# SysML/UML Diagrammes comportementaux d'UML2.0 Stéréotypes

### Diagramme de vue d'ensemble des interactions

2

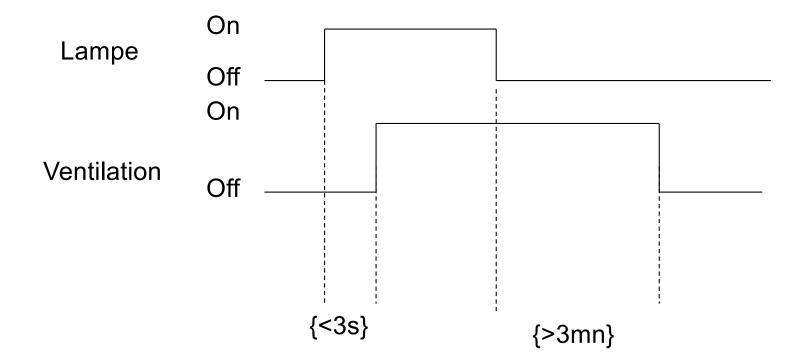
 Nouveauté (dont l'utilité est encore contestée) d'UML 2.0 : c'est un mélange de diagrammes d'activités et de séquence.

Le fonctionnement des activités est illustré par de petits diagrammes de séquence

### Diagrammes de timing

3

 Inspirés de l'électronique : servent à illustrer les contraintes temporelles de changement d'états de (en général plusieurs) objets :

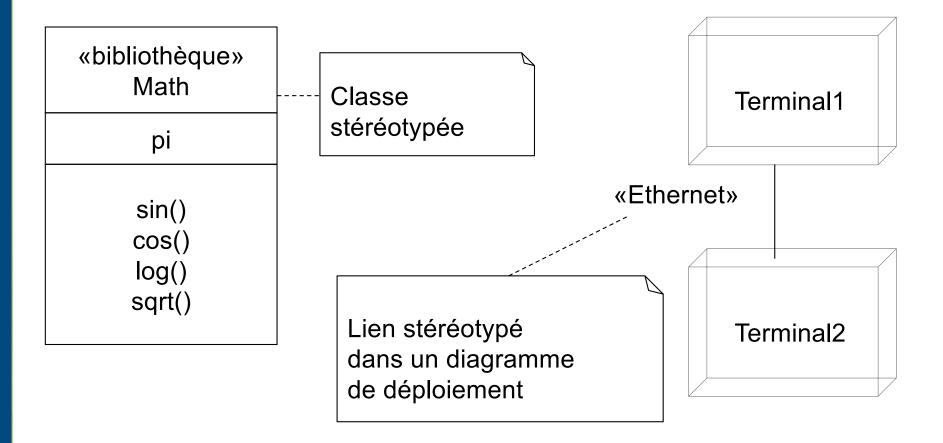


# Stéréotypes

4

walter.schon@utc.fr

 UML permet de créer des types génériques spécialisant tout élément de modélisation



© Walter SCHÖN tous droits réservés

# Stéréotypes

5

- On peut ainsi définir de nouvelles classes d'éléments de modélisation en plus du noyau de base (objet, classe, association, lien...) prédéfini par UML (extension du métamodèle UML).
- UML propose par ailleurs de nombreux stéréotypes standards (utilitaire, interface, signal, envoi...) dont la signification fait partie intégrante de la spécification UML

### Rectangle

«constructeurs»
créer(:point,:point)
 «requêtes»
 surface():reel

Stéréotypage des méthodes d'une classe