

Génie logiciel

Notes du cours de 18/11

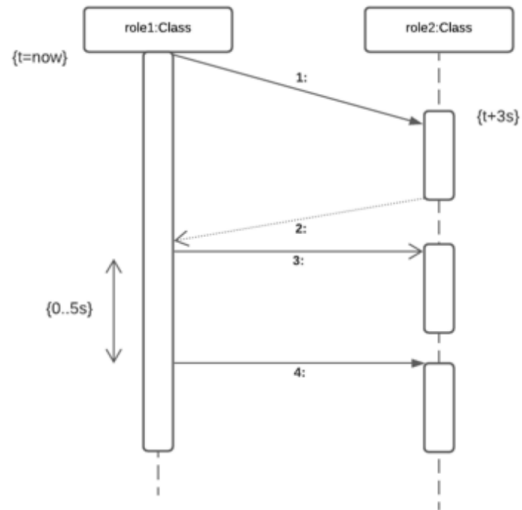
L3 Informatique appliquée 2022-2023

MABROUK Fayez

19 novembre 2022

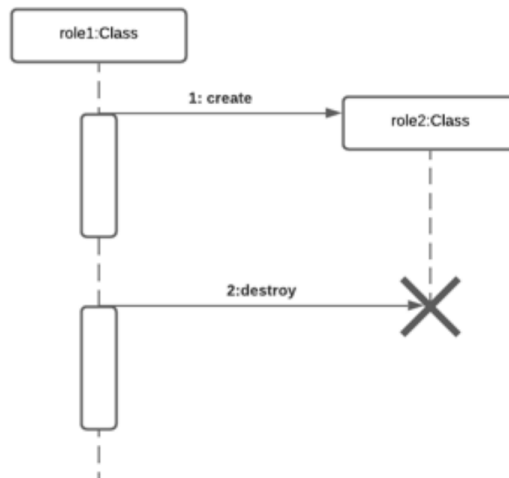
1 Diagramme de séquence

1.1 Prise en compte du temps



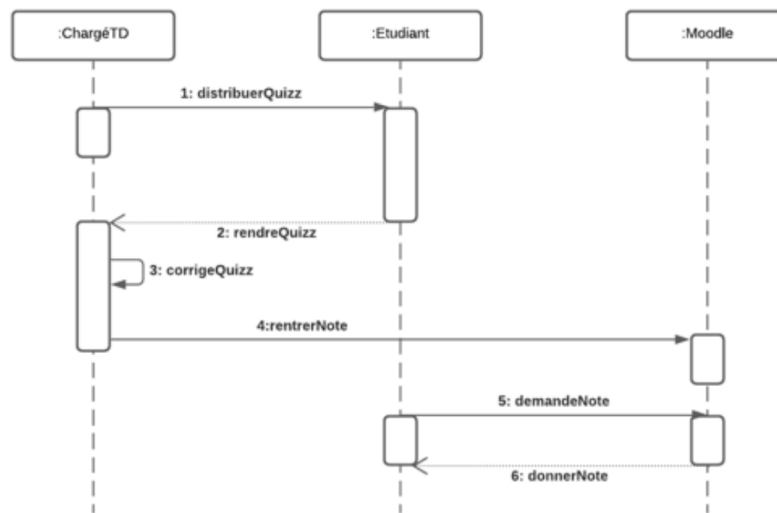
- * Si nécessaire, vous pouvez donner une indication de temps dans votre diagramme de séquence.
- * Entre parenthèses.

1.2 Création et destruction d'objets



- * Possibilité de créer et de détruire objets.
- * Pour créer : démarrer la ligne de vie au niveau du message.
- * Pour détruire : mettre une croix.

