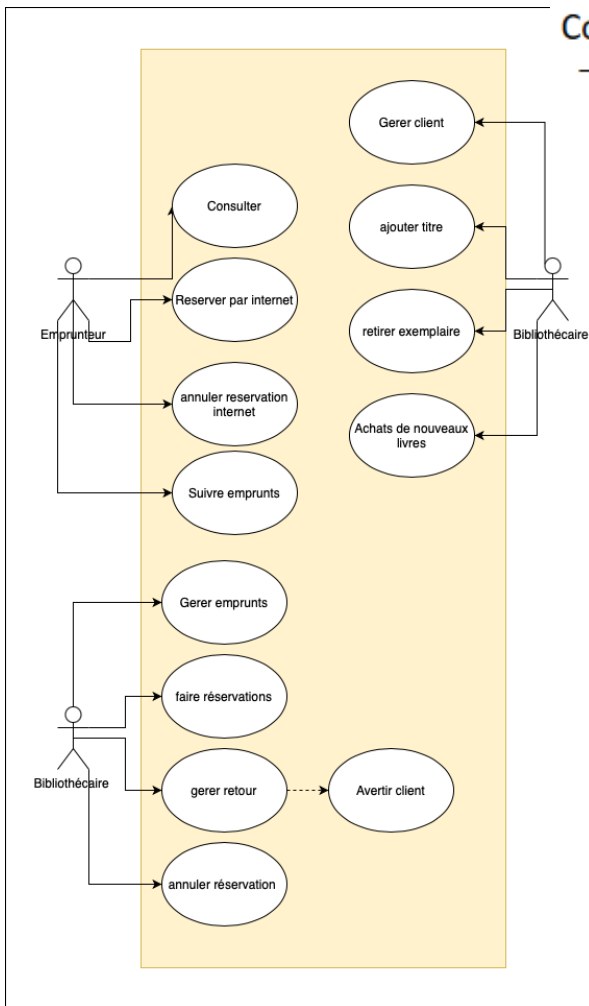


• Diagrammes de cas d'utilisation



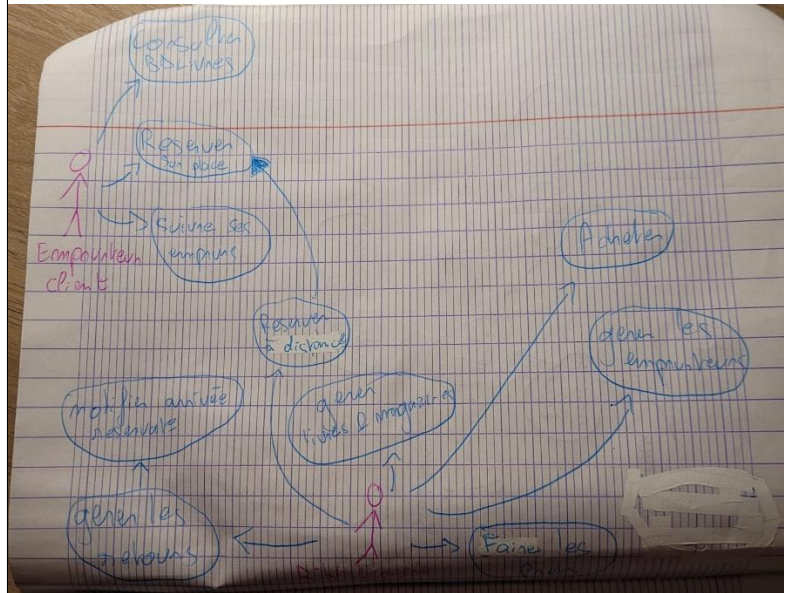
Comment construire les cas d'utilisation ?

- Pour chaque acteur, identifier les intentions avec lesquelles il communique avec le système.

Exemple GAB : client de la banque

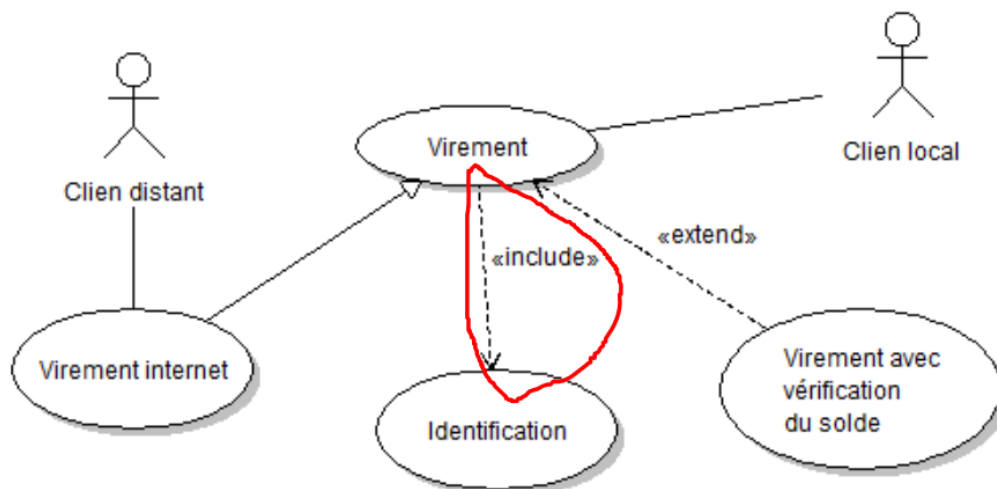
- retirer de l'argent
- consulter le solde d'un compte
- déposer de l'argent
- déposer un chèque

