



StarUML 2.x

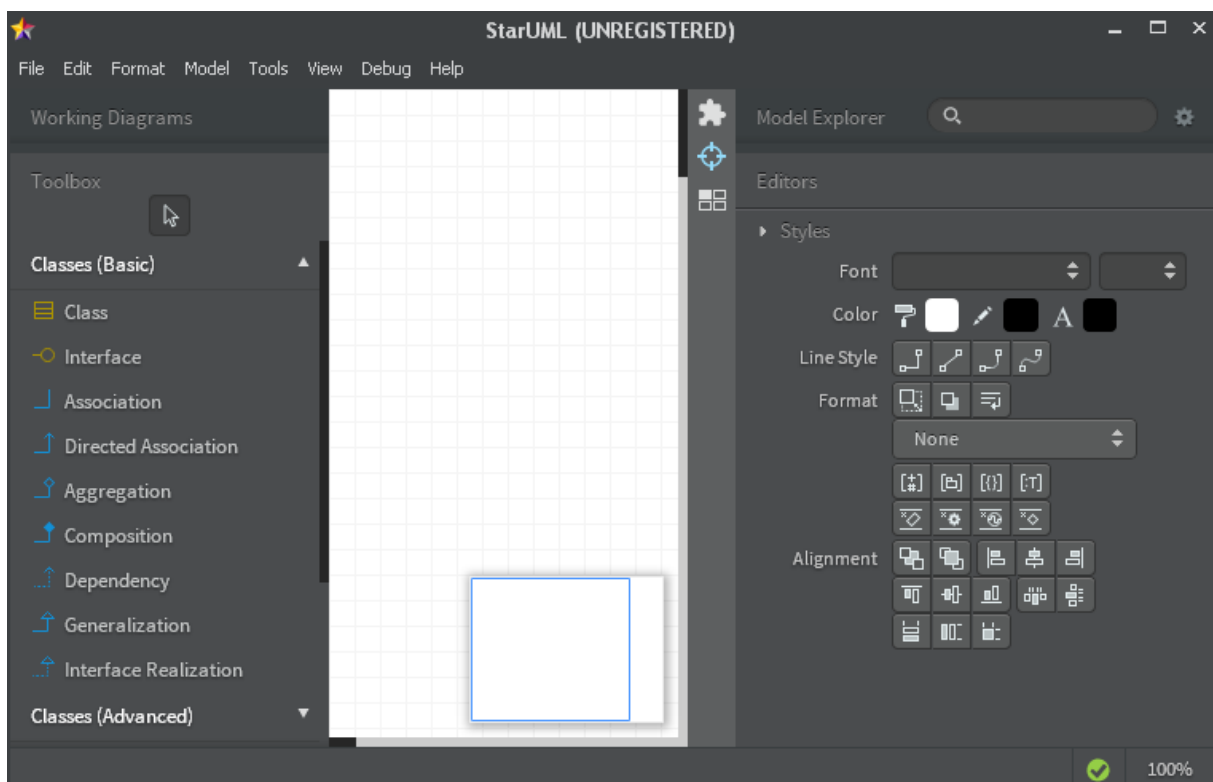


Table des matières

1.1	- Téléchargement.....	3
1.2	- Installations.....	4
1.2.1	- Pour Linux (Ubuntu).....	4
1.2.2	- Pour Windows.....	4
1.2.3	- Pour Mac.....	4
1.3	- Interface.....	5
1.4	- Styles.....	6
1.5	- Les annotations.....	7
1.6	- Les stéréotypes.....	8
1.7	- Ajouter un nouveau diagramme.....	9
1.8	- Quelques modèles.....	10
1.8.1	- Diagramme de package.....	10
1.8.2	- Use Case.....	11
1.8.3	- Diagramme de séquence.....	13
1.8.4	- Diagramme d'activité.....	14
1.8.5	- Diagramme de classes.....	16
1.8.6	- Diagramme d'état-transition.....	18
1.8.7	- Diagramme de composants.....	20
1.8.8	- Diagramme de déploiement.....	21
1.8.9	- Diagramme Entity-Relationship.....	22
1.9	- Les stéréotypes.....	23
1.10	- Quelques raccourcis.....	24
1.10.1	- Sous Linux.....	24
1.10.2	- Sous Windows.....	24
1.10.3	- Sous Mac.....	24
1.11	- Génération de code Java à partir d'un diagramme de classes.....	25
1.11.1	- Créer un profil.....	25
1.11.2	- Générer le code.....	26
1.11.3	- Typer les attributs.....	28
1.11.4	- Ajouter des méthodes avec des paramètres.....	29
1.12	- Extensions.....	30

1.1 - TÉLÉCHARGEMENT

Le projet a été repris en 2014 avec la version StarUML 2 par MKLab.

<http://staruml.io/>

Il existe des versions pour Windows, Linux et Mac OS.

Pour Linux c'est un .deb.

1.2 - INSTALLATIONS

1.2.1 - Pour Linux (Ubuntu)

Double-Cliquez sur le .deb (StarUML-v2.7.0-64-bit.deb par exemple).
Passez par la logithèque Ubuntu.

1.2.2 - Pour Windows

Si vous avez une ancienne version de StarUML (StarUML 5.x par exemple) installez la nouvelle version dans un autre dossier que le dossier par défaut (C:\Program Files\StarUML\) donc dans C:\Program Files\StarUML2 par exemple.

