

UML 2.0

Diagrammes de déploiement

Réf. Introduction à UML2. Miles, Hamilton. Ed. O'Reilly. 2006

UML2 : déploiement

- Vue de déploiement :
 - Éléments physiques du système
 - Fichiers, matériel ...
 - Place du logiciel dans le monde réel
 - Affectation du logiciel au matériel
 - Communication entre les éléments

UML2 : déploiement

- Déployer un système simple :

- Un exécutable
(artefact)

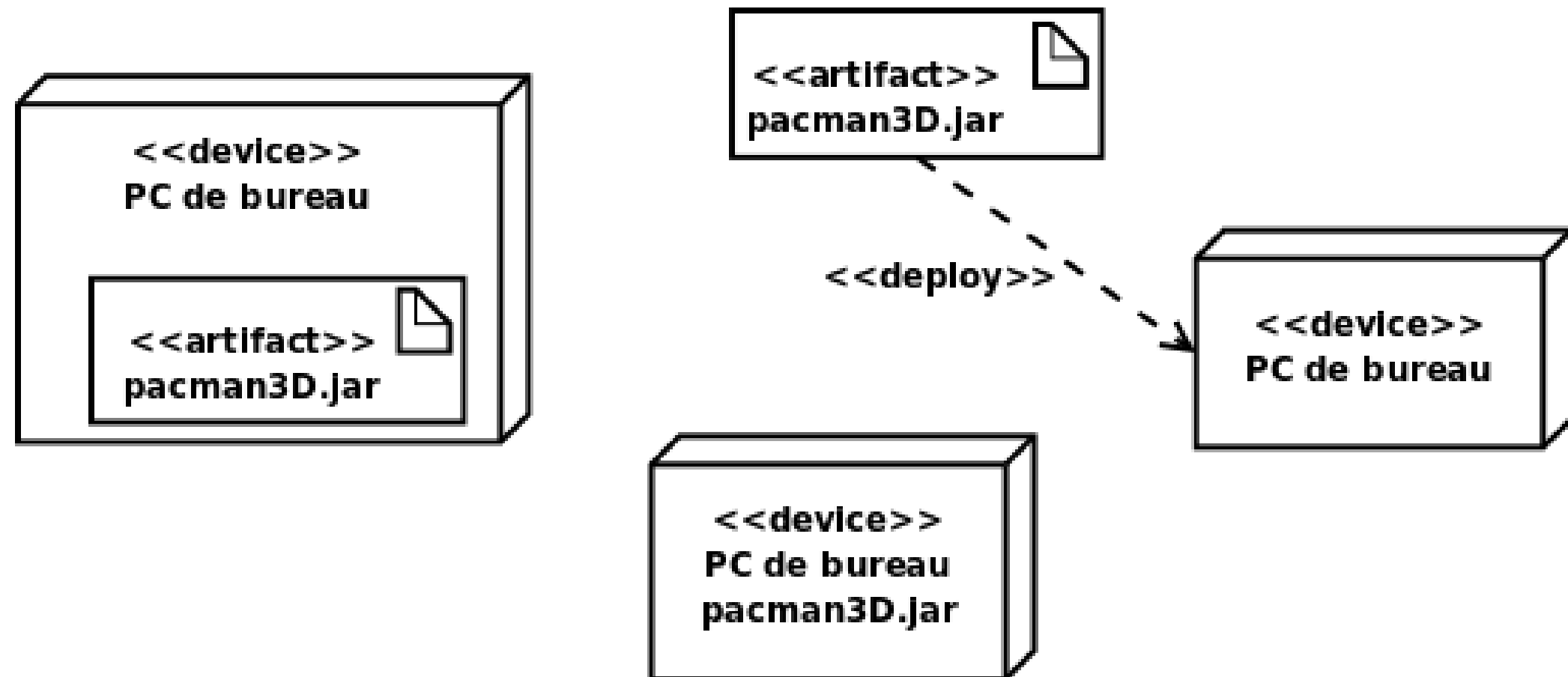


- Un ordinateur
(nœud)



UML2 : déploiement

- Logiciel s'exécutant sur du matériel
(artefact déployé sur un nœud)



UML2 : déploiement

- Artefacts = fichiers physiques
- Fichiers exécutables (exe, jar, ...)
- Bibliothèques (dll, ...)
- Sources (java, cpp, ...)
- Fichiers de configuration (xml, properties, ...)