Représentation graphique

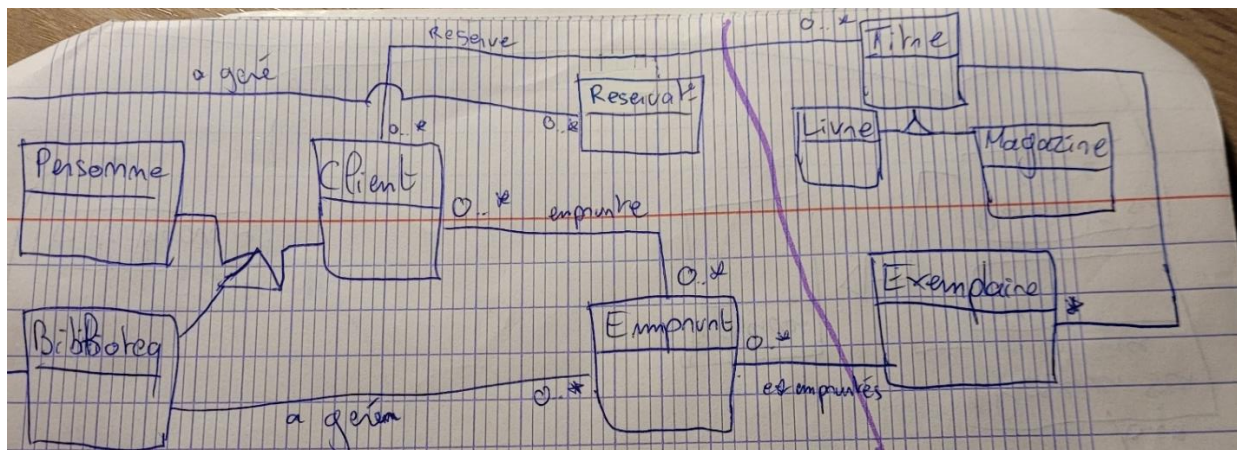


- Décrire le « quoi », le « comment utiliser » et non le « comment faire »

deux spécificités : include / extends :

