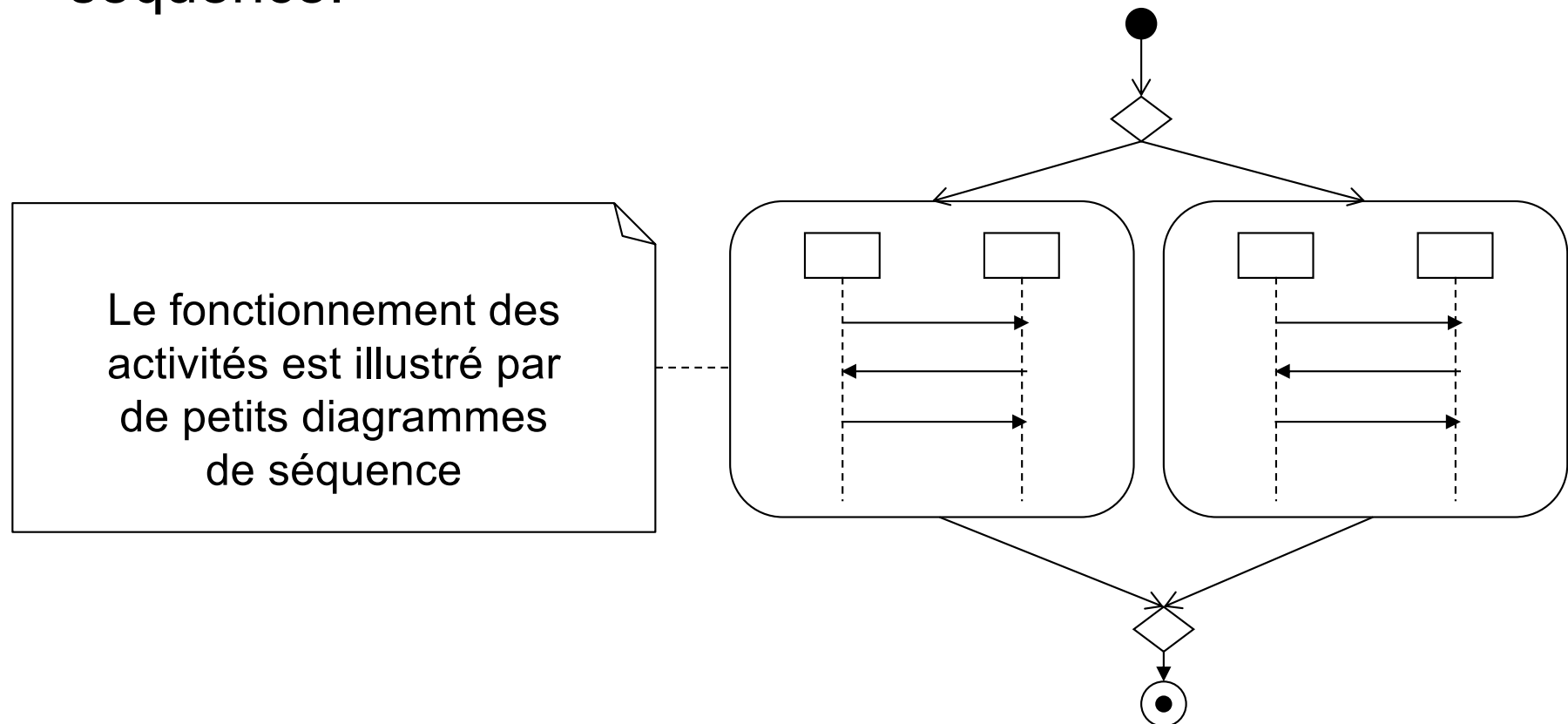


# **SysML/UML Diagrammes comportementaux d'UML2.0 Stéréotypes**

# Diagramme de vue d'ensemble des interactions

2

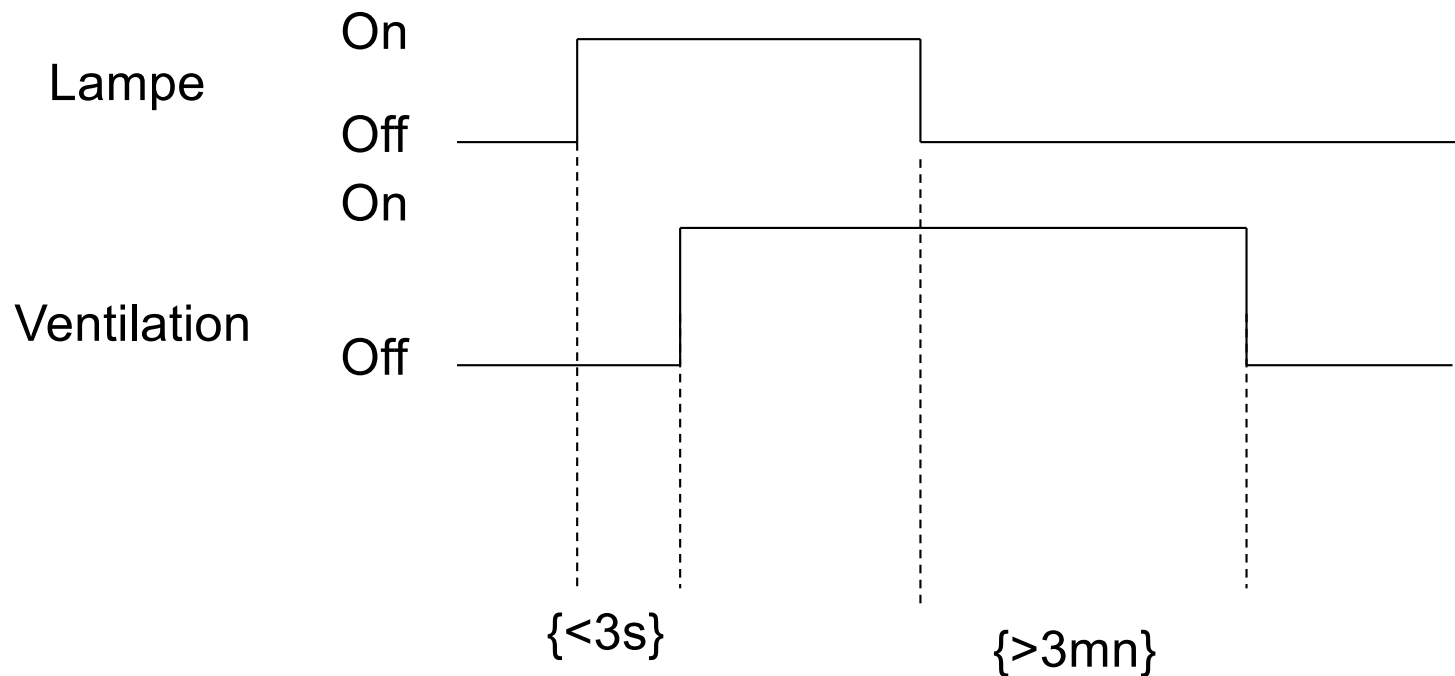
- Nouveauté (dont l'utilité est encore contestée) d'UML 2.0 : c'est un mélange de diagrammes d'activités et de séquence.



