

Survol des diagrammes UML et focus sur les diagrammes dynamiques : Interactions, Activités, Machines à états

Faculté Des Sciences, Université de Montpellier

19 mars 2022

Modélisation d'un système en UML

UML permet de construire plusieurs vues sur un système :

- vue **exigences fonctionnelles**
 - diagrammes de cas d'utilisation
- vue **structurelle**
 - diagrammes de classes, d'instances
 - diagrammes de composants
 - diagrammes de déploiement
- vue **dynamique**
 - diagrammes d'interactions, d'activités, machines à états

Référence : [http ://www.omg.org/spec/UML/2.5/](http://www.omg.org/spec/UML/2.5/)

Sommaire

1 Survol des diagrammes UML

2 Les Interactions

- Diagrammes de séquence
 - La ligne de vie
 - Les messages
 - Composition de fragments de diagrammes de séquence
- Diagrammes de communication

3 Les machines à états

- États et transitions
- États initial et final
- États composites
- Pseudo-états

4 Les diagrammes d'activités

Sommaire

1 Survol des diagrammes UML

2 Les Interactions

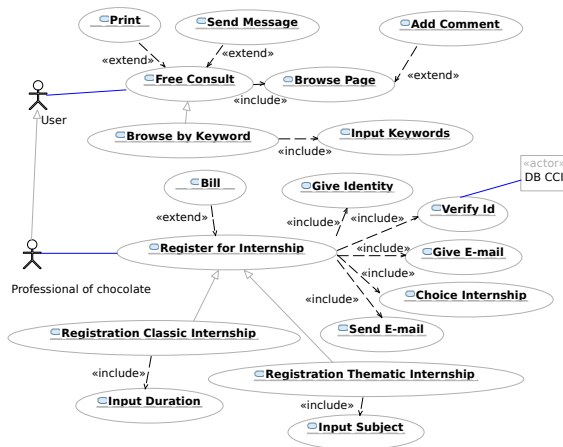
- Diagrammes de séquence
 - La ligne de vie
 - Les messages
 - Composition de fragments de diagrammes de séquence
- Diagrammes de communication

3 Les machines à états

- États et transitions
- États initial et final
- États composites
- Pseudo-états

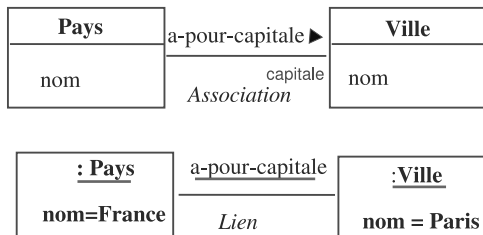
4 Les diagrammes d'activités

Diagrammes de cas d'utilisation (rappel)



Site de réservation de stages pour des professionnels chocolatiers

Diagrammes de classes et d'instances (rappel)



Representation des pays et de leurs capitales, un exemple de pays et sa capitale

Diagrammes de séquence (aperçu)

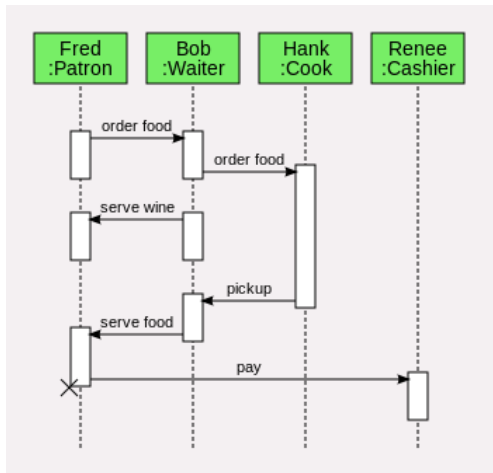


Diagramme de séquence dans un restaurant

https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_de_séquence

Diagrammes de communication (aperçu)