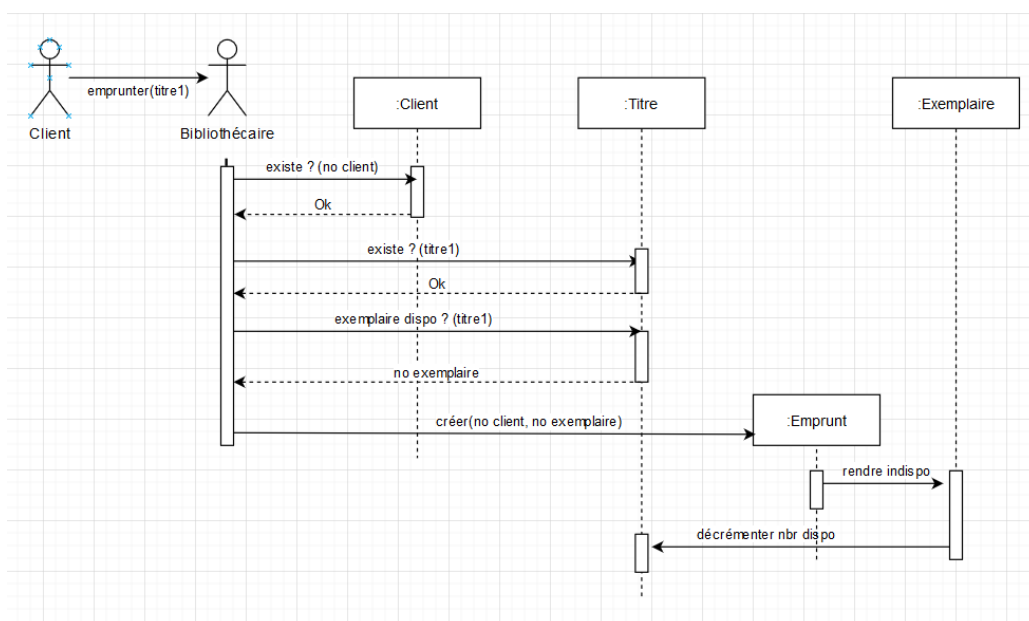


• Diagrammes de classes

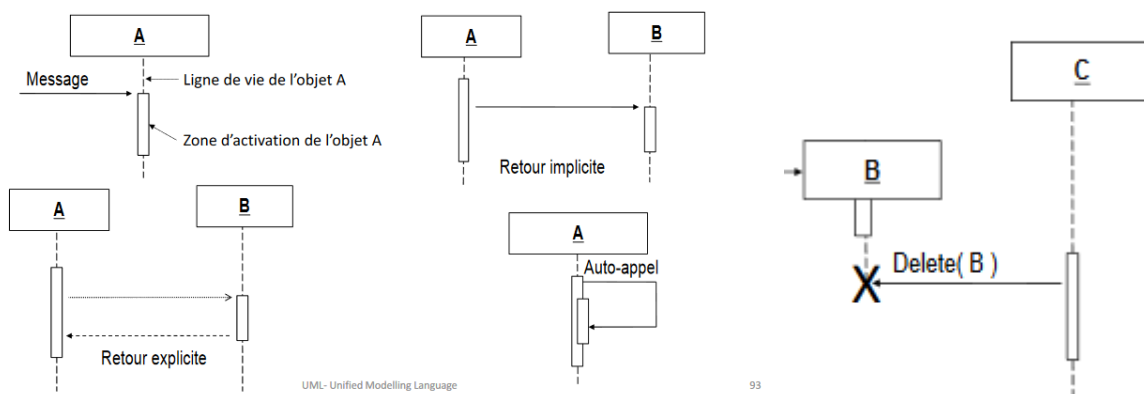


• Diagrammes d'interaction

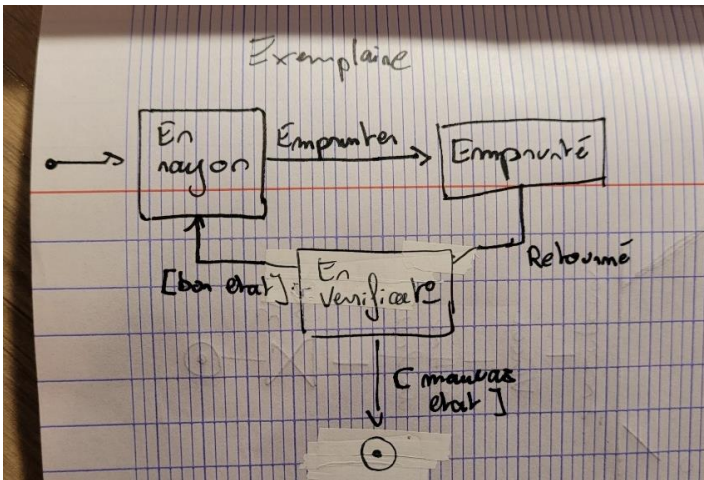
= diagramme de séquence



- Décrit un scénario comme un ensemble ordonné dans le temps d'interactions entre objets des classes (échange de messages qui déclenchent des opérations)
- A chaque objet on associe une ligne de vie.
- Visualise la création et suppression d'objets
- Les messages peuvent être synchrones (→) ou asynchrones (→)



