

## Activity



# ADRAR DIGIT@L ACADEMY

PÔLE NUMERIQUE DU CENTRE DE FORMATION ADRAR  
> SUPPORT, ADMINISTRATION SYSTEMES & RESEAUX  
> DEVELOPPEMENT D'APPLICATIONS WEB & MOBILES  
> TRANSFORMATION NUMERIQUE DES ENTREPRISES

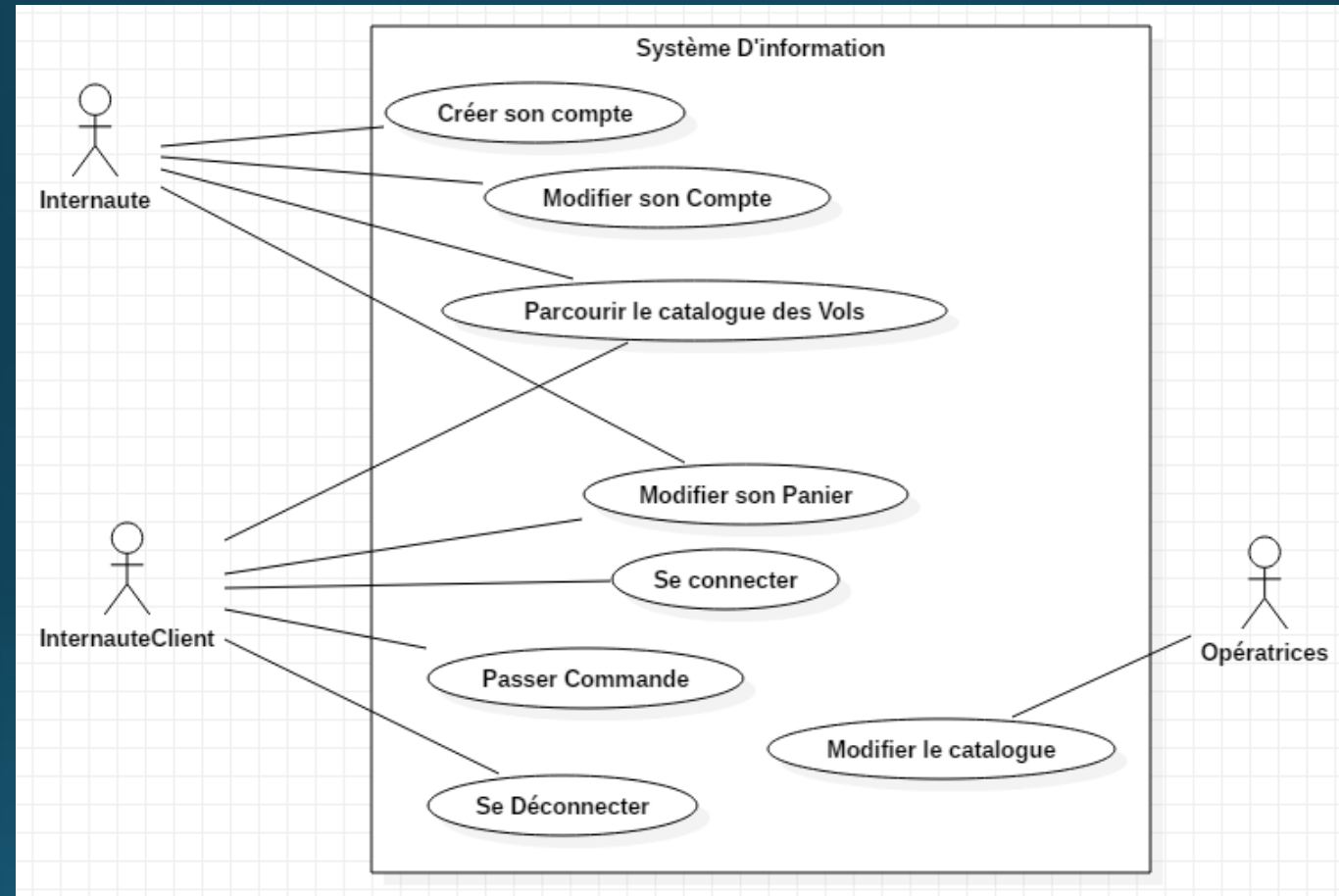
<http://www.adrar-numerique.com>

## Activity: Définition

C'est la représentation d'un processus, d'une fonctionnalité c'est-à-dire des différents UseCase du système.