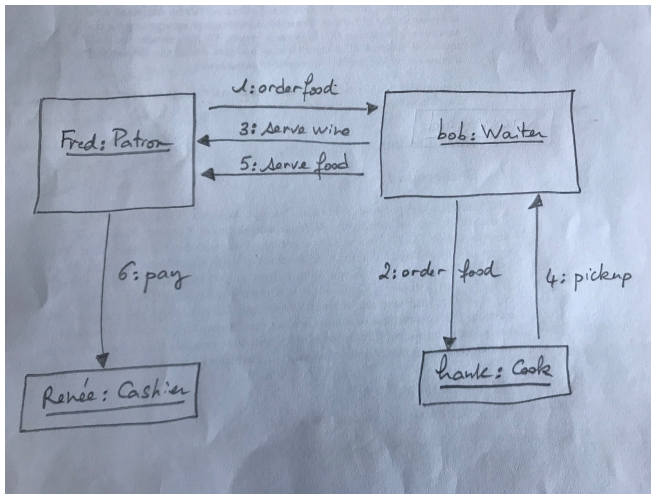


Diagramme de communication dans un restaurant

Diagrammes d'états-transition (aperçu)

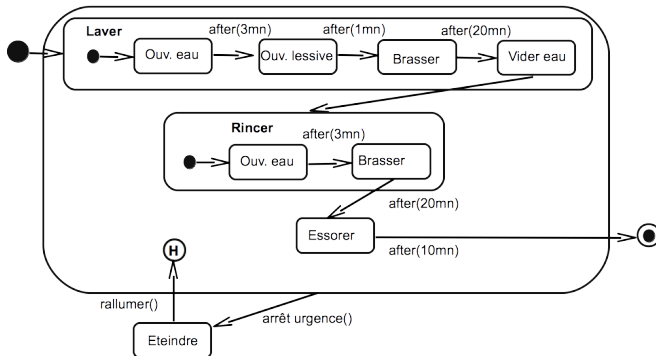


Diagramme d'états-transition d'une machine à laver

Diagrammes d'activité (aperçu)

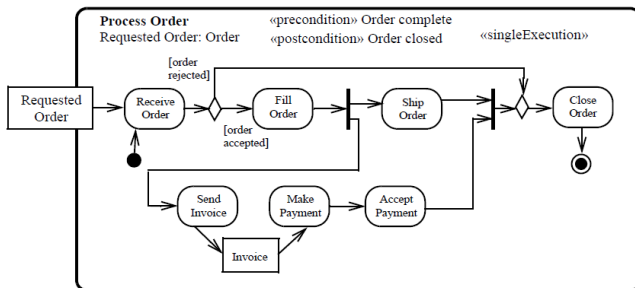
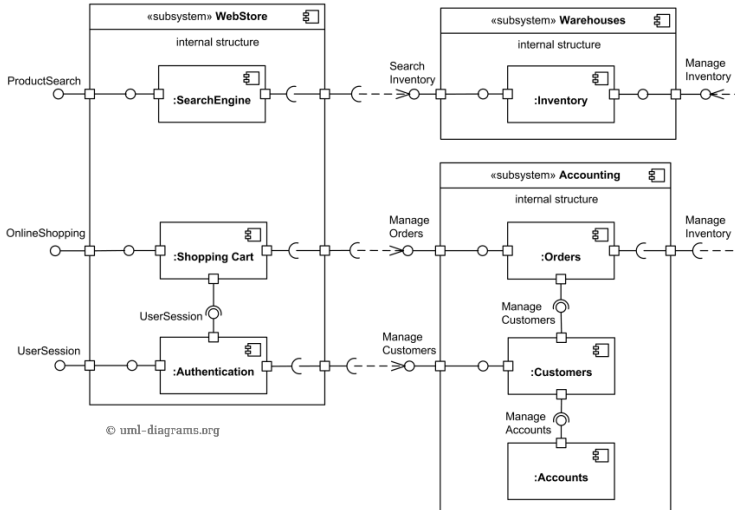
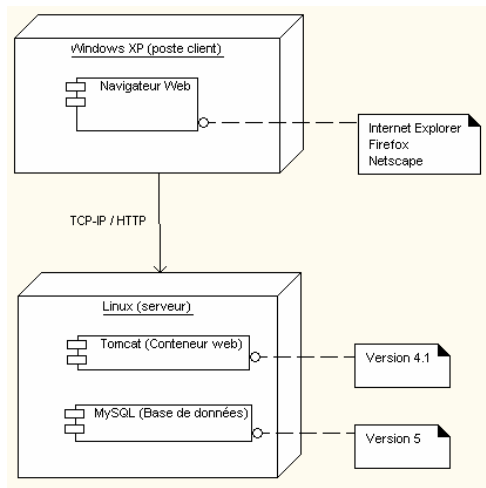


