

# UML : diagramme d'état (exemples)

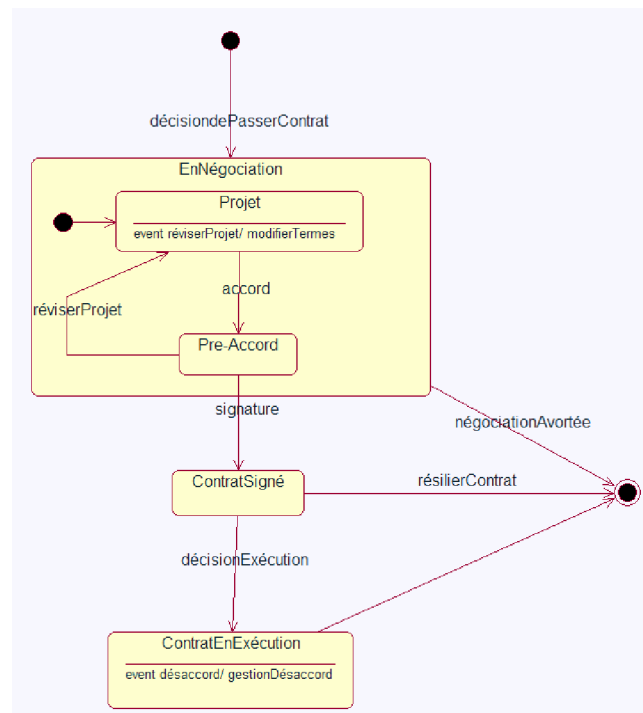


## Exercice 1 : formation d'un contrat

Dessinez un diagramme d'état/transition résumant les états possibles d'un objet "contrat" tel que décrit dans l'énoncé suivant.

Un ensemble de personnes décident d'établir un contrat. Pour ce faire elles rédigent un projet par itération successive. Le contrat est ensuite informellement accepté par les parties, et devient ce que l'on appelle un préaccord. A ce stade il peut toujours être l'objet de modification et revenir à l'état de projet. Une fois le préaccord définitivement établi, le contrat est signé par les parties. Dès ce moment les partenaires sont liés. Une fois signé, le contrat peut être rendu exécutoire par une décision d'une des parties. Un contrat en exécution peut faire l'objet de discussions qui sont réglées par un arbitre désigné à cet effet. Le contrat une fois exécuté prend fin.