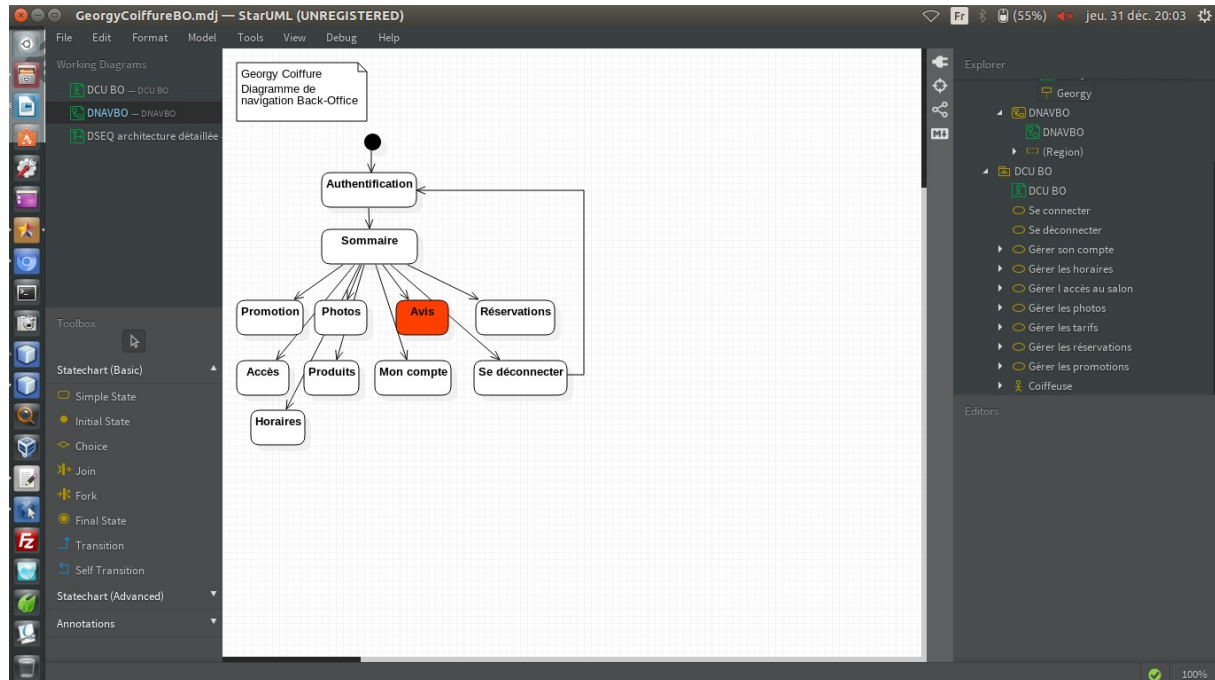
~~Pour la version 64 bits (?) le dossier devrait être différent !!!~~

Double-Cliquez sur le .msi.
Ou
StarUML setup.exe

1.2.3 - Pour Mac

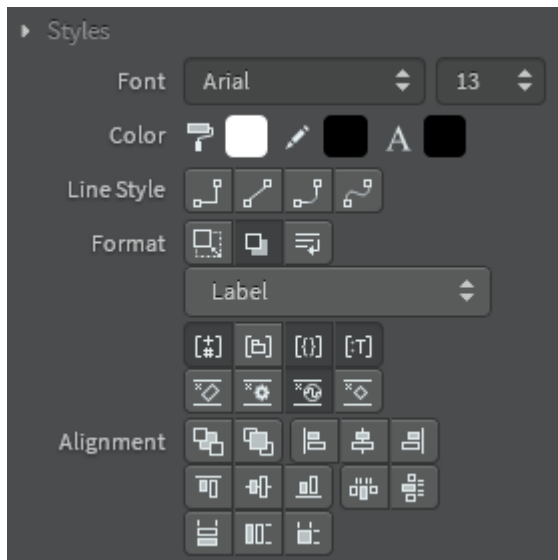
???

1.3 - INTERFACE



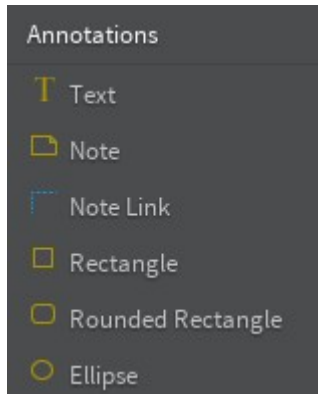
1.4 - STYLES

En bas à droite.



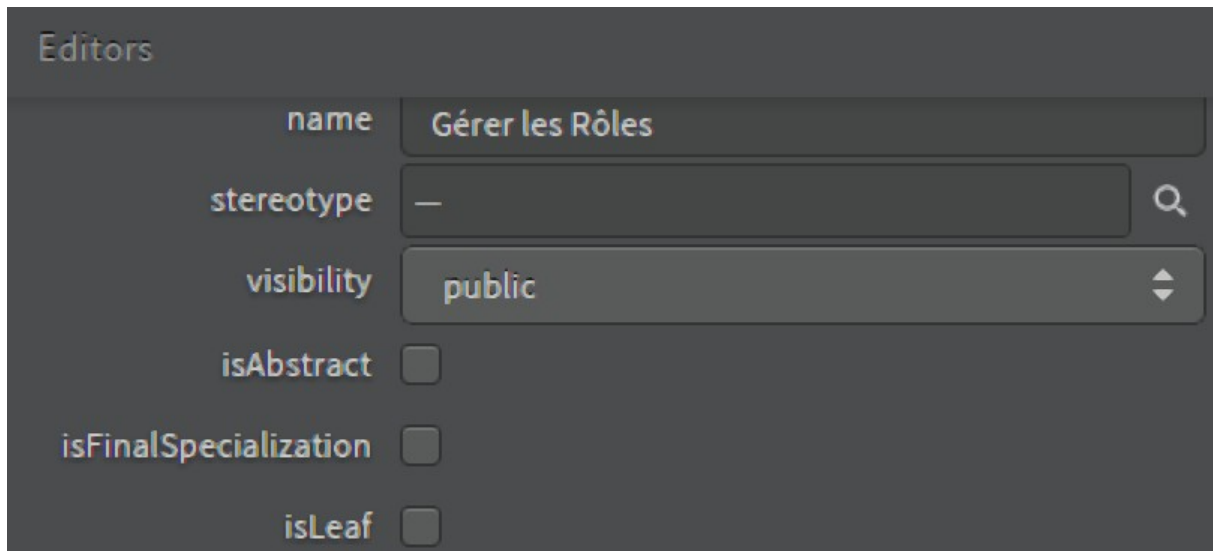
1.5 - LES ANNOTATIONS

Pour tous les diagrammes il est possible d'ajouter des annotations.



1.6 - LES STÉRÉOTYPES

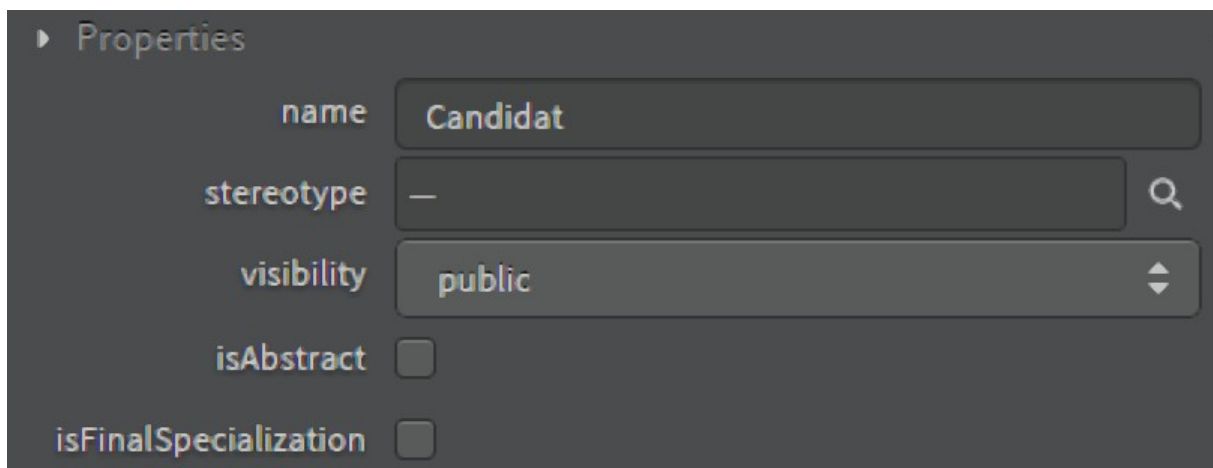
« Editors » en bas à droite.