Diagramme d'activité d'une commande

Diagrammes de composants (aperçu)



Diagrammes de déploiement (aperçu)



Source : <https://www.uml-diagrams.org/examples/online-shopping-uml-component-diagram-example.html?context=cmp-examples>

Sommaire

1 Survol des diagrammes UML

2 Les Interactions

■ Diagrammes de séquence

- La ligne de vie
- Les messages
- Composition de fragments de diagrammes de séquence

■ Diagrammes de communication

3 Les machines à états

- États et transitions
- États initial et final
- États composites
- Pseudo-états

4 Les diagrammes d'activités

Les diagrammes d'interaction

Les interactions sont des échanges de messages entre objets pour le déroulement d'une opération.

En UML 2.5, quatre diagrammes sont introduits pour les représenter :

- diagramme de séquence (traces d'événements)
- diagramme de communication (messages échangés sur un diagramme d'instances)
- diagramme "Interaction overview" (proche des diagrammes d'activités)
- diagramme de timing (vision centrée sur les délais)

Nous présentons dans ces diapositives seulement les deux premiers (séquence, communication)

Les diagrammes de séquence

- Les diagrammes de séquence permettent de représenter les interactions entre des instances particulières. Un diagramme met en jeu :
 - des instances, et éventuellement des acteurs (dans le cadre d'un diagramme de cas d'utilisation),
 - des messages échangés par ces instances. Un message définit une communication entre instances. Ce peut être par exemple l'émission d'un signal, ou l'appel d'une opération.
- Le diagramme de séquence permet d'insister sur la **chronologie** des interactions : le temps s'écoule principalement du haut vers le bas.
- Le diagramme décrit un ensemble cohérent de messages, dans le cadre d'une **fonctionnalité du système**.

Exemple

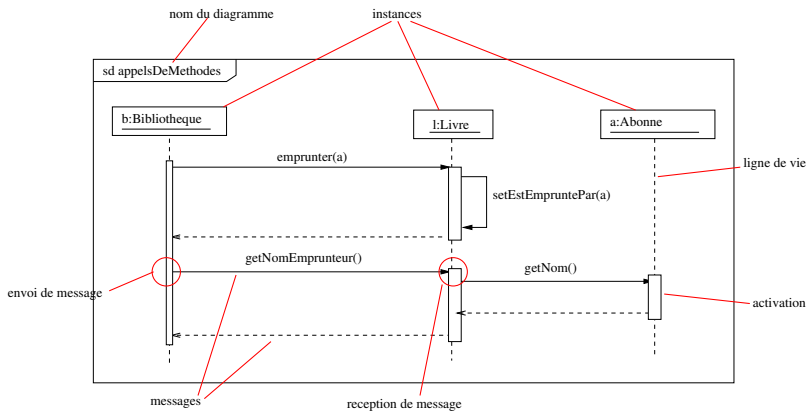


FIGURE – Diagramme de séquence pour une opération d'emprunt de livre

La ligne de vie

- À chaque instance est associée une ligne de vie, qui représente la vie de l'objet.
- Les événements survenant sur une ligne de vie (réception de message ou envoi de message) sont ordonnés chronologiquement.
- La ligne de vie est représentée par une ligne pointillée quand l'instance est inactive, et par une boîte blanche ou grisée quand l'instance est active.
- Quand une instance est détruite, on stoppe la ligne de vie par une croix.

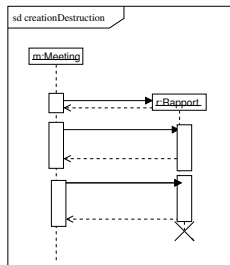
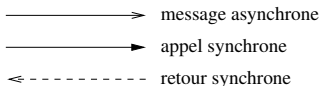