UML2 : déploiement

- Lier du logiciel à des artefacts :



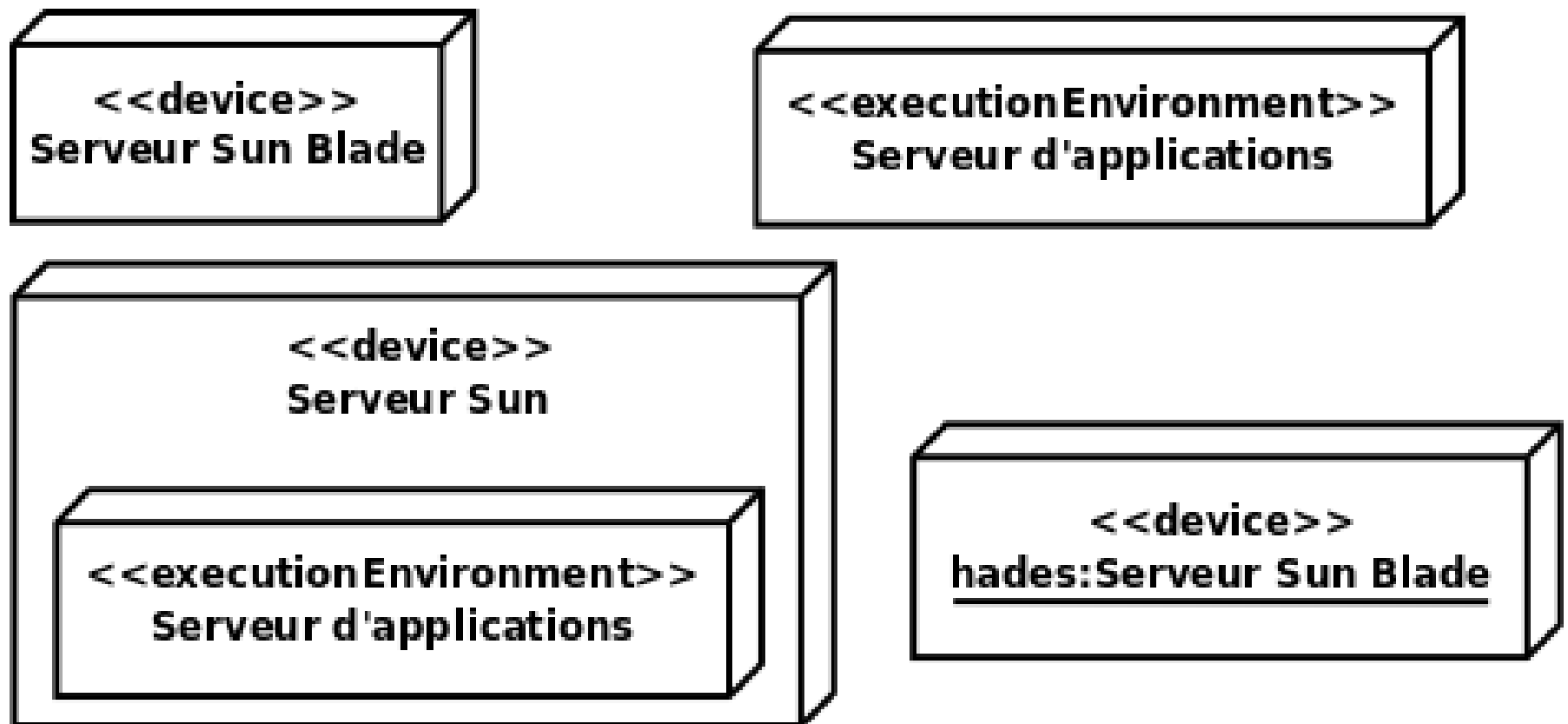
Artifact = représentation physique/manifestation d'un composant, d'une classe, d'un paquetage

UML2 : déploiement

- Nœud :
 - Matériel
 - Serveur
 - PC de bureau
 - Disques durs ...
 - Logiciel (environnement d'exécution)
 - Système d'exploitation
 - Conteneur EJB
 - Serveur web
 - Serveur d'applications ...

