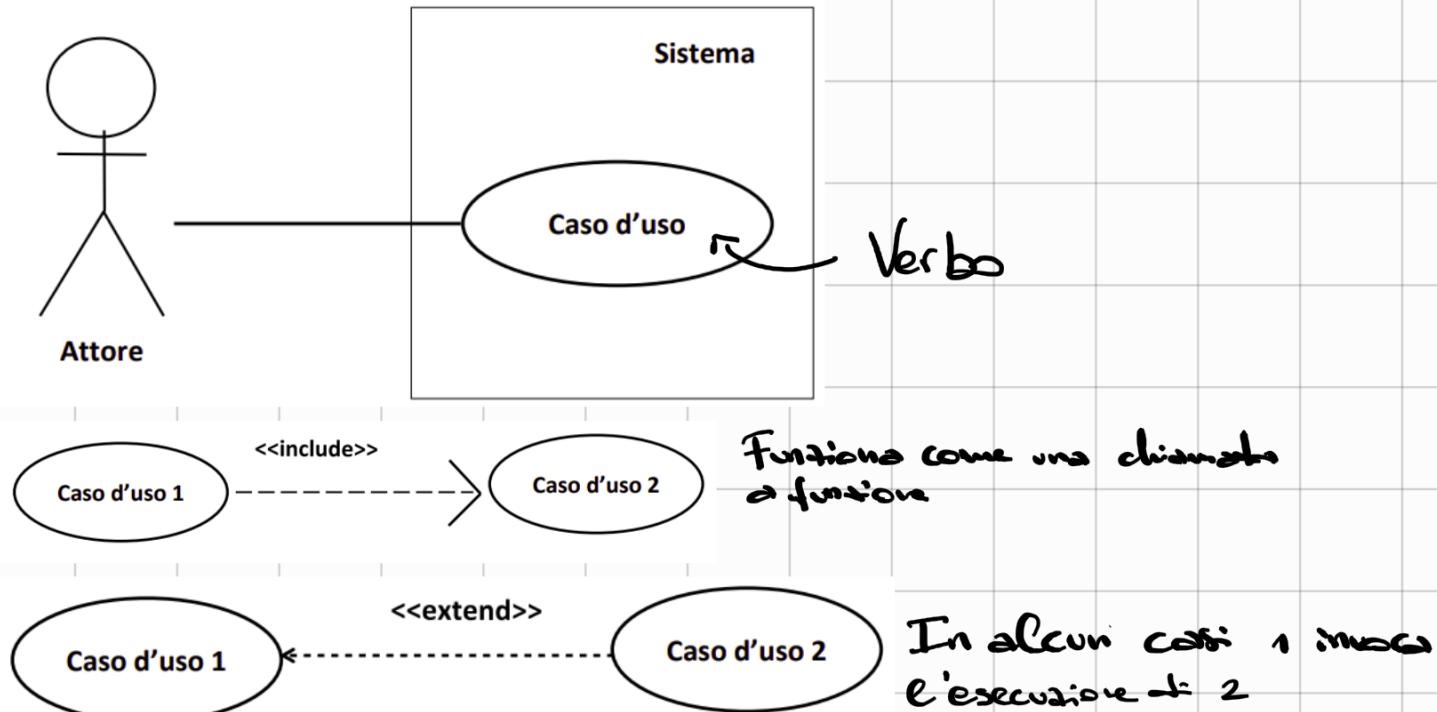


DIAGRAMMA dei CASI d'USO

- ATTORE** entità esterna che interagisce col sistema.
- CASO d'uso** compito che un attore può svolgere.
- RELAZIONI** relazioni significative tra attori e casi d'uso.
- CONFINI** rettangolo che indica il confine del caso d'uso.

SINTASSI del DIAGRAMMA



FORMATO da seguire per la NARRATIVA

Nome: ID:	Nome del caso d'uso identificatore
Breve descrizione:	Due righe riassuntive
Attori primari:	Attori che avviano il caso d'uso
Attori secondari:	Altri attori che interagiscono con il caso d'uso
Precondizioni:	Devono valere prima dell'esecuzione del caso d'uso
Sequenza degli eventi principale:	Sequenza di passi
Postcondizioni:	Della sequenza principale
Sequenze alternative degli eventi:	Errori, ramificazioni e interruzioni nella sequenza principale