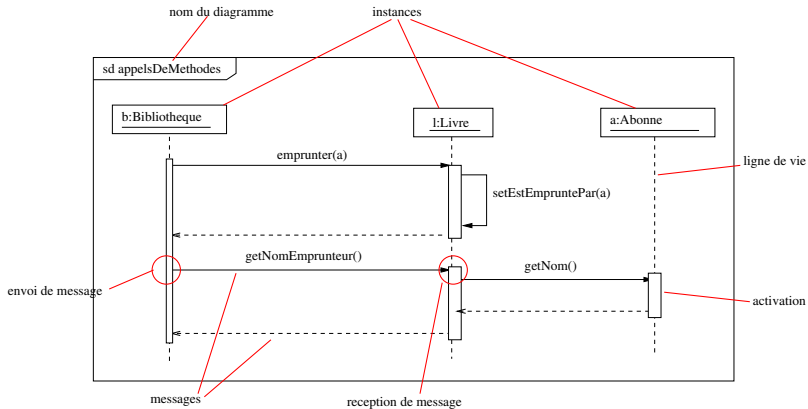
FIGURE – Ligne de vie

Les messages

- Les messages sont représentés par des lignes fléchées.
- À chaque extrémité de la ligne fléchée correspond un événement (réception ou envoi).
- Le sens de la flèche permet de déterminer dans quel sens va le message.
- synchronie/asynchronie :



Exemple



Syntaxe des noms de message

La syntaxe pour le nom d'un message est :

```
([attribut =] signal-ou-NomOperation [( [liste-arguments]])][:  
valeur-retour]) | *
```

où la syntaxe pour un argument est :

```
([nomParam =] valeur-argument) | (attribut = nomParamOut [:  
valeurArgument]) | -
```

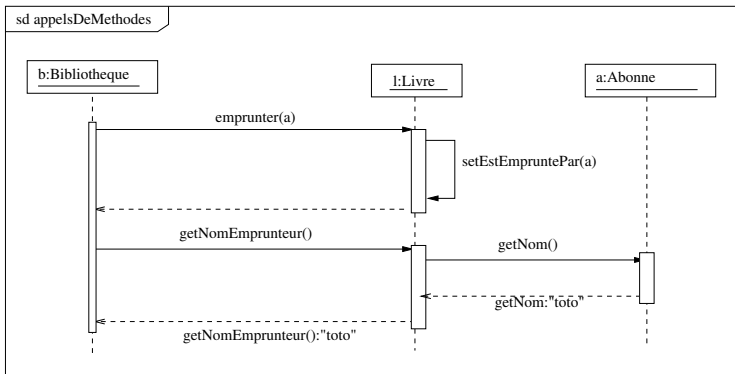
* signifie : n'importe quel type de message

- signifie : paramètre indéfini

Par exemple, on peut avoir les noms de message suivants :

- `getAge()`
- `getAge() :12`
- `age=getAge() :12`
- `setAge(age=15)`
- `setAge(-)`

Exemple d'appel de méthode



Les diagrammes de séquence sont à concevoir conjointement avec les autres diagrammes, comme par exemple avec le diagramme de classes

Composition de fragments de diagrammes de séquence

- possible depuis la version 2.0 d'UML
- plusieurs opérateurs de composition

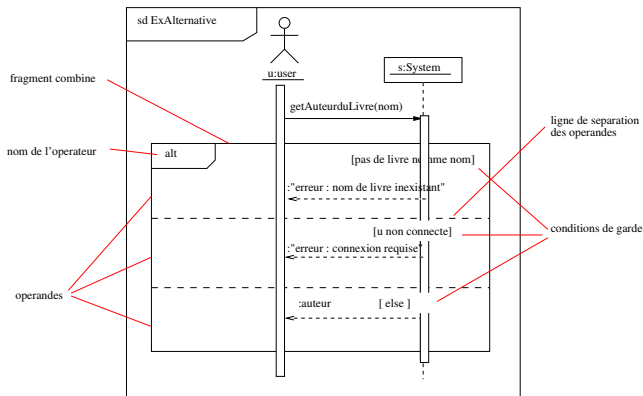
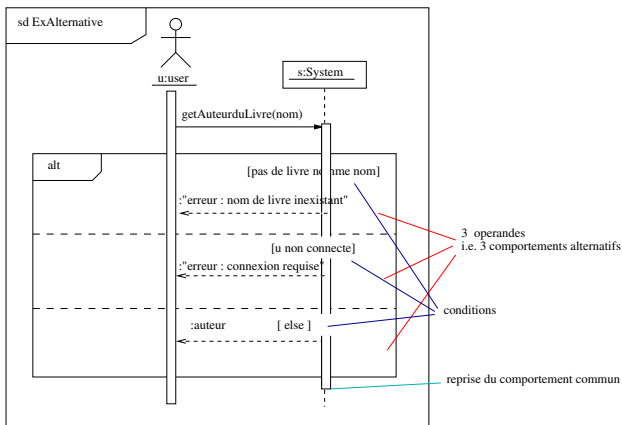