name	Gérer les Rôles
stereotype	—
visibility	public
isAbstract	<input type="checkbox"/>
isFinalSpecialization	<input type="checkbox"/>
isLeaf	<input type="checkbox"/>

ou

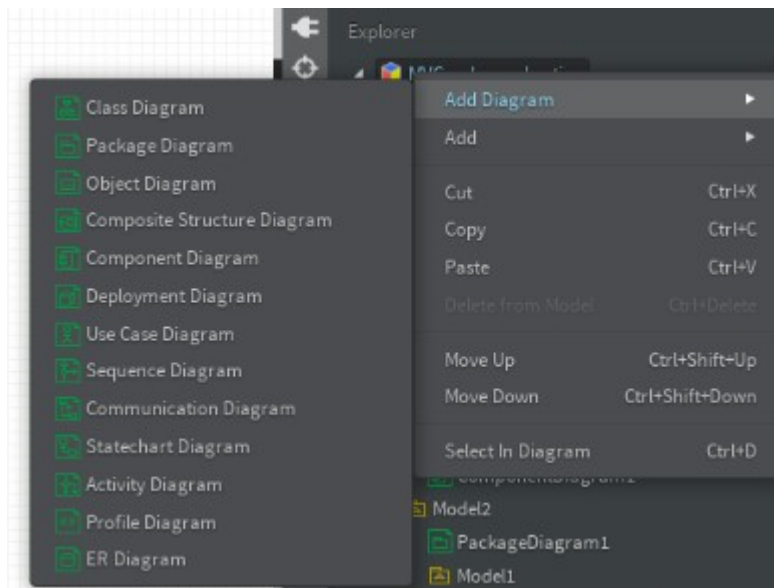
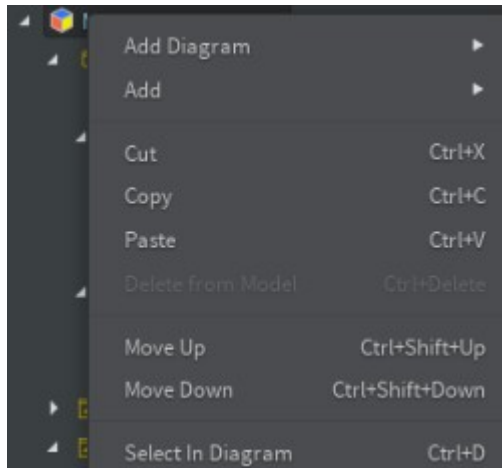
Properties (toujours en bas à droite) en fonction du contexte.



name	Candidat
stereotype	—
visibility	public
isAbstract	<input type="checkbox"/>
isFinalSpecialization	<input type="checkbox"/>

1.7 - AJOUTER UN NOUVEAU DIAGRAMME

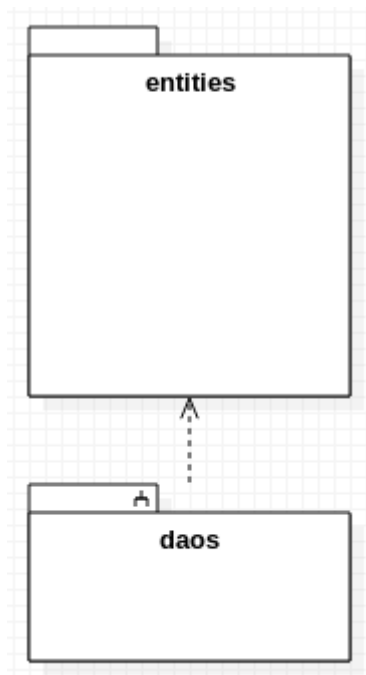
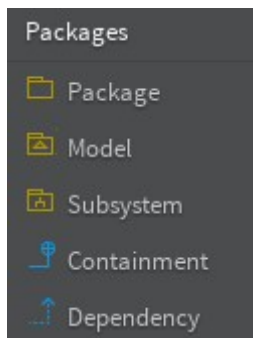
Sélectionnez le nœud racine du projet (en haut à droite), cliquez droit ...



1.8 - QUELQUES MODÈLES

Dans tous les cas sélectionnez un “dossier”, cliquez droit, et sélectionnez Add Diagram puis le type de diagramme.
Ensuite vous sélectionnez un outil et vous le posez dans la surface du diagramme.

1.8.1 - Diagramme de package



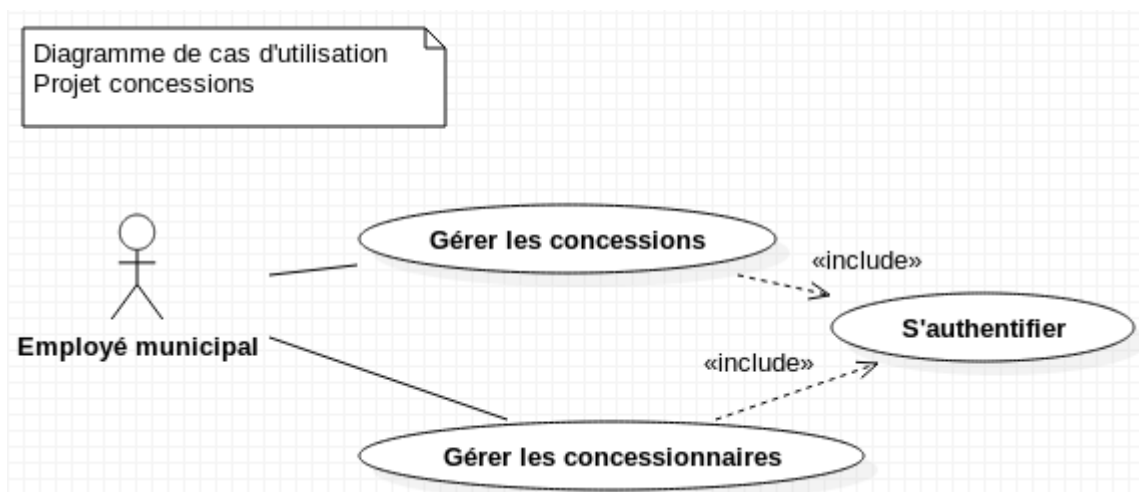
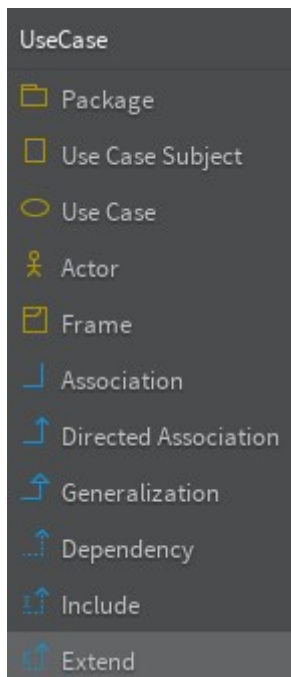
1.8.2 - Use Case