ESEMPI di DIAGRAMMI

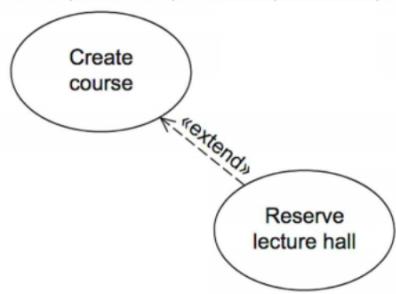
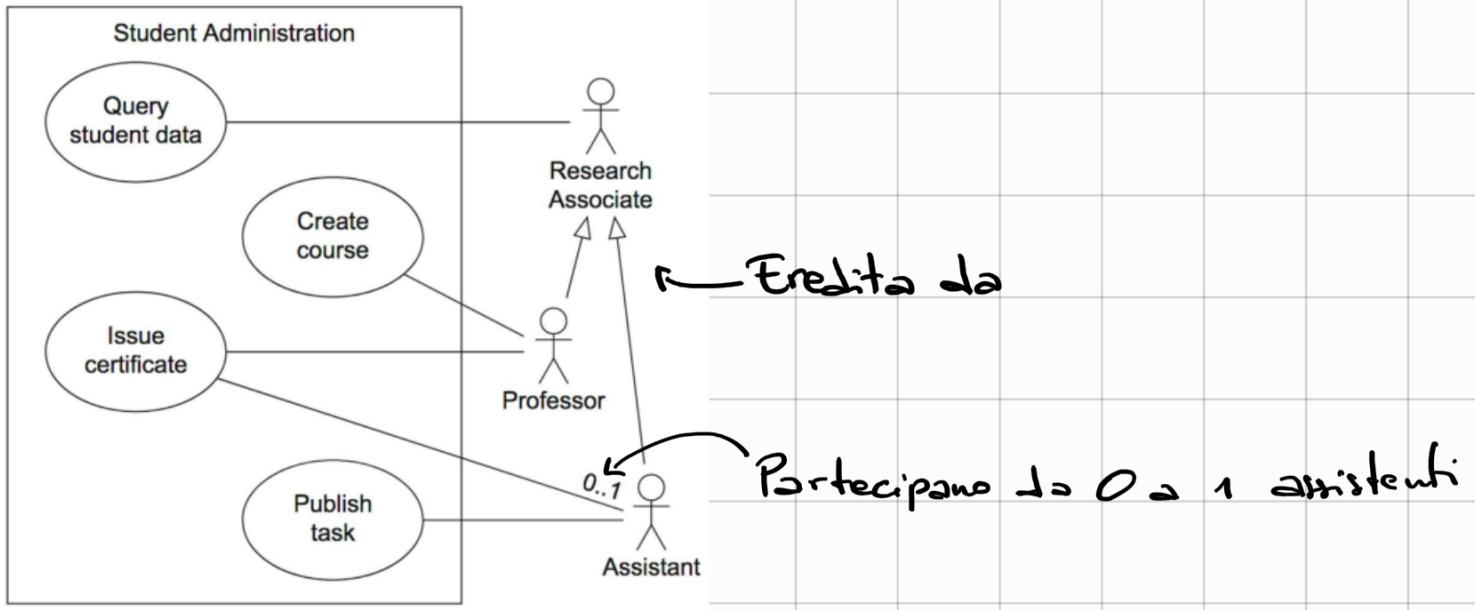
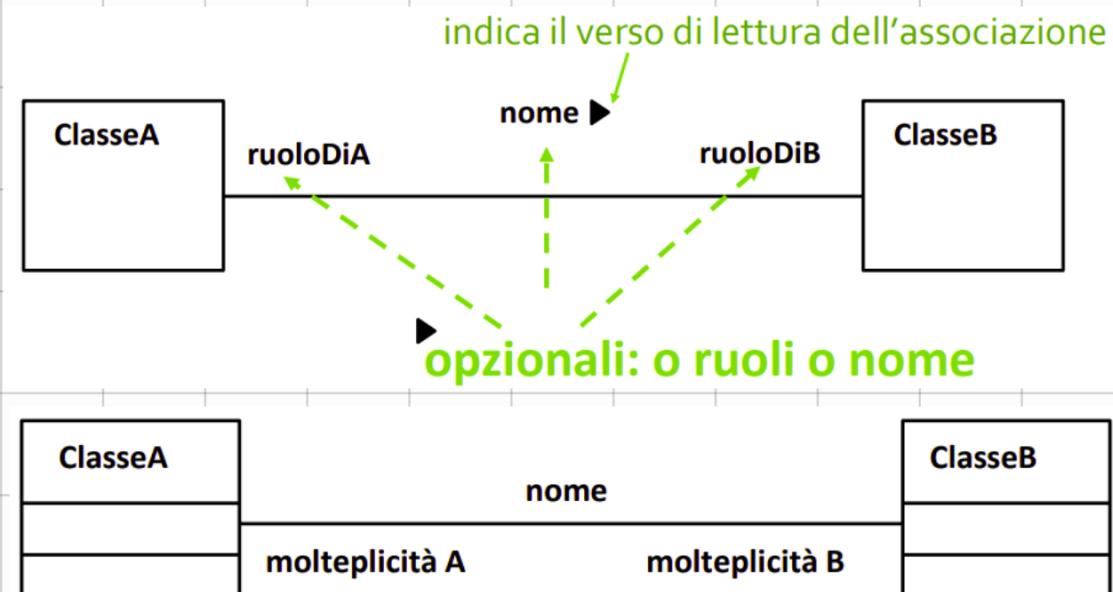