FIGURE – Opérateurs de composition et fragments combinés

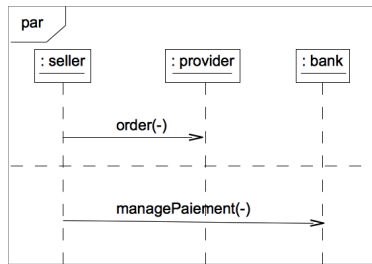
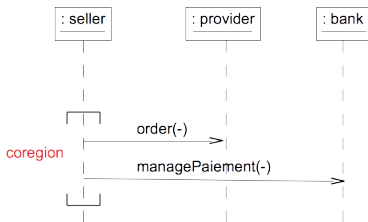
Alternative et optionnalité

- alternative (noté alt) permet de représenter le choix (exclusif) entre plusieurs comportements
- optionnalité (noté opt) permet de représenter un comportement qui n'a lieu que si une condition de garde est vraie



Composition parallèle

- L'opérateur de composition parallèle (noté **par**) permet de spécifier des comportements qui peuvent avoir lieu en parallèle les uns des autres.
- Quand un comportement A est en parallèle avec un comportement B, l'ordre partiel des événements de A et de B est conservé.
- Raccourci syntaxique : *corégion*



Itération

L'opérateur **loop** permet d'itérer des comportements.

On doit pour cela spécifier :

- le nombre minimum `minInt` d'itérations,
- le nombre maximum `maxInt` d'itérations (* signifie infini),
- une condition de garde,
- une unique opérande représentant le comportement sur lequel on itère.

Syntaxe de l'itération :

```
loop[ (minInt [ , maxInt ] ) ]
```

Par défaut, `minInt=0` et `maxInt=*..`

Exemple d'itération

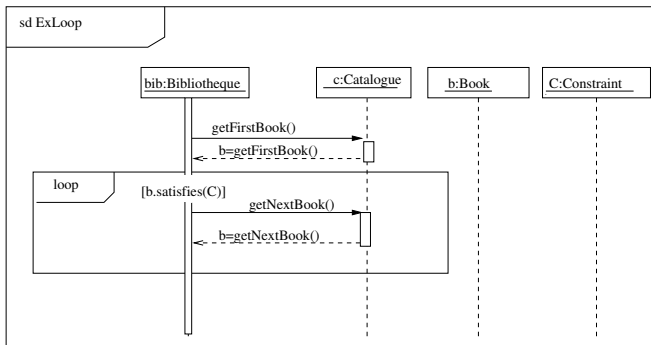


FIGURE – Itérations dans les diagrammes de séquence

Les diagrammes de communication

- basés sur un diagramme d'instances
- montrent les échanges de messages entre instances
- les messages sont numérotés de manière arborescente

Les diagrammes de communication

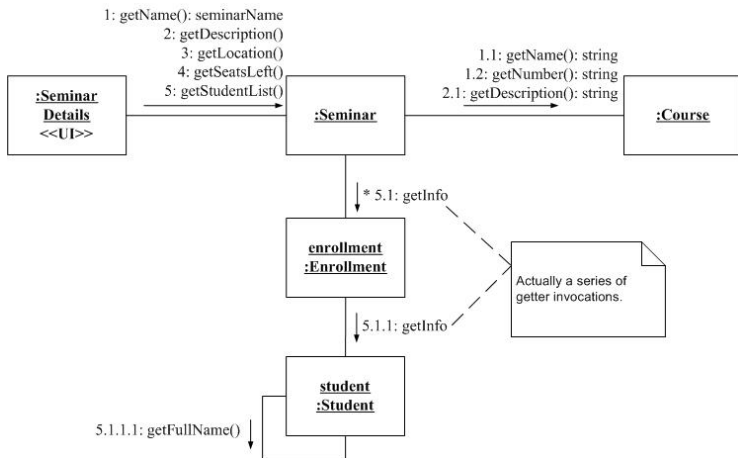


Diagramme de communication pour l'affichage des information relatives à un séminaire sur une page web