### Proposition Solution 1

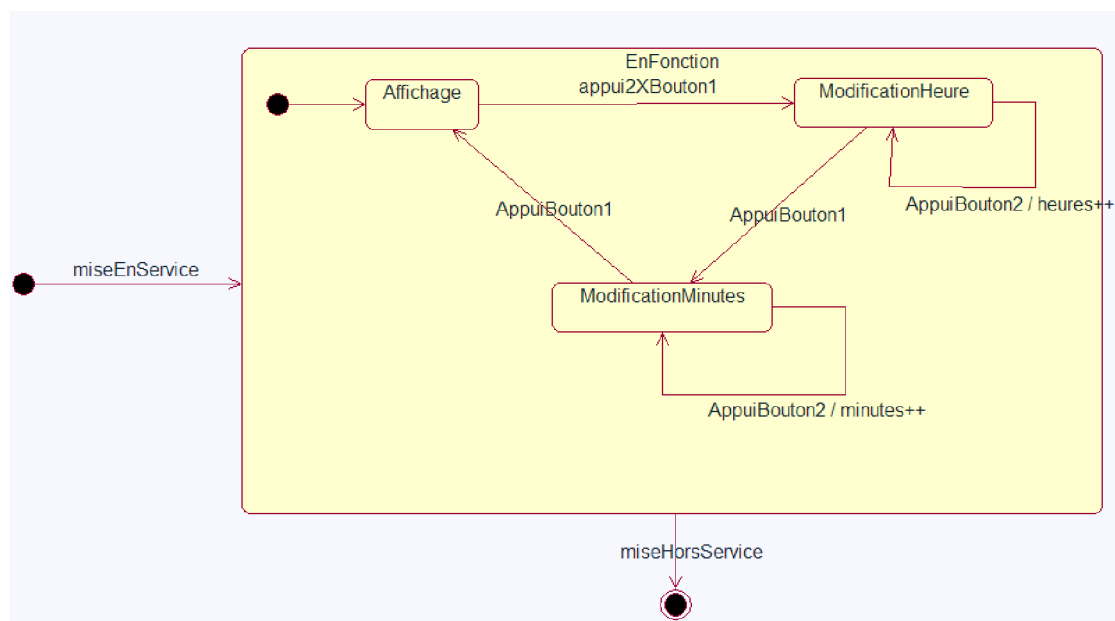


## Exercice 2 : montre digitale

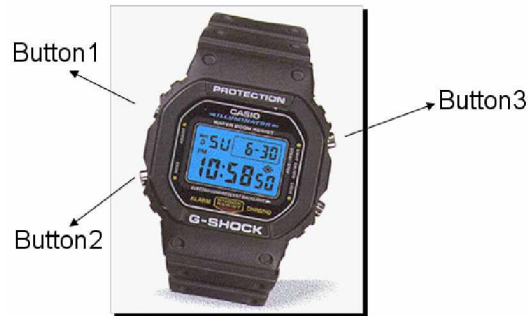


Ma montre affiche l'heure, si j'appuie 2X sur le bouton 1, la montre passe en mode "modification". Chaque pression sur le bouton 2, incrémente l'heure d'une unité. Si j'appuie encore une fois sur le bouton 1, je peux régler les minutes de la même façon que les heures. Si j'appuie une quatrième fois sur le bouton 1, la montre affiche à nouveau l'heure courante.

### Proposition Solution 2



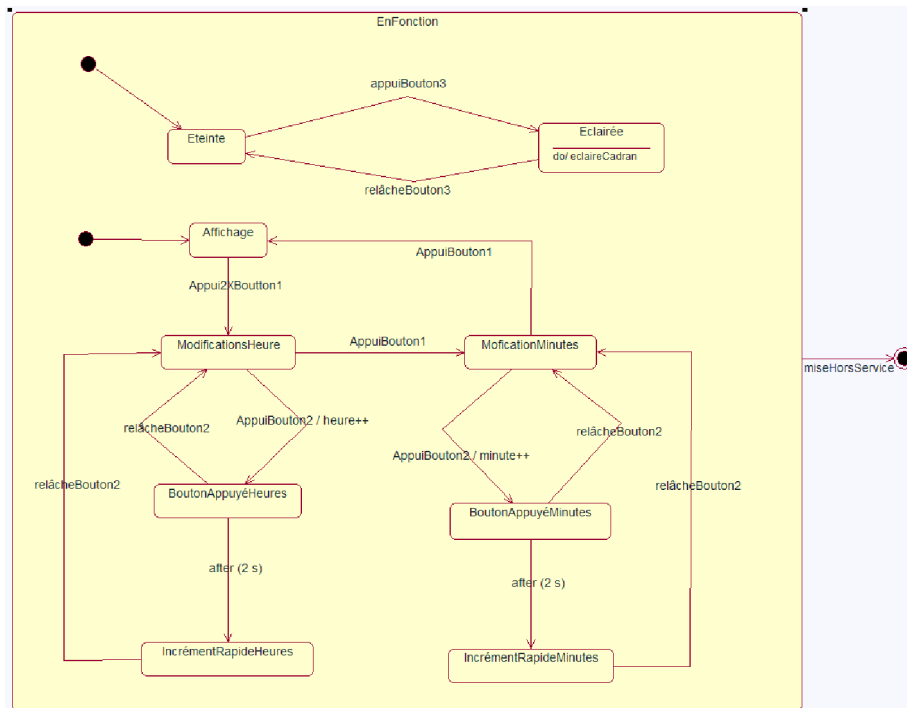
## Exercice 3 : montre digitale plus avancée



Lors du réglage de l'heure ou des minutes lorsque j'appuie sur le bouton 1 plus de deux secondes, les heures ou les minutes avancent très rapidement jusqu'à ce que je relâche la pression

On ajoute un bouton 3 qui permet de rétro-éclairer l'écran LCD

### Proposition Solution 3



## Exercice 4 : cabine téléphonique



Modélisez le fonctionnement d'une cabine téléphonique

### Proposition de Solution 4