Sélectionnez un dossier

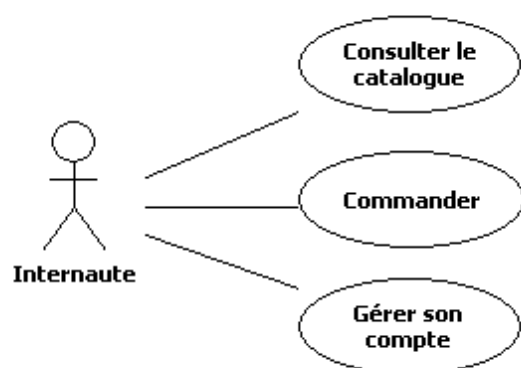
Cliquez droit ...

Add Diagram / Use Case Diagram.

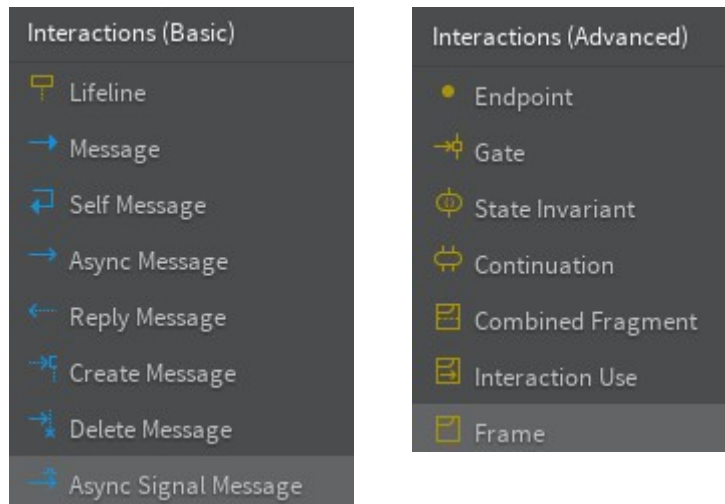
Ensuite vous sélectionnez un outil et vous le posez dans la surface du diagramme.



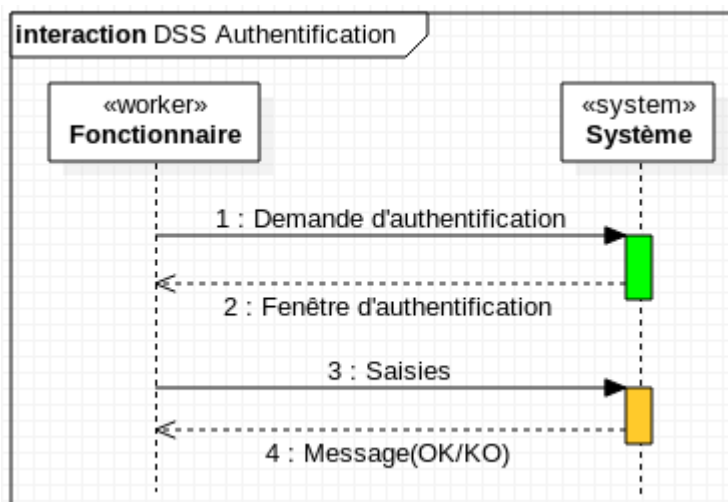
Exemple



1.8.3 - Diagramme de séquence

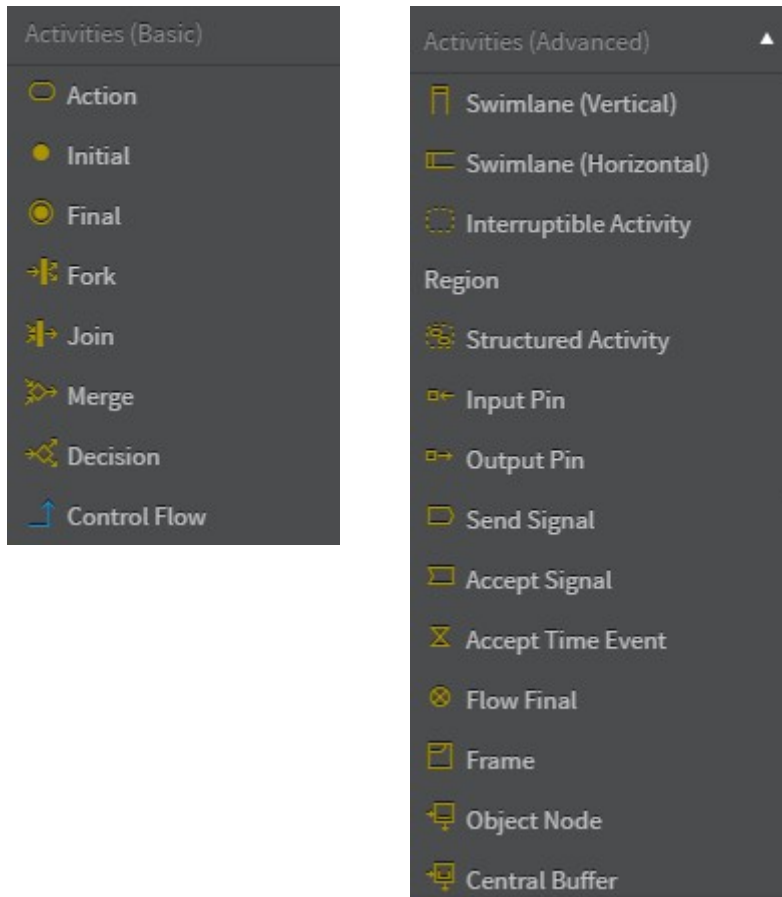


Exemple



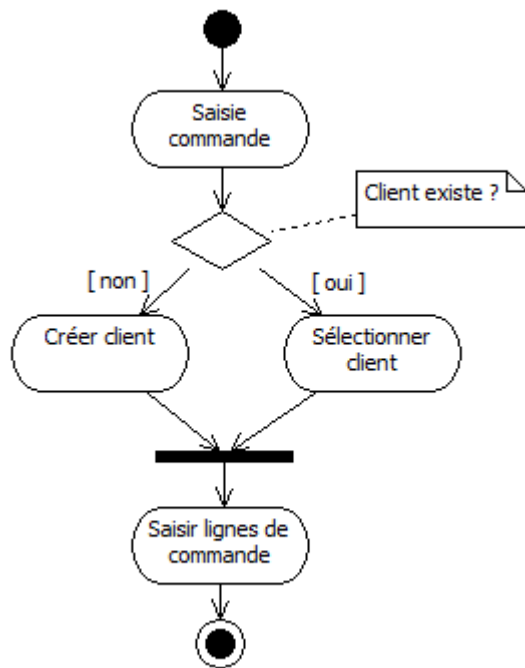
1.8.4 - Diagramme d'activité

Sélectionnez le projet / Clic droit / Add diagram / Activity Diagram.