Sommaire

1 Survol des diagrammes UML

2 Les Interactions

- Diagrammes de séquence
 - La ligne de vie
 - Les messages
 - Composition de fragments de diagrammes de séquence
- Diagrammes de communication

3 Les machines à états

- États et transitions
- États initial et final
- États composites
- Pseudo-états

4 Les diagrammes d'activités

Les machines à états

Les machines à états, aussi appelées diagrammes d'état-transition, servent à modéliser la dynamique d'un sous-système, souvent d'une classe.

Une machine à états associée à une classe décrit la dynamique de ses instances à la réception ou à l'envoi de messages

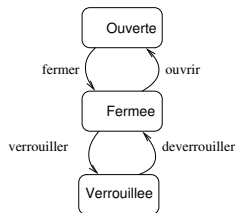


FIGURE – Diagramme d'état-transition pour une porte

États et transitions

- Un **état** modélise une situation où un certain invariant (généralement implicite) est maintenu
 - ex. la porte est fermée, un compte bancaire a un solde positif, ...
- Une **Transition** représente le passage d'un état à un autre
 - Il peut y avoir plusieurs événements déclencheurs possibles, auquel cas on les liste tous (en les séparant par des virgules).
 - L'action peut être une affectation d'attribut, un appel de méthode, la fin d'une période de temps...
 - Quand aucun événement déclencheur n'est spécifié, la transition est dite spontanée.

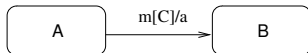


FIGURE – Une transition

États initial et final

Un **pseudo-état initial** représente un sommet qui est la source d'une seule transition vers l'état "par défaut" d'une machine à état ou d'un état composite. La transition initiale peut être munie d'une action.

L'**état final** matérialise le fait qu'une région (une machine à état ou une région d'état composite) est "terminée".

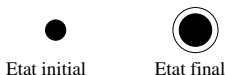


FIGURE – États initial et Final

États composites

Pour les diagrammes complexes, on peut utiliser la notion d'**état composite**.

Un **état composite** :

- soit contient une seule région
- soit se décompose en 2 ou plusieurs régions orthogonales

Un état inclus dans une région d'un état composite est appelé **sous-état** de cet état composite.

Exemple de machine à état avec état composite

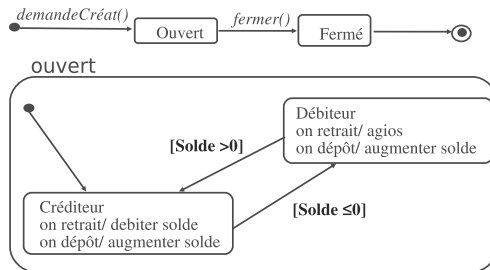


FIGURE – Exemple de machine à état avec état composite

Exemple avec état à régions orthogonales

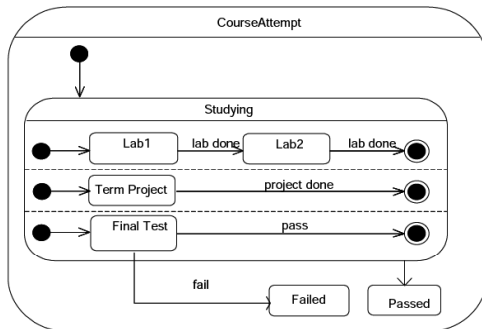


FIGURE – État composite orthogonal, extrait du document de spécification d'UML 2.0

Comportement d'entrée et de sortie, comportement dans un état

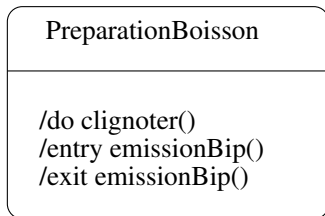


FIGURE – Actions d'entrée et de sortie des états, comportement dans les états

Autre mention possible dans les nœuds : on événement / action

États Historiques

Il existe des états dits “**mémoire**” qui permettent de réentrer dans un état composite dans le même sous-état que lors de la sortie.

Deux états mémoire :

Historique superficiel (Shallow history) (noté H). L'historique superficiel indique que l'on revient au sous-état actif le plus récent (mais pas dans un sous-état de ce sous-état).