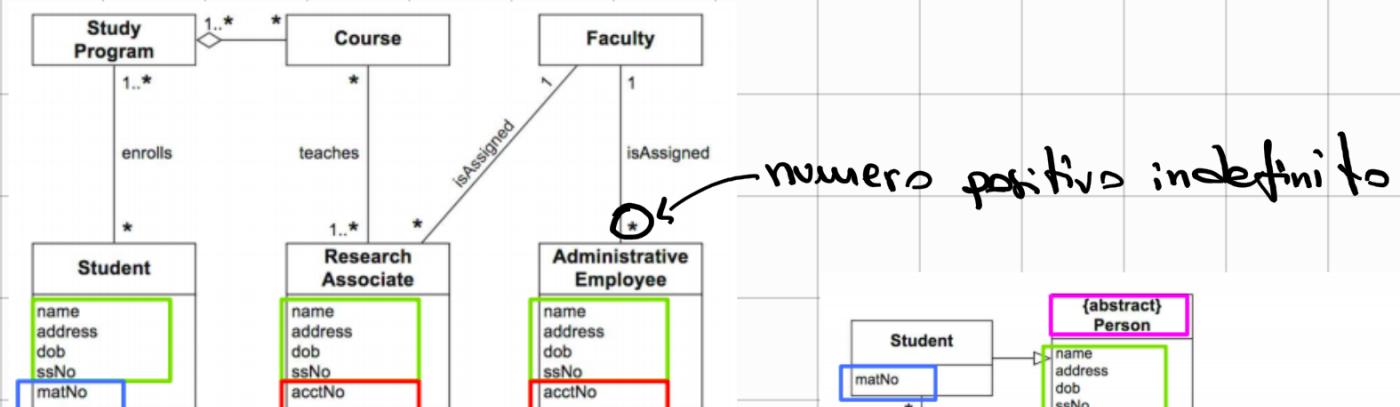
DIAGRAMMA delle CLASSI

Describe il tipo degli oggetti che fanno parte di un sistema o del suo dominio e le relazioni tra questi.

SINTESI

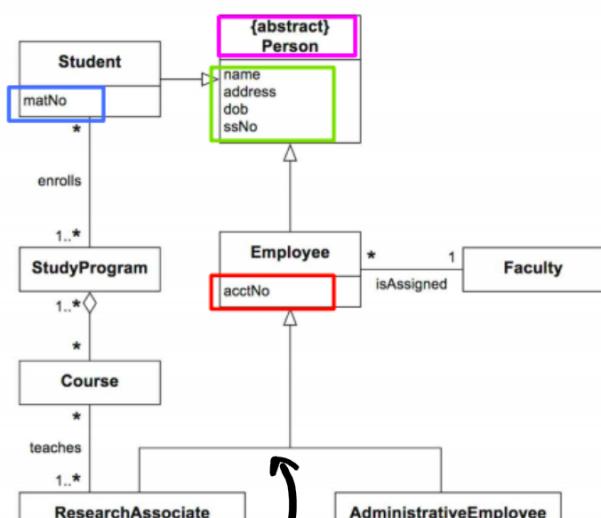


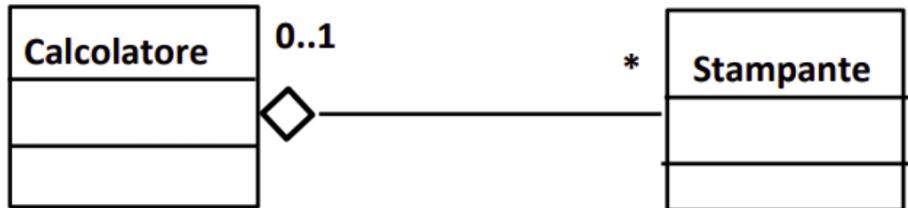
ESEMPI



Sono lo stesso
diagramma

E' una
copertura





E' una aggregazione: la stampante conosce anche senza calcolatore.