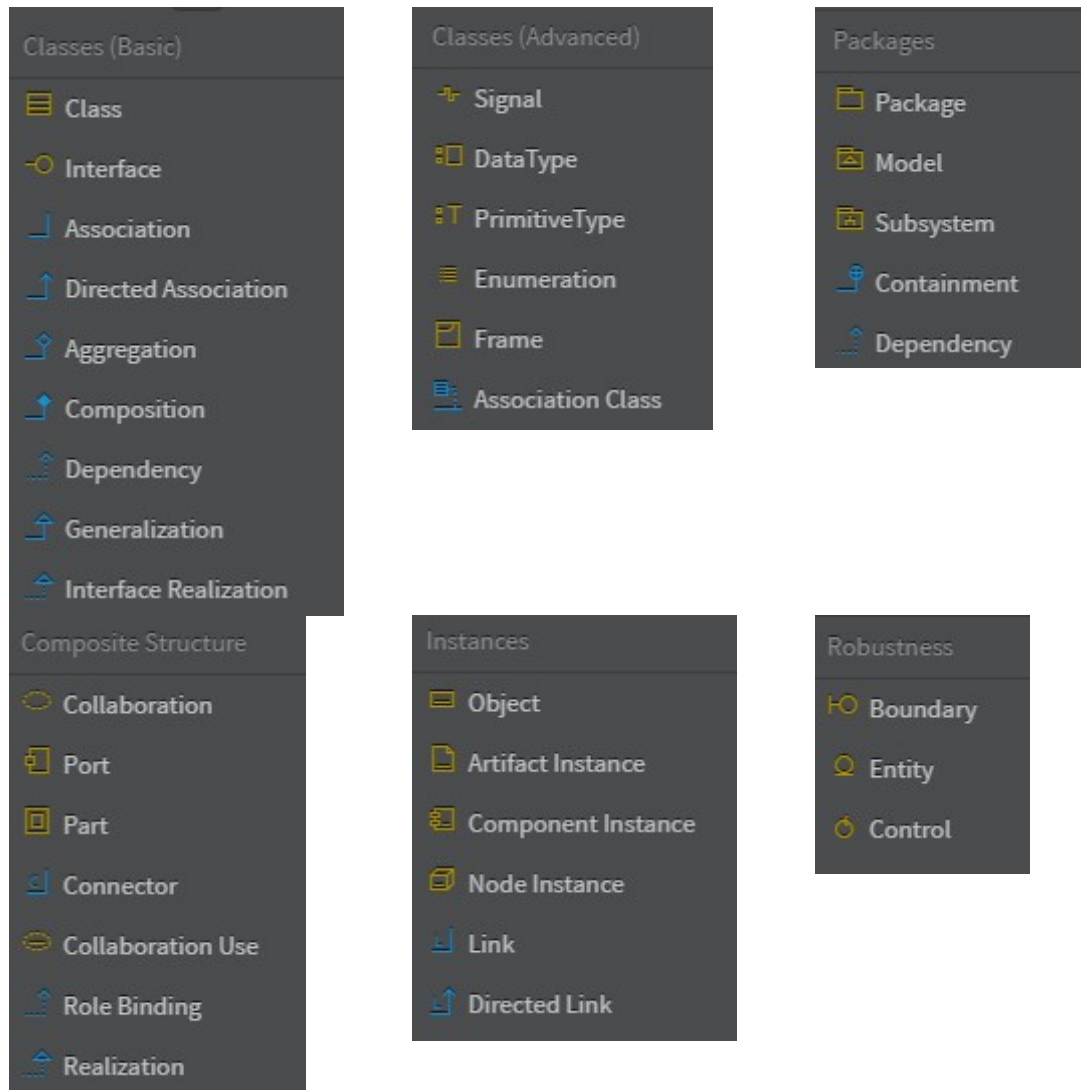


ensuite vous sélectionnez un outil et vous le posez dans la surface du diagramme.