Historique profond (Deep history) (noté H*). L'historique profond indique que l'on revient à la configuration active la plus récente de l'état composite qui contient directement l'historique profond (c'est-à-dire à la configuration active la dernière fois qu'on a quitté l'état composite, et précisément dans le dernier sous-sous-...-état).

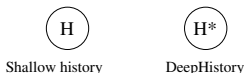


FIGURE – États ShallowHistory et DeepHistory

États Historiques

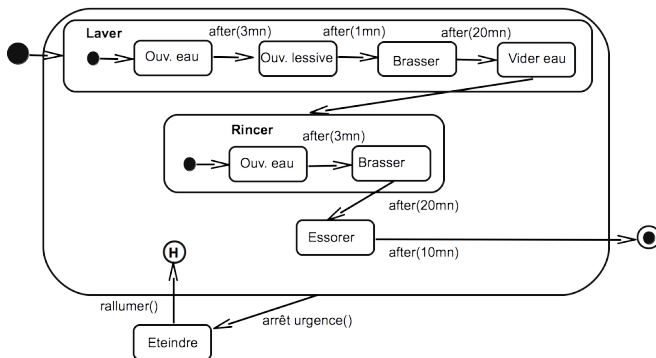


FIGURE – Machine à laver (avec historique superficiel)

États Historiques

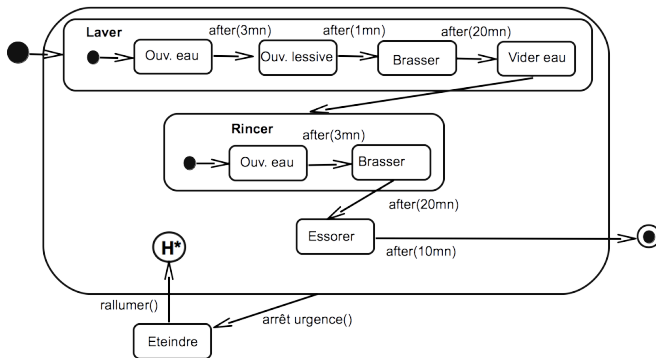


FIGURE – Machine à laver (avec historique profond)

Autres pseudo-états

Il existe d'autres pseudo-états comme les jonctions, les choix ou les branchements, nous ne les détaillerons pas ici (même esprit que dans les diagrammes d'activités).

Sommaire

1 Survol des diagrammes UML

2 Les Interactions

- Diagrammes de séquence
 - La ligne de vie
 - Les messages
 - Composition de fragments de diagrammes de séquence
- Diagrammes de communication

3 Les machines à états

- États et transitions
- États initial et final
- États composites
- Pseudo-états

4 Les diagrammes d'activités

Les diagrammes d'activité

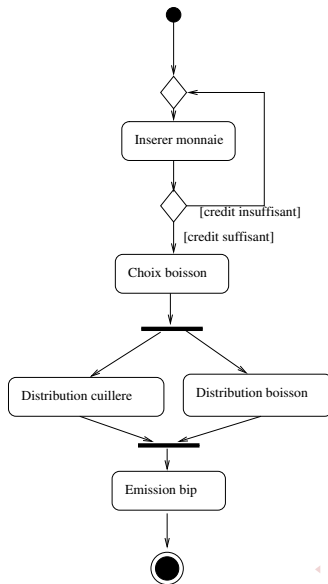
Diagramme d'activités :

- représentation de flots de contrôle et de données
- ex. comportement d'une opération ou d'un cas d'utilisation.
- graphes, avec différents types de nœuds et d'arcs.




Contenu :

- nœuds actions
- nœuds de contrôle permettant de spécifier l'enchaînement des actions (synchronisation, branchement, ...)
- nœuds d'objet permettant de représenter les objets créés ou utilisés au cours d'une activité
- arcs de transition permettant de relier les nœuds.



Exemple



Représentation de graphes de flot de contrôle

- Nœud initial (Initial node)  . Point d'entrée pour invoquer une activité. Un jeton de contrôle est placé au nœud initial quand l'activité commence.
- Nœud de fin d'activité (Activity final node)  . Stoppe tous les flots dans une activité. Un jeton atteignant un nœud de fin d'activité fait avorter tous les flots en cours, l'activité termine et le jeton est détruit (ainsi que tous les jetons circulant dans l'activité).
- Nœud de fin de flot (Flow Final node)  . Termine un flot. Le nœud de flot final détruit les jetons y entrant.