• Diagrammes à changement d'états



Etat de début et de fin

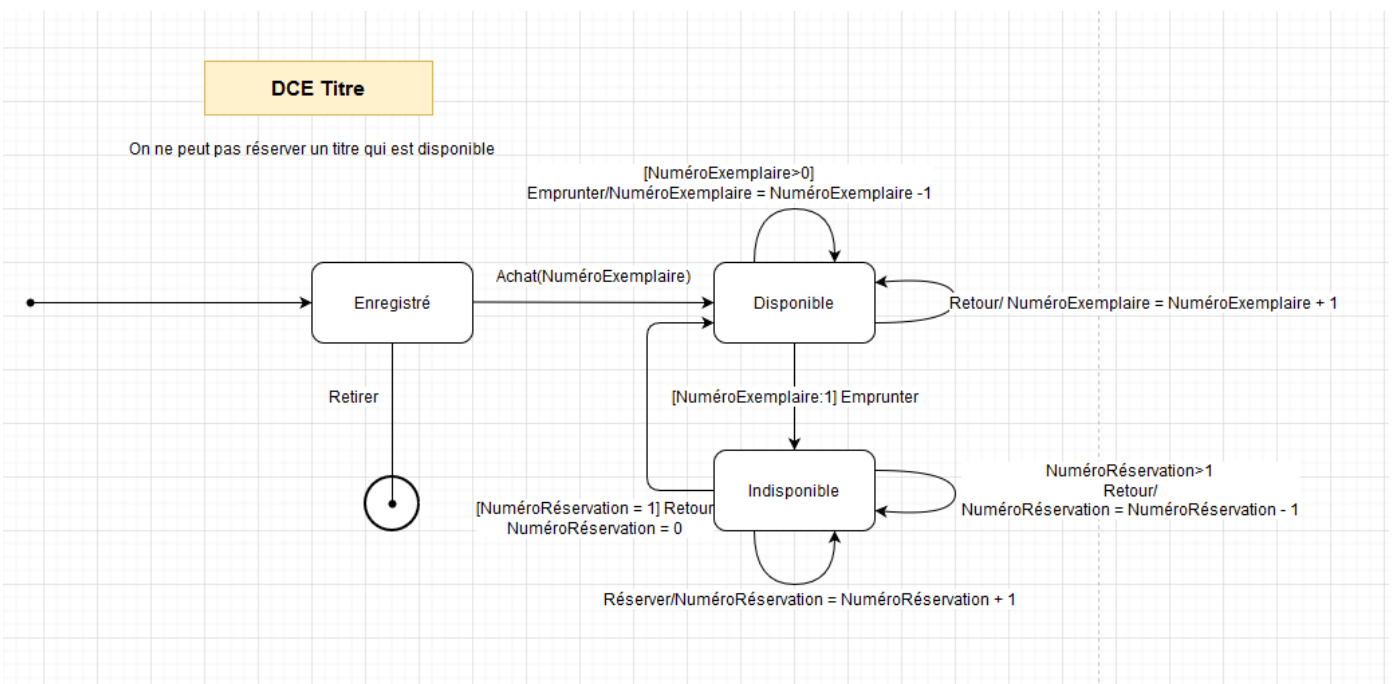
- Un état initial par diagramme (on n'y reste pas)
- Un ou plusieurs états final(ux) (état de terminaison)
- Les autres états sont des états intermédiaires

●
État initial

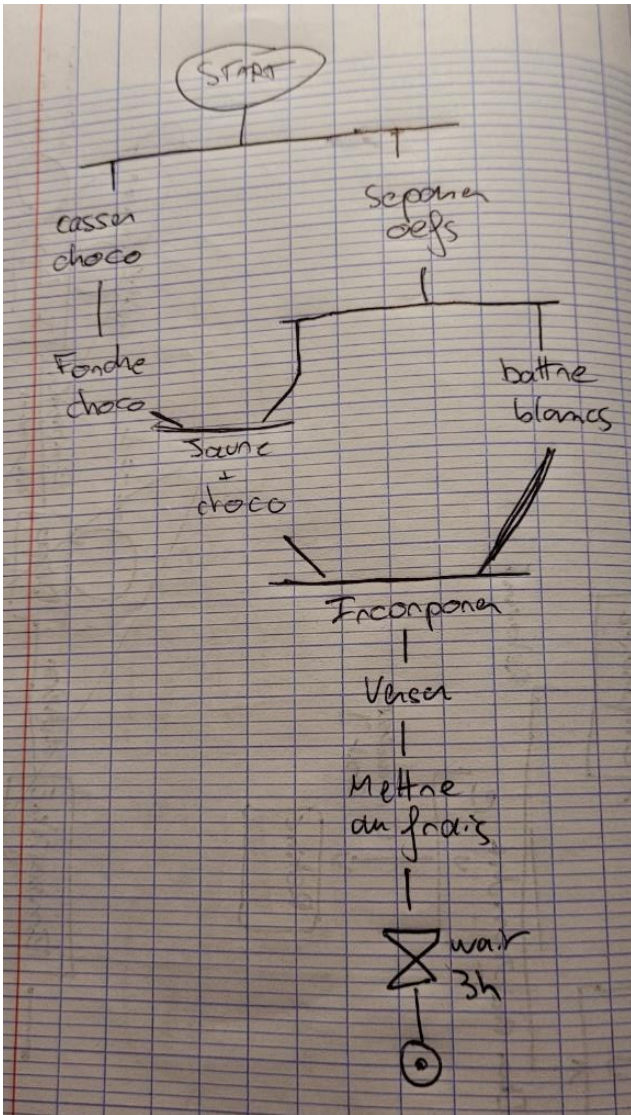
État intermédiaire

●
État final

- Chaque objet est à un moment donné dans un état particulier. Chaque état possède un nom qui l'identifie
- Un état est durable
- Dans un état, un objet vérifie une condition et/ou exécute une activité et/ou attend un événement



• Diagrammes d'activité



1. Casser le chocolat en morceau, puis le faire fondre
2. Quand le chocolat est fondu, ajouter les jaunes d'œuf
3. Battre les blancs en neige jusqu'à ce qu'ils soient bien ferme
4. Les incorporer délicatement à la préparation sans les briser
5. Verser dans des ramequins individuels
6. Mettre au frais au moins 3h avant de servir