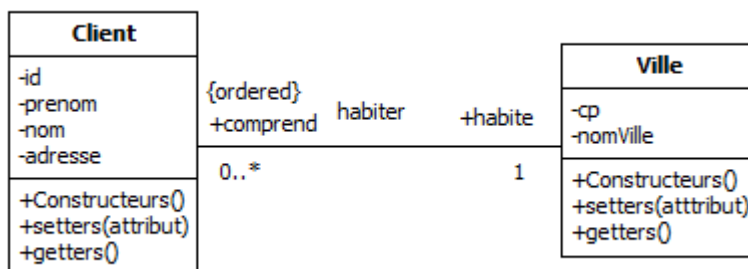
Exemple



1.8.5 - Diagramme de classes

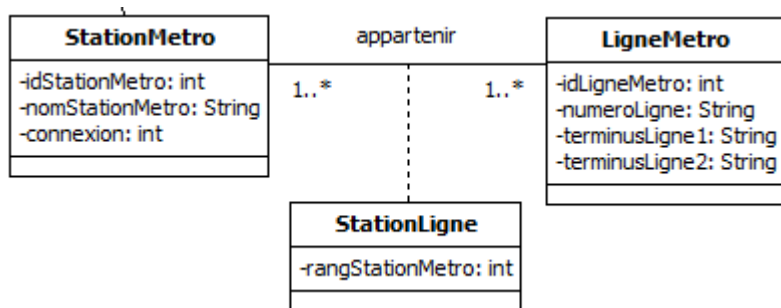


Exemple



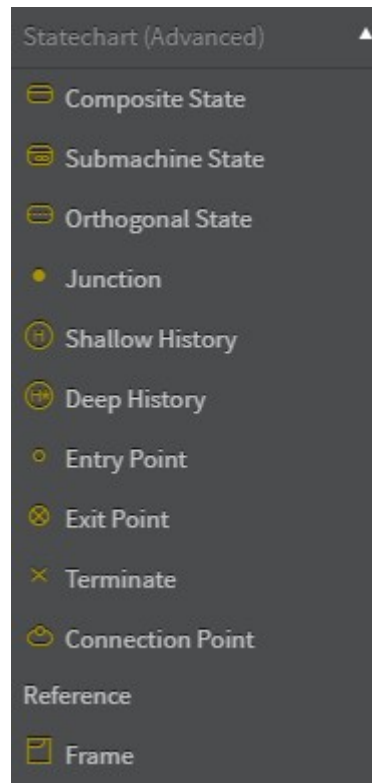
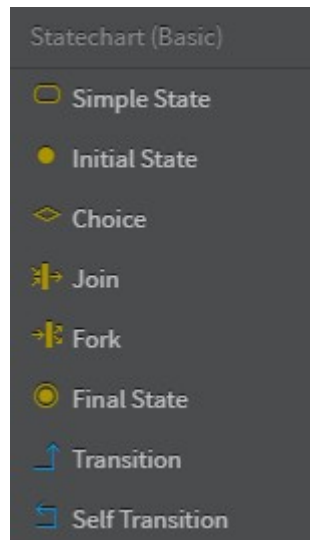
Particularité ...

Création d'une Classe-Association



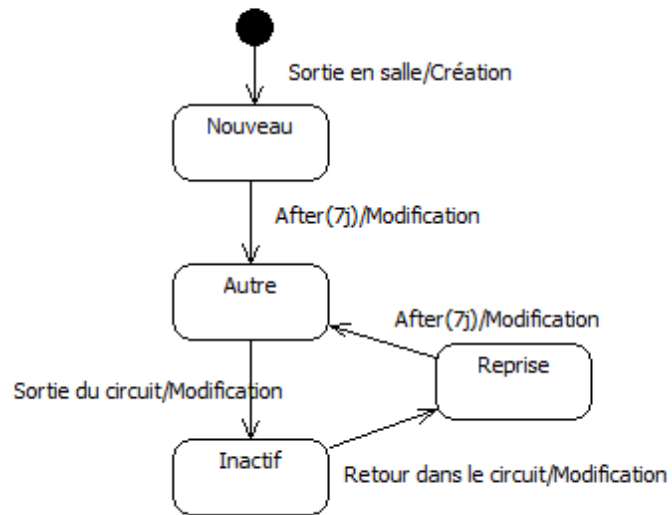
Créez les 3 classes,
créez l'association [appartenir],
créez le lien entre la classe-association [StationLigne] et l'association [appartenir].