1.3 Un exemple simple

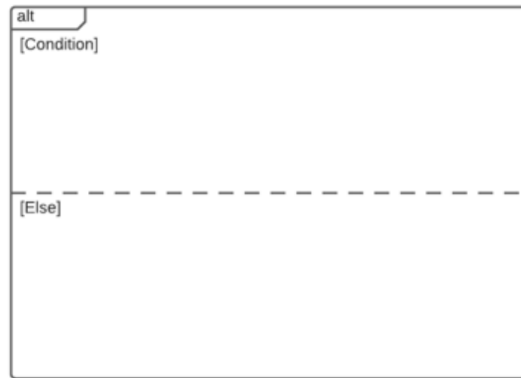


1.4 Diagrammes de séquence organisés - référence

- * Comme nous l'avons vu dans l'exemple précédent, les diagrammes de séquence peuvent devenir encombrés.
- * Vous pouvez utiliser des "fragments de référence" pour organiser logiquement vos diagrammes de séquence.
- * Pour définir le diagramme de séquence à utiliser comme référence : encadrez avec "sd : nom du diagramme de séquence".
- * sd = diagramme de séquence.

1.5 Diagrammes de séquence organisés - alternatives

- * Possibilité de définir des alternatives, sous la forme de "if then else".
- * Note : possibilité d'avoir des "else ifs" (par l'ajout de lignes en pointillés).



1.6 Diagrammes de séquence organisés - option

- * Possibilité de définir une option, sous la forme de "if then".



1.7 Diagrammes de séquence organisés - boucles

- * Possibilité d'utiliser des boucles, entre deux nombres (min et max) et/ou jusqu'à ce que la condition soit vraie.



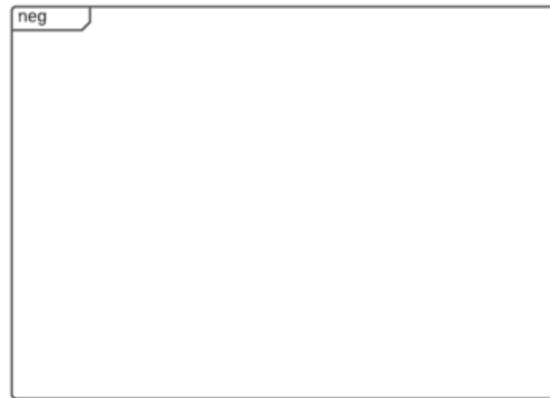
1.8 Diagrammes de séquence organisés - pause(break)

- * Quand la condition est vraie :
 - * Exécute l'instruction à l'intérieur du module de rupture.
 - * quitte le fragment contenant le module de rupture.



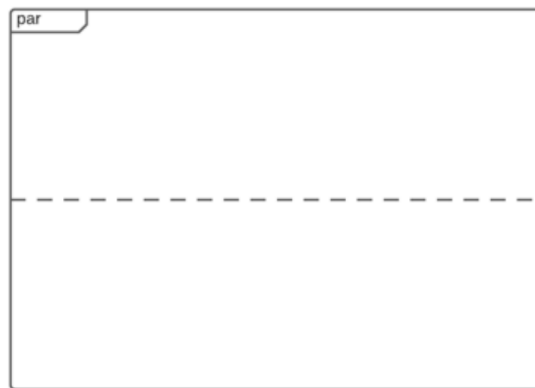
1.9 Diagrammes de séquence organisés - Négation

- * Définit une séquence qui est strictement interdite.



1.10 Diagrammes de séquence organisés - Parallélisme

* Définit deux fragments qui sont exécutés simultanément.



1.11 Diagrammes de séquence organisés - Critique

* Définit un fragment qui ne peut pas être interrompu.



1.12 Conclusion

- * Les diagrammes de séquence sont utiles pour :
 - * montrer comment les objets interagissent les uns avec les autres.
 - * il peut également être utile, en affinant les objets, de "découvrir" de nouveaux objets et leurs méthodes.
- * Ils peuvent devenir rapidement complexes.
- * Ils doivent faire référence à un cas d'utilisation.