# Diagrammes de timing

3

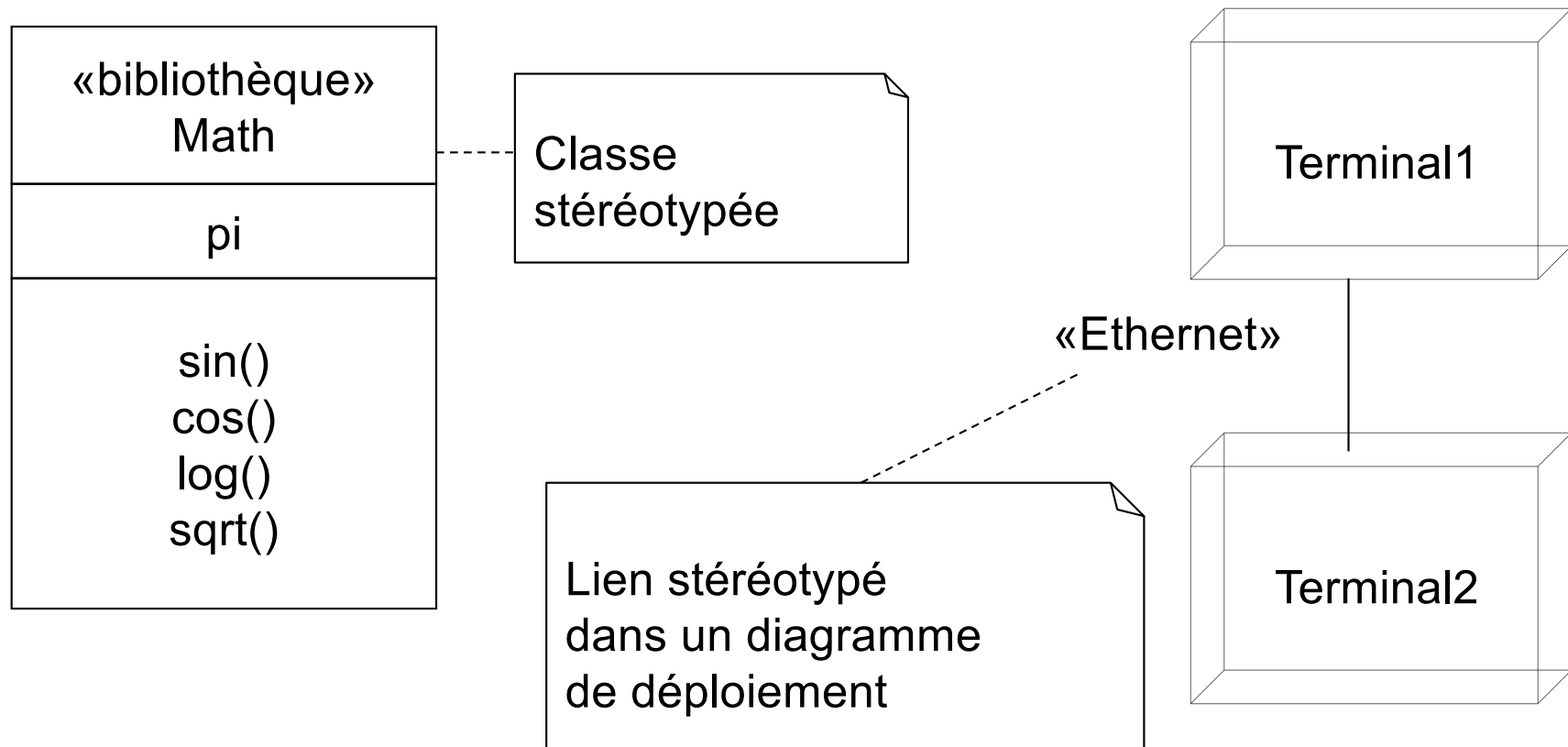
- Inspirés de l'électronique : servent à illustrer les contraintes temporelles de changement d'états de (en général plusieurs) objets :



# Stéréotypes

4

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



# 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

