

### **Diagramme de classe**

Les [diagrammes de classes](#) exposent la structure statique d'un système, notamment les classes, leurs attributs et leurs comportements, ainsi que les liens entre chacune d'elles.

### **Diagramme de composants**

Un [diagramme de composants](#) est en réalité une version plus spécifique du diagramme de classes, et les mêmes règles de notation s'appliquent aux deux. Il découpe un système complexe en composants de taille réduite et représente les interactions entre ces derniers.

### **Diagramme de déploiement**

Les [diagrammes de déploiement](#) indiquent la manière dont les logiciels sont déployés sur les composants matériels d'un système.

### **Diagramme d'objets**

Les [diagrammes d'objets](#) présentent des exemples de structures de données à un moment spécifique.

### **Diagramme de paquetages**

Les diagrammes de paquetages sont utilisés pour illustrer les dépendances entre les différents paquetages d'un système.

### **Diagramme de temps**

Souvent décrit comme un diagramme de séquence inversé, un [diagramme de temps](#) montre comment les objets interagissent entre eux dans un laps de temps donné.

### **Diagramme d'aperçu des interactions**

Ce diagramme donne un aperçu du flux de contrôle entre des nœuds en interaction.

Diagramme global d'interaction (*interaction overview diagram*) : représentation des enchaînements possibles entre les scénarios préalablement identifiés sous forme de diagrammes de séquences (variante du diagramme d'activité)

### **Diagramme de communication**

Les diagrammes de communication, autrefois appelés diagrammes de collaboration, illustrent les liens entre les objets. Ils modélisent la manière dont ces derniers s'associent et se connectent par le biais de messages dans le cadre de la conception architecturale d'un système.

### **Modèle de diagramme états-transitions**

Les diagrammes états-transitions, décrivent les états et les transitions. Ce type de diagramme UML permet de visualiser tous les états possibles et la manière dont l'objet passe d'un état à l'autre.

Les diagrammes de cas d'utilisation modélisent la manière dont les utilisateurs, représentés sous forme de figurines appelées « acteurs », interagissent avec le système.

Un diagramme de séquence, montre l'ordre dans lequel les objets interagissent. Ils vous permettent ainsi de représenter visuellement des scénarios d'exécution simples.

### **Diagramme d'activités**

Les diagrammes d'activités représentent les étapes réalisées dans un cas d'utilisation. Ce type de diagramme UML est utilisé pour montrer le comportement dynamique d'un système.