Les diagrammes d’états suivants ont pour but de décrire les événements qui peuvent déclencher des transitions d’un état du système vers un autre. Notamment, nous présentons un aperçu global de l’interaction qu’un utilisateur peut avoir avec l’interface utilisateur, ainsi que la séquence d’états et de transition impliquée dans la création et la maintenance des divers équipements d’un centre de tri dans *RecyclApp.*

Le diagramme *Interface Utilisateur* explique en détail les différentes actions que l’utilisateur peut poser à l’intérieur de *RecyclApp*. Principalement, à partir d’un état d’édition centrale, des actions différentes permettent à l’utilisateur de se rendre d’un état du système à un autre. Le diagramme montre comment passer, par exemple, du mode d’édition au mode sauvegarde, et du mode d’édition à des modes plus spécifiques comme le placement d’un convoyeur ou la modification des paramètres d’une station.

Bien que ce diagramme donne un aperçu global du fonctionnement de l’interface utilisateur, nous présentons dans les diagrammes suivants une modélisation plus complète de la transition entre états dans des contextes spécifiques. Les diagrammes *Créer un convoyeur*, *Créer une station/jonction*, *Maintenance station/jonction* et *Maintenance convoyeur* montre comme créer et gérer les différents équipements, et montre aussi la gestion des cas en erreur (par exemple, dans le cas où un utilisateur essai de positionner un élément à un endroit invalide).

Tout comme les autres diagrammes de cette itération, les diagrammes d’états sont présentés en anglais. Le but ici est de standardiser notre vocabulaire plus qu’on approche de la programmation du projet. Puisque la programmation sera faite en anglais, les termes choisis ici ont été choisis pour se rapprocher des noms de méthodes et attributs éventuels de RecyclApp.