1.8.6 - Diagramme d'état-transition

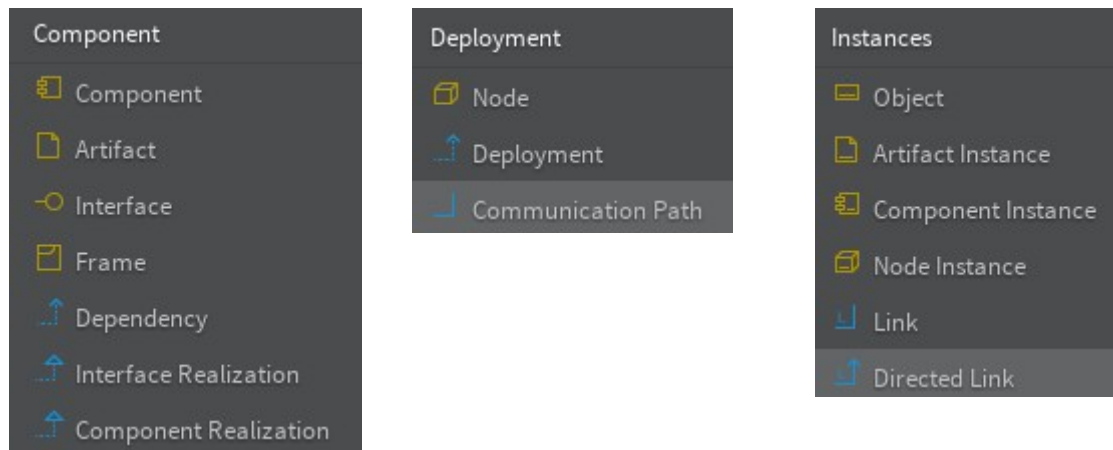


Exemple

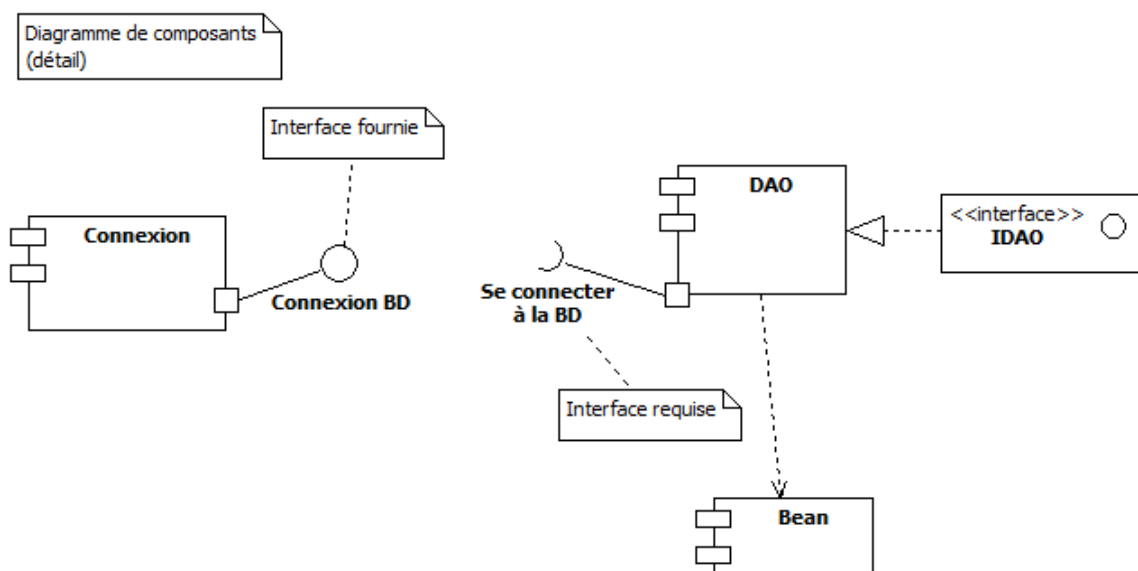
DET film



1.8.7 - Diagramme de composants



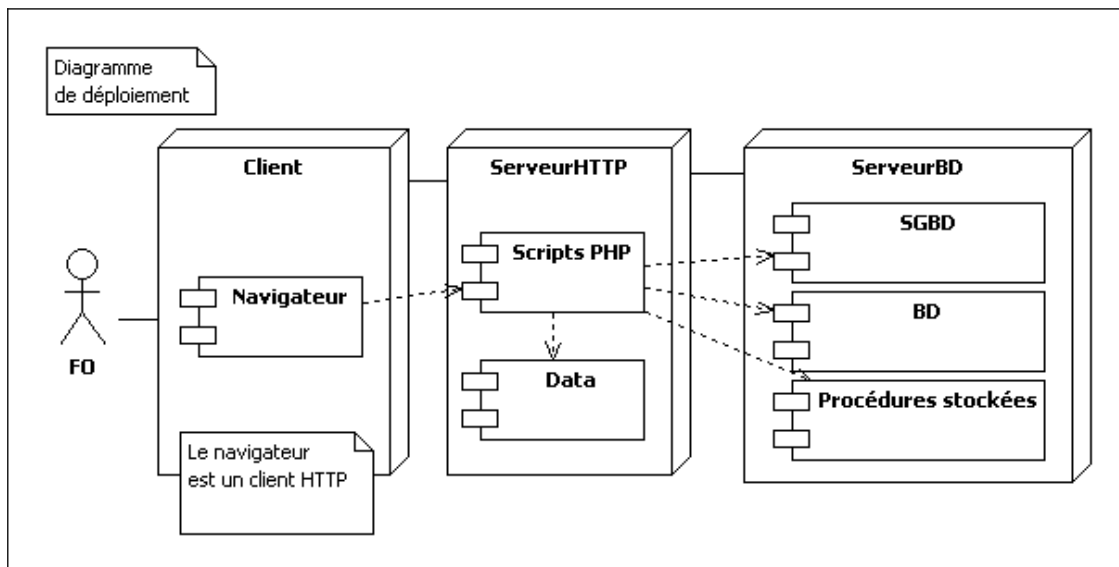
Exemple



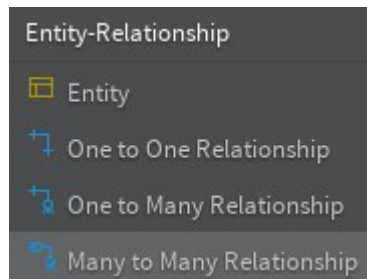
1.8.8 - Diagramme de déploiement

Mêmes boîte à outils que le précédent.

Exemple



1.8.9 - Diagramme Entity-Relationship

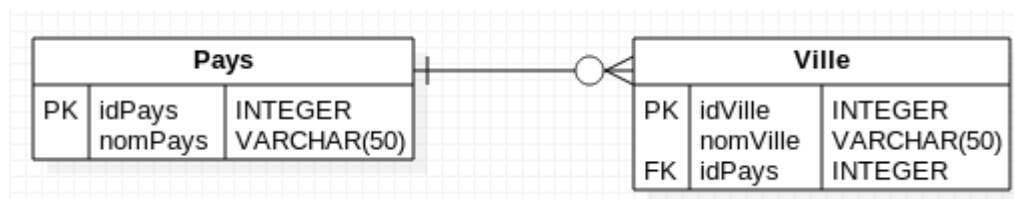


Propriétés d'une colonne

Properties

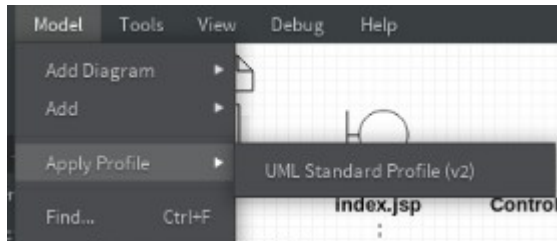
name	idVille
type	INTEGER
length	0
primaryKey	<input checked="" type="checkbox"/>
foreignKey	<input type="checkbox"/>
referenceTo	—
nullable	<input type="checkbox"/>
unique	<input type="checkbox"/>

Ajoutez 2 entités, 1 relation, double-cliquez dans une entité pour ajouter une colonne, puis une autre ... tapez les colonnes ...



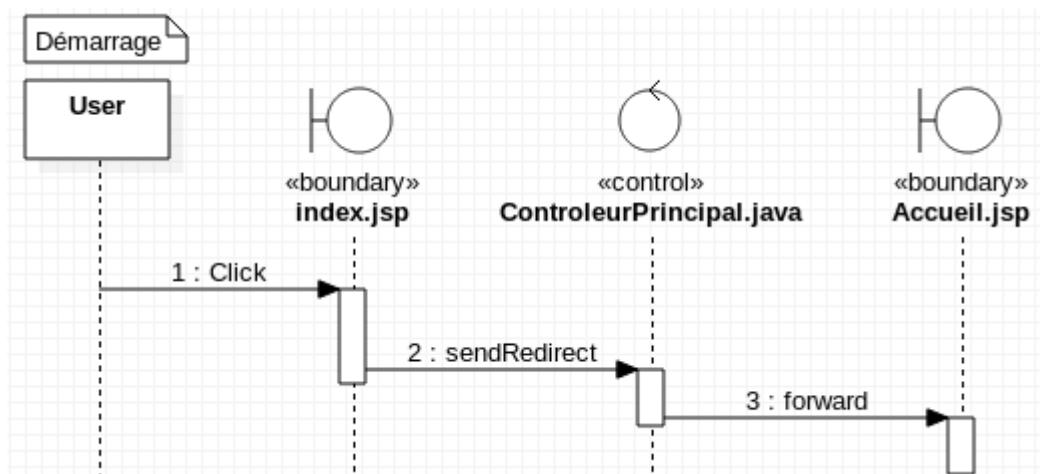
1.9 - LES STÉRÉOTYPES

Pour travailler avec les stéréotypes UML (Boundary, Control, Entity),



Model / Apply Profile / UML Standard Profile (v2).

Par exemple :



1.10 - QUELQUES RACCOURCIS

1.10.1 - Sous Linux

Ctrl+N	Nouveau
Ctrl+O	Open
Ctrl+S	Save
Ctrl+Delete	Delete From Model
Ctrl+E	Select in Explorer
Ctrl+	
Ctrl-	