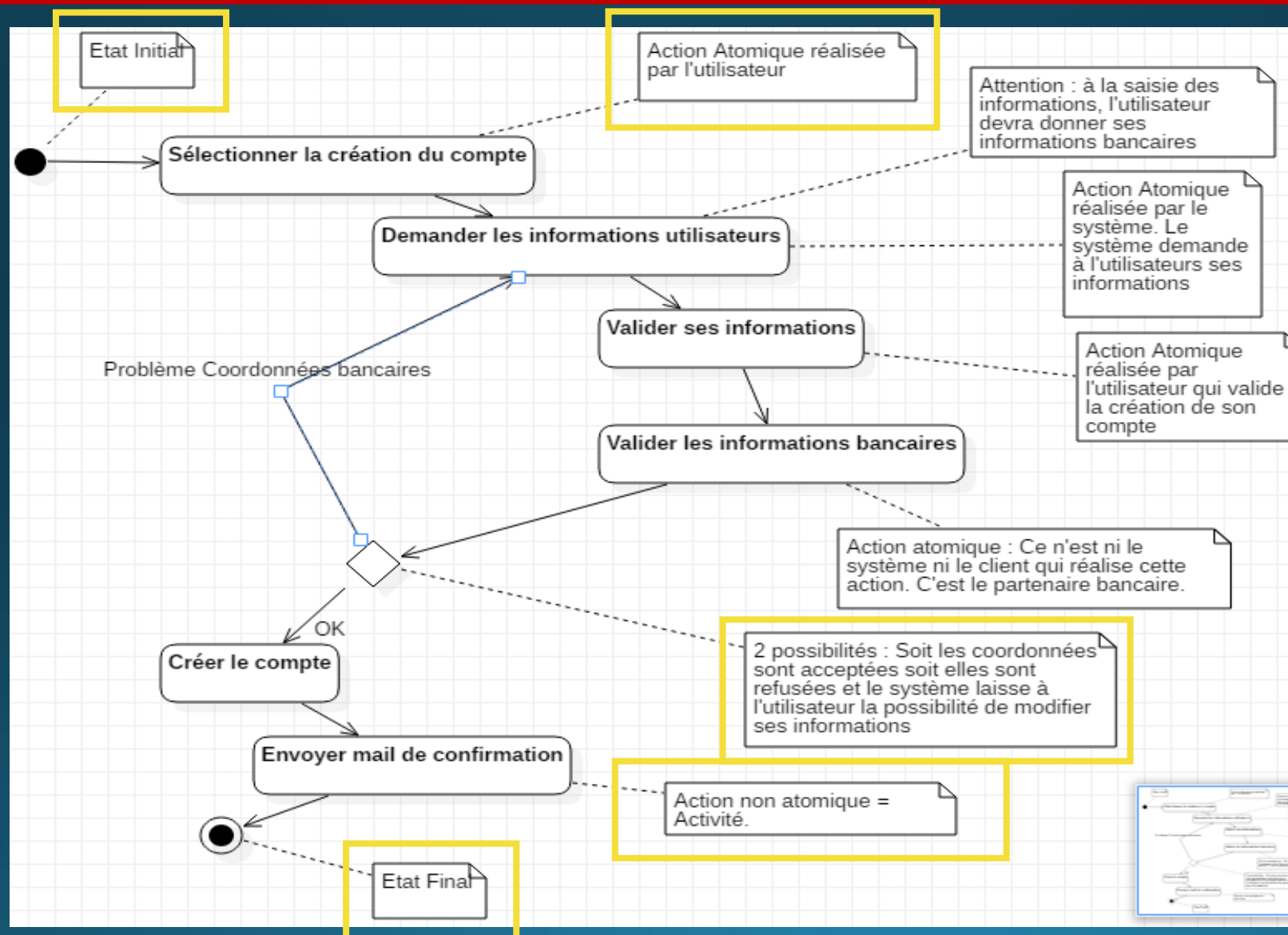
Le diagramme d'activité va représenter la totalité des actions à mener pour réaliser un UseCase.