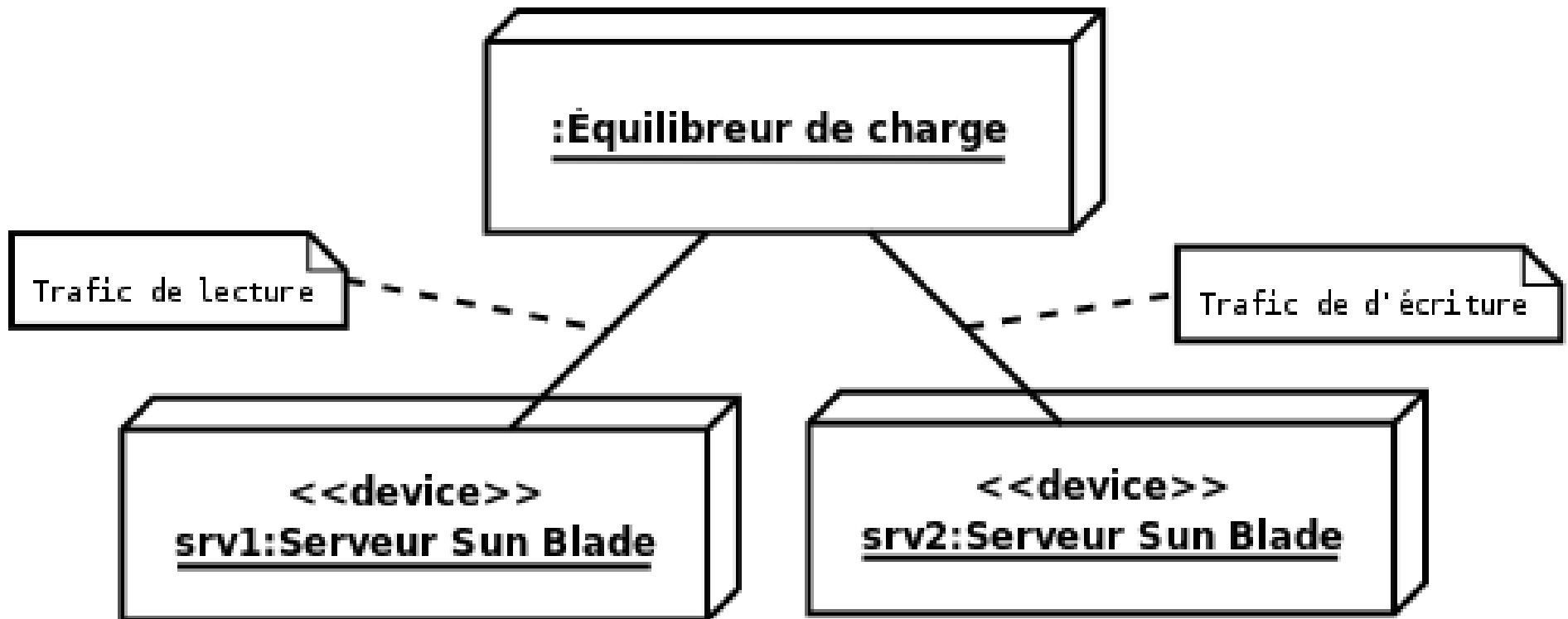
UML2 : déploiement

Nœuds matériels et d'environnement d'exécution



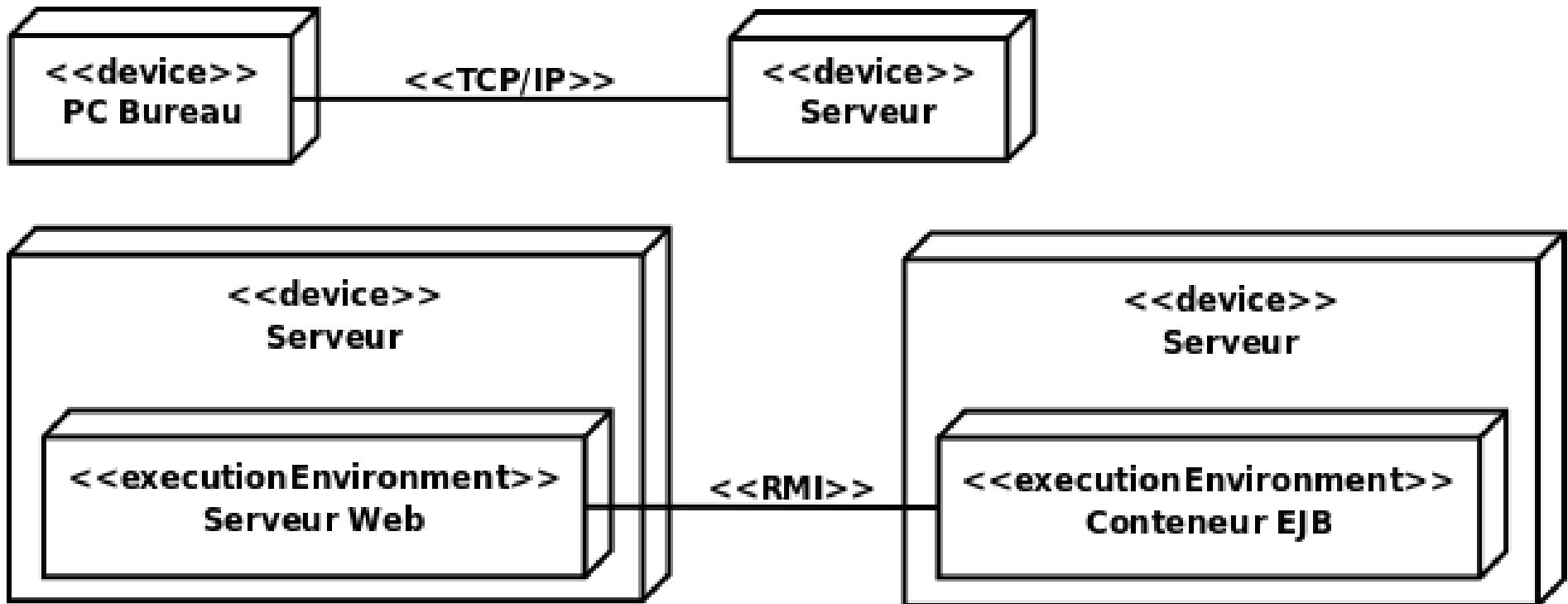
UML2 : déploiement

Instances de nœud



UML2 : déploiement

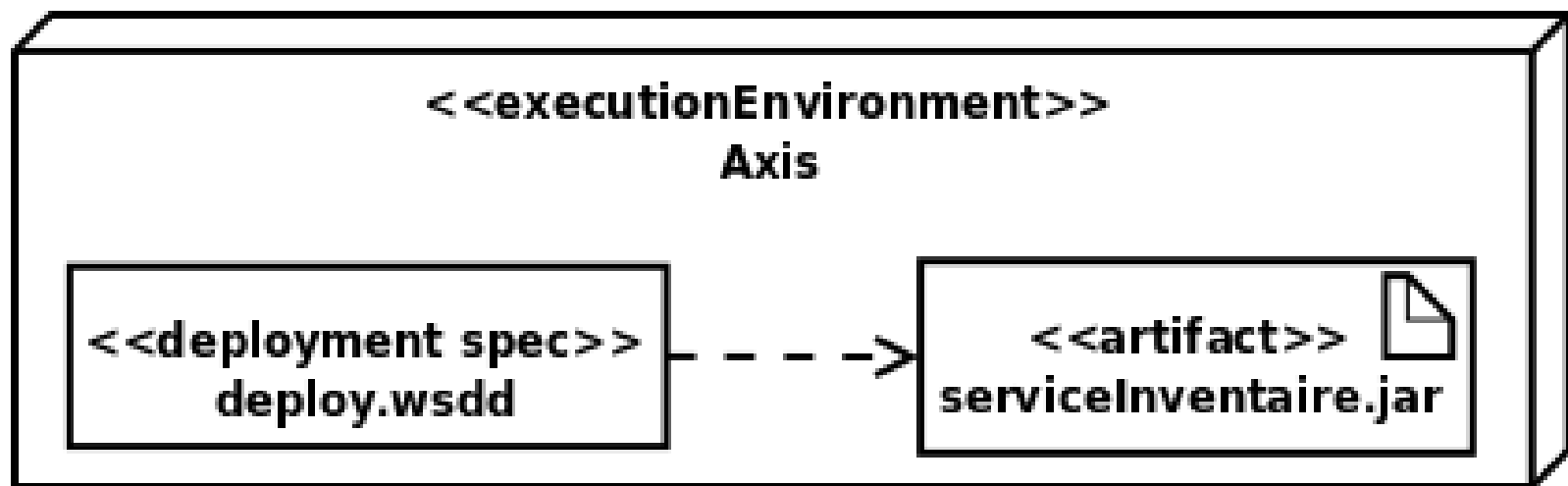
Communication entre nœuds



UML2 : déploiement

Spécifications de déploiement

paramètres de configuration permettant l'exécution



spécification de déploiement : artefact spécialisé

UML2 : déploiement

- Utilisation des diagrammes de déploiement :
 - Démarrage du développement
 - organisation physique de base
 - Au cours du développement
 - déploiement du logiciel
 - protocoles de communication
 - Phases finales
 - détails nécessaires pour servir de guide à l'installation