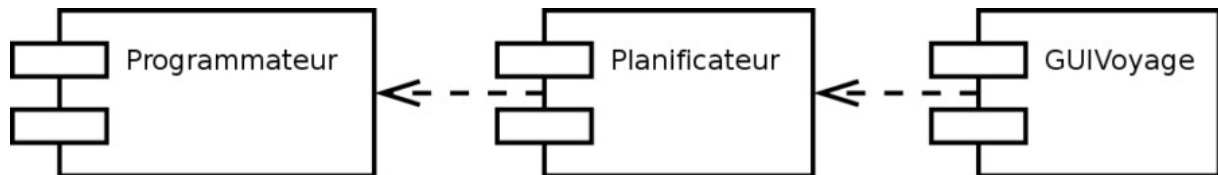


Chap7 : DIAGRAMMES DE COMPOSANT ET DE DEPLOIEMENT

1. Diagramme de Composants

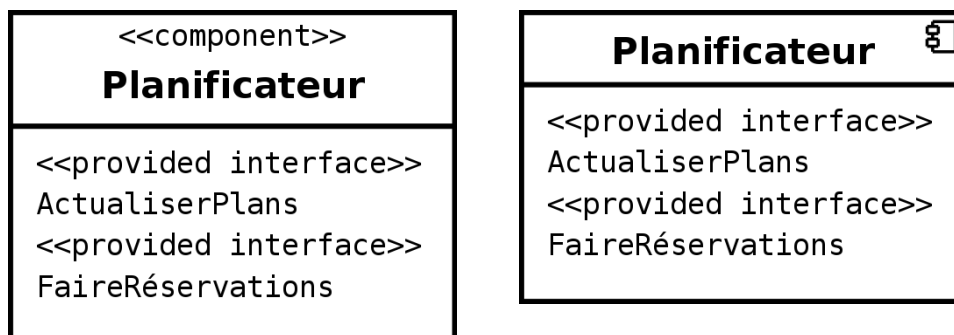
Un composant doit fournir un service bien précis. Les fonctionnalités qu'il encapsule doivent être cohérentes entre elles et génériques (par opposition à spécialisées) puisque sa vocation est d'être réutilisable.

Un composant est une unité autonome représentée par un classeur structuré, stéréotypé «*component*», comportant une ou plusieurs interfaces requises ou offertes. Son comportement interne, généralement réalisé par un ensemble de classes, est totalement masqué : seules ses interfaces sont visibles. La seule contrainte pour pouvoir substituer un composant par un autre est de respecter les interfaces requises et offertes.



Autres exemples

- Représentation d'un composant et de ses interfaces requises ou offertes sous la forme d'un classeur structuré stéréotypé «*component*». Au lieu ou en plus du mot clé, on peut faire figurer une icône de composant (petit rectangle équipé de deux rectangles plus petits dépassant sur son côté gauche) dans l'angle supérieur droit.



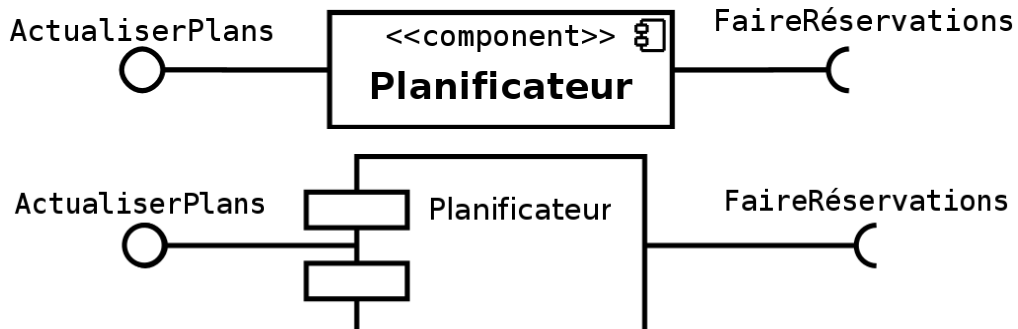
- Représentation d'un composant accompagnée de la représentation explicite de ses interfaces requise et offerte.



- Représentation d'un composant et de ses interfaces requise et offerte avec la représentation explicite de leur port correspondant.



- Représentation classique d'un composant et de ses interfaces requise (représenté par un demi-cercle) et offerte (représentée par un cercle).

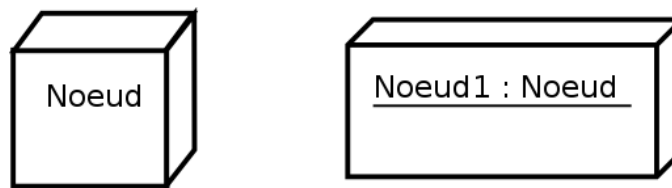


2. Diagramme de déploiement

Les diagrammes de déploiement montrent la disposition physique des matériels qui composent le système et la répartition des composants sur ces matériels. Les ressources matérielles sont représentées sous forme de nœud.

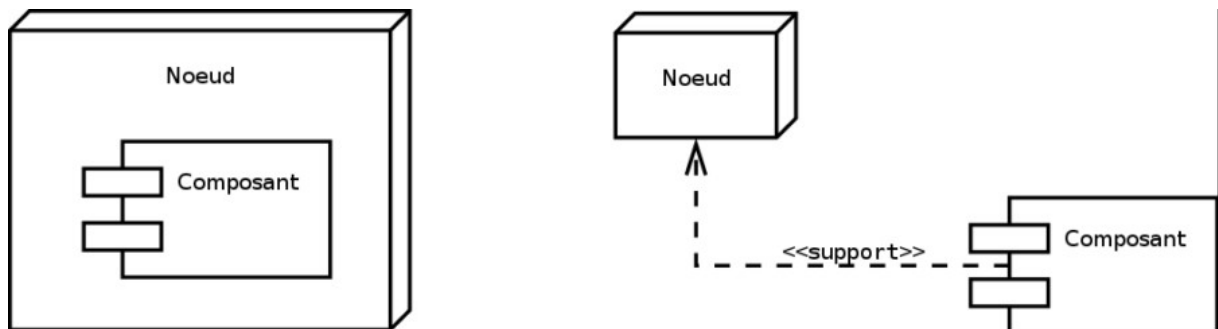
Les nœuds sont connectés entre eux à l'aide d'un support de communication

- Représentation d'un nœud (à gauche) et d'une instance de nœud (à droite).



Chaque ressource est matérialisée par un nœud représenté par un cube comportant un nom. Un nœud est un classeur et peut posséder des attributs (quantité de mémoire, vitesse du processeur, ...).

- Deux possibilités pour représenter l'affectation d'un composant à un nœud.



- Diagramme de déploiement illustrant la communication entre plusieurs nœuds.