## Activity: Définition



Nous allons reprendre le processus « Créer son compte » et décrire l'ensemble des actions à mener pour créer un compte et donc réaliser le diagramme d'activité.

## Activity: Exemple



## Activity: Notions avancées

### Accept Signal / Send Signal :

Prenons l'Action : Sélectionner la création d'un compte.

C'est un évènement d'un tiers qui est réceptionnée par le système mais qui n'est pas maîtrisé par lui-même.

C'est l'internaute qui sélectionne le démarrage du UseCase.

On peut l'associer à une fonctionnalité exécutable.

On va donc remplacer l'action par un Accept Signal.

Le résultat de l'évènement (Accept Signal) « Internaute sélectionne la création » dans notre cas c'est l'envoi du mail de confirmation. C'est un message ou un avertissement qui est visible à l'utilisateur.

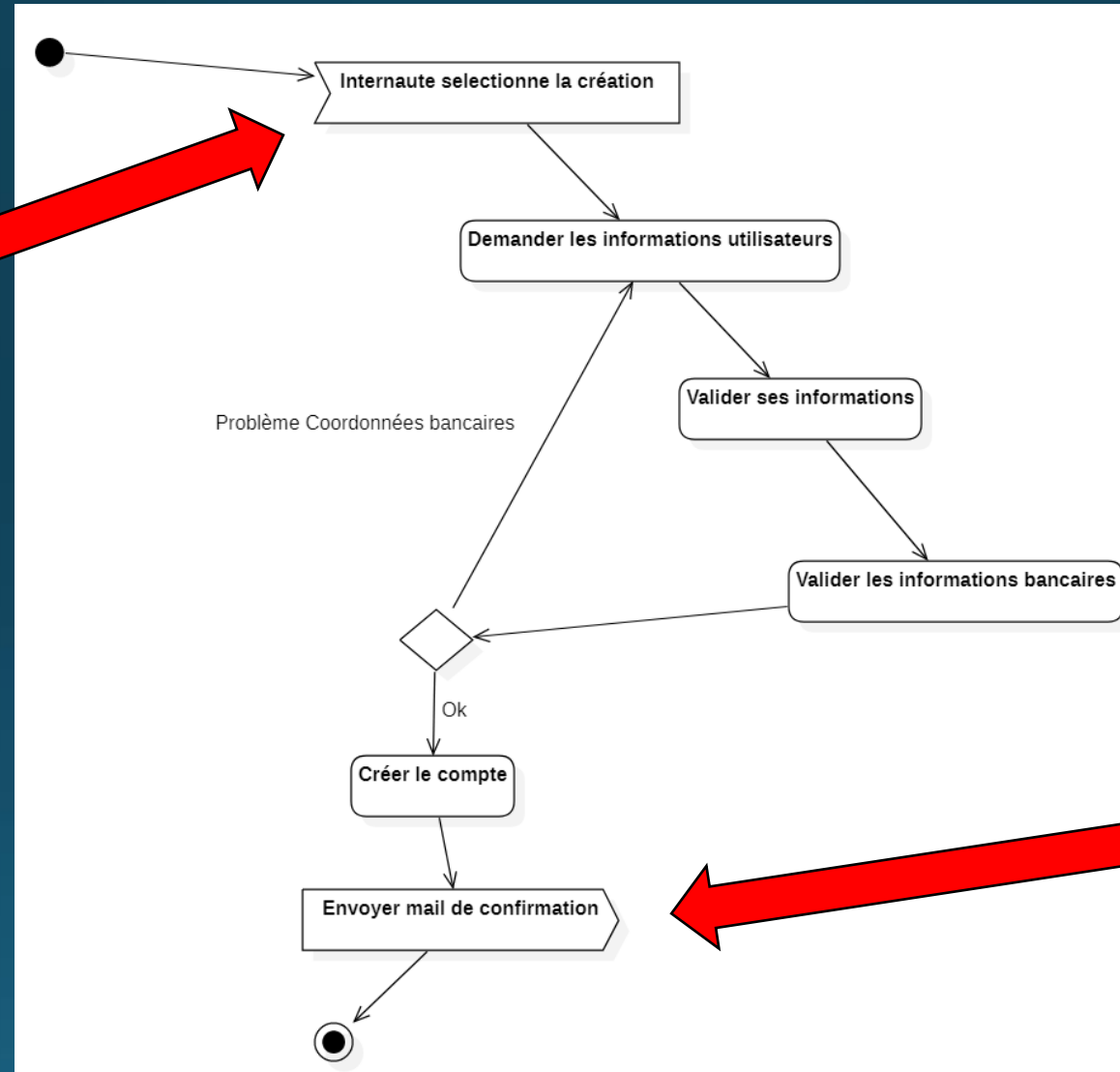
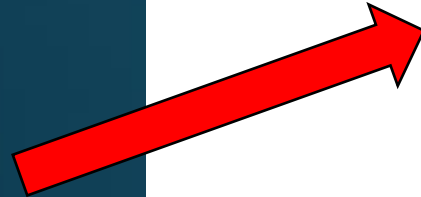
C'est donc un Send Signal.