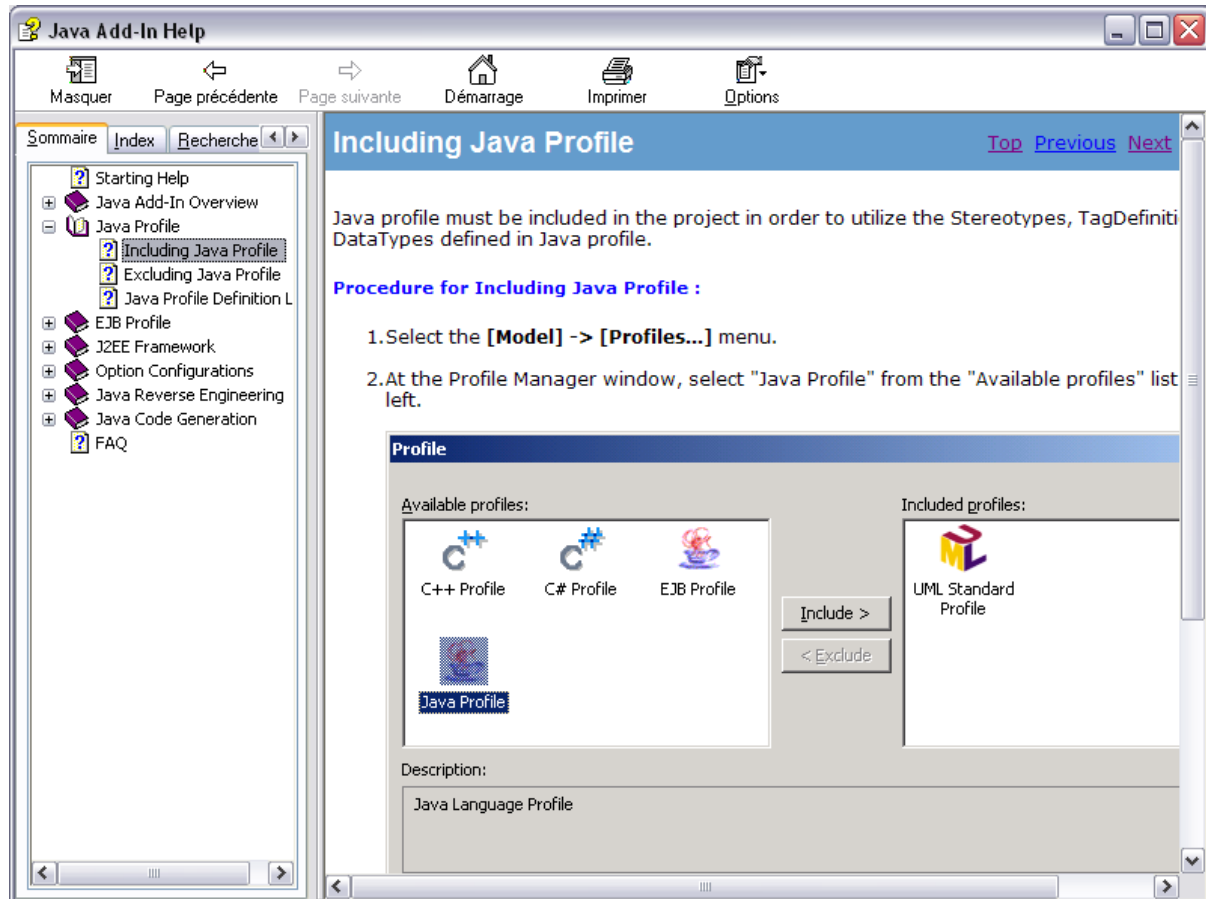
1.10.2 - Sous Windows

1.10.3 - Sous Mac

1.11 - GÉNÉRATION DE CODE JAVA À PARTIR D'UN DIAGRAMME DE CLASSES

1.11.1 - Créer un profil

Model/Profiles/Java Profil/Include



1.11.2 - Générer le code

Tools/Java/Generate code ...

Premier exemple

Villes
-cp -nomVille
+getCp() +getNomVille() +setCp(cp) +setNomVille(nomVille)

```
// --- Villes.java

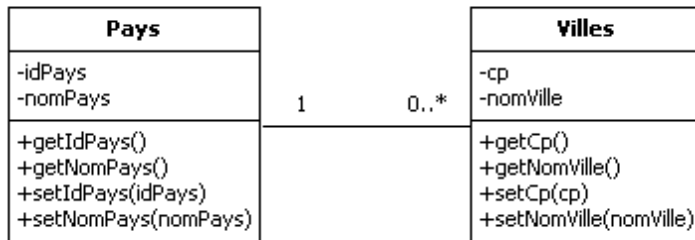
public class Villes {

    private Object cp;
    private Object nomVille;

    public void getCp() {
    }
    public void getNomVille() {
    }
    public void setCp(Object cp) {
    }
    public void setNomVille(Object nomVille) {
    }

}
```

Deuxième exemple



```
// --- Pays.java

public class Pays {
    private Object idPays;
    private Object nomPays;
    public Villes Unnamed1;

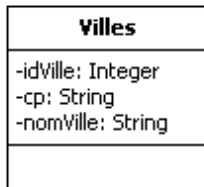
    public void getIdPays() {
    }
    public void getNomPays() {
    }
    public void setIdPays(Object idPays) {
    }
    public void setNomPays(Object nomPays) {
    }
}

// --- Villes.java

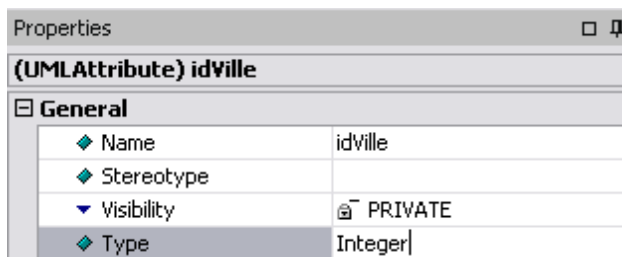
public class Villes {
    private Object cp;
    private Object nomVille;
    public Pays Unnamed1;

    public void getCp() {
    }
    public void getNomVille() {
    }
    public void setCp(Object cp) {
    }
    public void setNomVille(Object nomVille) {
    }
}
```

1.11.3 - Typer les attributs

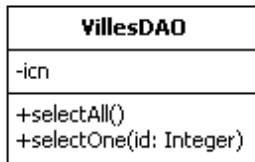


Dans le volet ModelExplorer sélectionnez la propriété.
Dans le volet Properties sélectionnez Type et choisissez le type ...



```
//  
//  Generated by StarUML(tm) Java Add-In  
//  
//  @ File Name : Villes.java  
//  
//  
  
/** */  
public class Villes {  
    /** */  
    private Integer idVille;  
  
    /** */  
    private String cp;  
  
    /** */  
    private String nomVille;  
}
```

1.11.4 - Ajouter des méthodes avec des paramètres



Pour ajouter un paramètre à une méthode : sélectionnez dans le volet ModelExplorer la méthode, cliquez droit puis Add/Parameter.

```
// Generated by StarUML(tm) Java Add-In
//
// @ File Name : VillesDAO.java
/** */
public class VillesDAO {
    /** */
    private Object icn;

    /** */
    public void selectAll() {

    }

    /** */
    public void selectOne(Integer id) {

    }
}
```

1.12 - EXTENSIONS

<http://staruml.io/extensions>

Il existe des extensions pour :

- ✓ C#
- ✓ C++
- ✓ PHP
- ✓ JavaScript
- ✓ DDL
- ✓ Generate Getters and Setters

et bien d'autres.