Représentation de graphes de flot de contrôle

- Nœud d'action (Action node) 
 - Unité fondamentale de la fonctionnalité exécutable d'une activité
 - Une action s'exécute quand toutes les contraintes sur ses flots de contrôle entrants sont satisfaites (jonction implicite).
 - L'exécution consomme les jetons de contrôle entrants puis présente un jeton sur chaque flot sortant (branchement implicite).
- Flot de contrôle (Control flow) 
 - Passage des jetons
 - Les jetons offerts par le nœud source sont offerts au nœud destination.

Représentation de graphes de flot de contrôle



- Nœud de décision (Decision node)

Choix parmi les flots sortants. Chaque jeton arrivant sur un nœud de décision ne peut traverser qu'un seul flot sortant. Les jetons ne sont pas dupliqués. Ce sont les gardes sur les flots sortants qui permettent le choix (les gardes doivent assurer le déterminisme du choix).



- Nœud de branchement (Fork node)

Partage d'un flot en flots concurrents. Les jetons arrivant d'un branchement sont dupliqués sur les flots sortants.

Représentation de graphes de flot de contrôle



- Nœud de jonction (Join node) . Synchronisation de plusieurs flots. Si un jeton de contrôle est offert sur chaque flot entrant, alors un jeton de contrôle est offert sur le flot sortant.



- Nœud de fusion (Merge node) . Rassemblement de plusieurs flots. Tous les jetons offerts sur les flots entrants sont offerts sur le flot sortant sans synchronisation.
- Partition d'activité (Activity Partition). Identifie des actions ayant une caractéristique commune. Les partitions n'affectent pas le flot des jetons.



Objets dans les flots (boîtes rectangulaires)

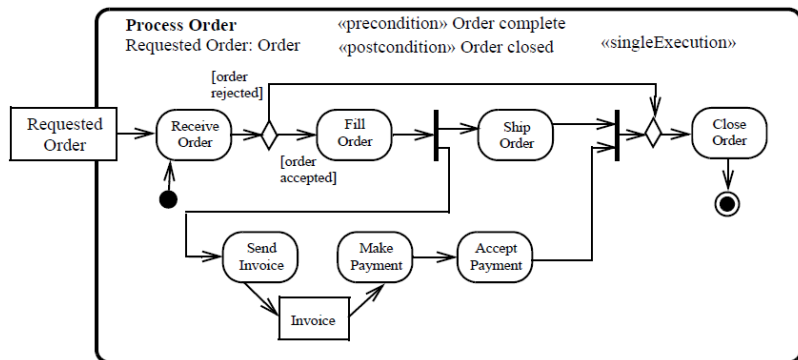
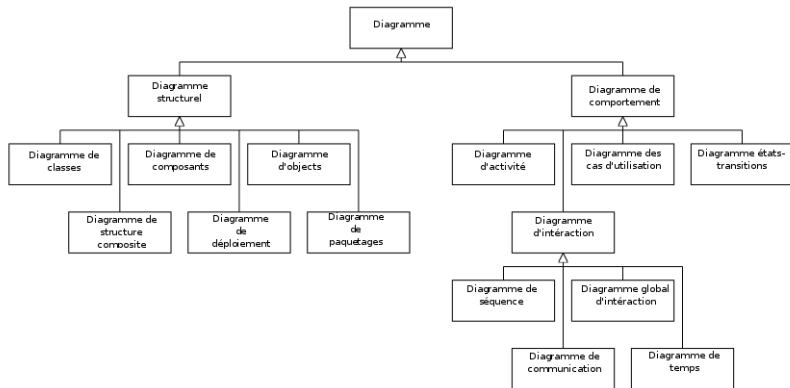


Diagramme de la documentation OMG UML <https://www.omg.org/spec/UML/>
(version 2.5)

Synthèse



[https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_\(informatique\)#//media/Fichier:Uml_diagram-fr.png](https://fr.wikipedia.org/wiki/UML_(informatique)#//media/Fichier:Uml_diagram-fr.png)