Cela veut aussi dire que pour envoyer le message, le remplacement de l'action par un Send Signal, nous disons que nous ne souhaitons pas détailler l'envoi du message mais juste prévenir que nous voulons que le système avertisse l'utilisateur.

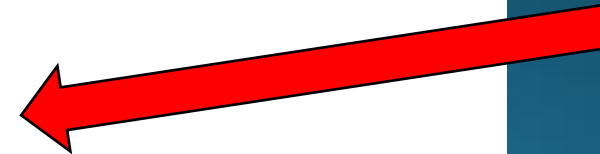


## Activity: Notions avancées

Accept Signal



Send Signal



## Activity: Notions avancées

### Les partitions horizontales ou verticales : (Swimlane (vertical), Swimlane (horizontal)) :

Utilisées pour répartir les actions ou activités sur différents acteurs. Nous utilisons principalement les SwimLane verticales dans les diagrammes.

Dans notre exemple précédent, nous allons pouvoir séparer en trois SwimLane représentant trois acteurs:

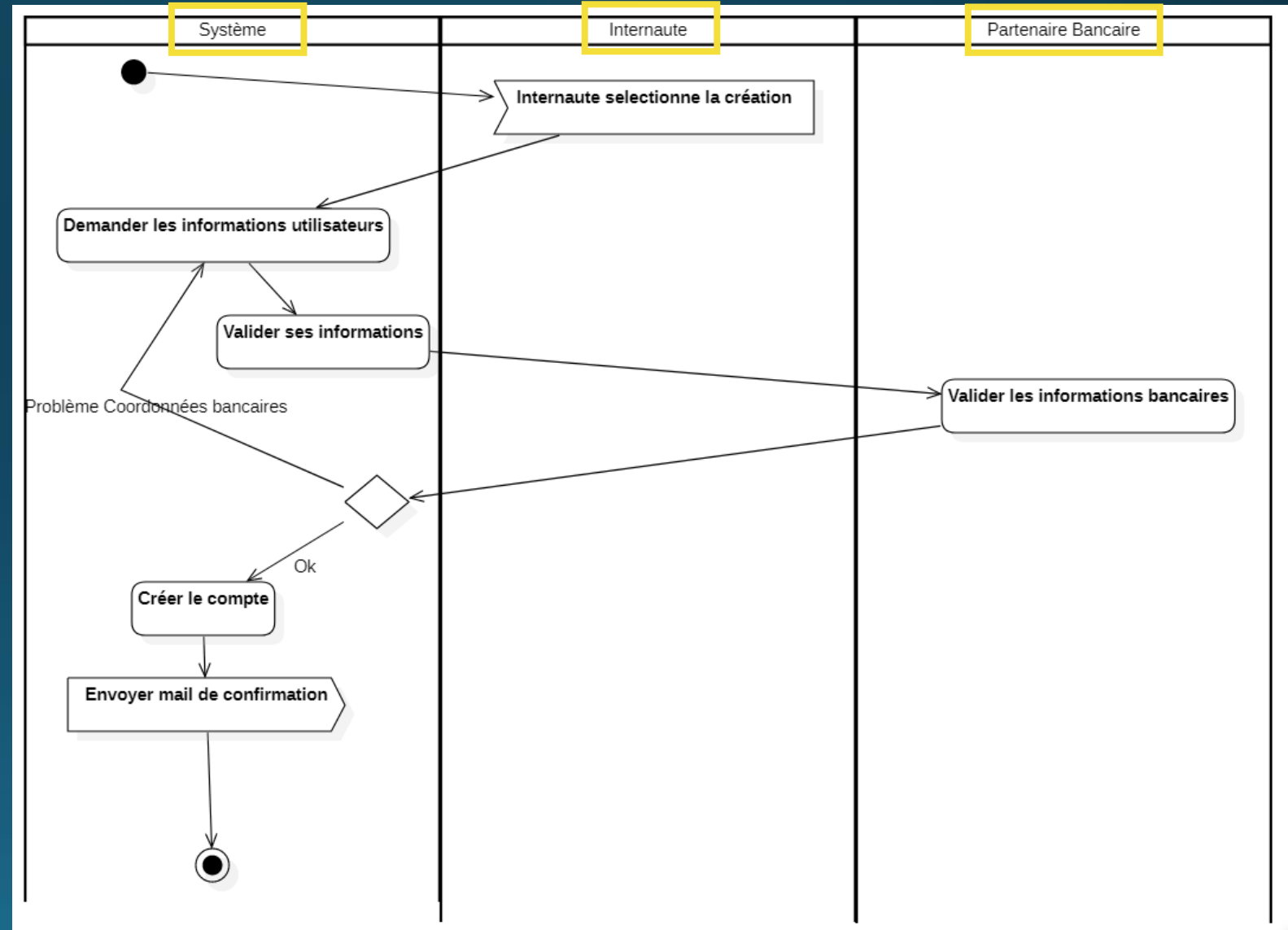
- Le système
- L'internaute
- Le partenaire bancaire

## Activity: Notions avancées

Le point initial commence toujours dans la partie système, qui est en attente d'une action à ce moment.

L'accept signal est un déclencheur d'action (ou trigger), lancé par l'internaute pour sortir le système de son état passif.

Le point final sera aussi toujours du côté du système, car c'est lui qui met fin à l'activité.





## Activity: Notions avancées

### Flow Final :

C'est pour représenter la fin d'un flux local.

### Fork:

Reprenons notre exemple.

A la création du compte, nous allons définir deux actions au lieu d'une :

- Envoie du message d'un côté
- De l'autre côté enregistrement du processus de création du compte

Ces deux actions doivent être réalisées en parallèle grâce à un fork.

## Activity: Notions avancées

Pour résumer, le système attend une action de l'utilisateur (accept signal), puis effectue les diverses actions.

Ensuite, nous mettons en place un fork, pour effectuer deux actions en parallèle. Un enregistrement de compte et une émission de AR.

Enfin, nous allons finir le flux d'un côté (flow final) et l'activité d'un autre.