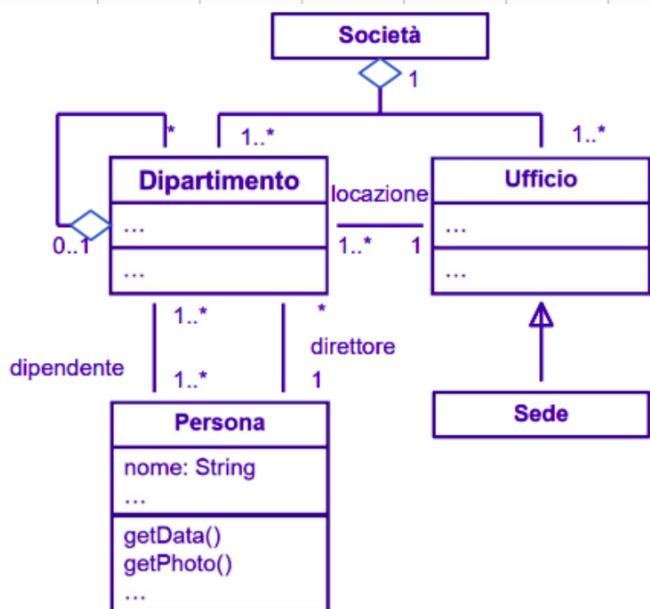
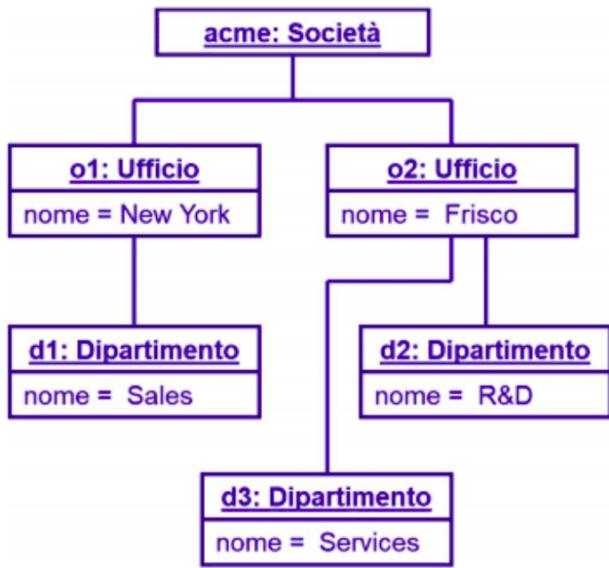


E' una composizione: i pulsanti non esistono senza il mouse.

DIAGRAMMA degli OGGETTI

* Hanno la stessa sintassi.

ESEMPI

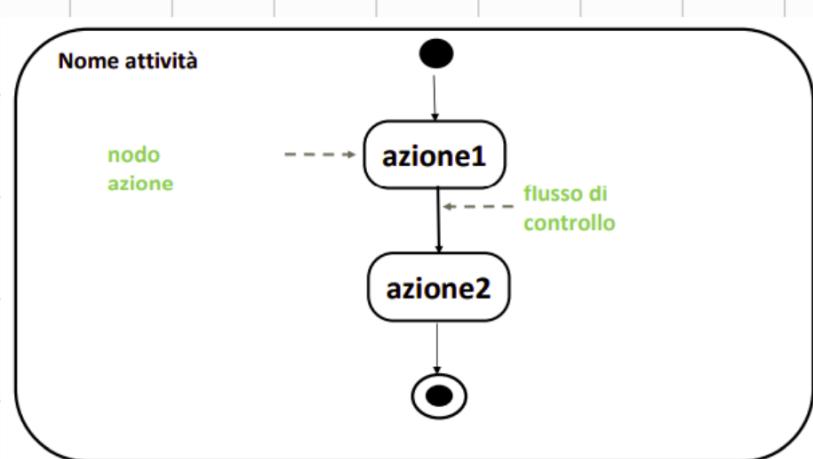
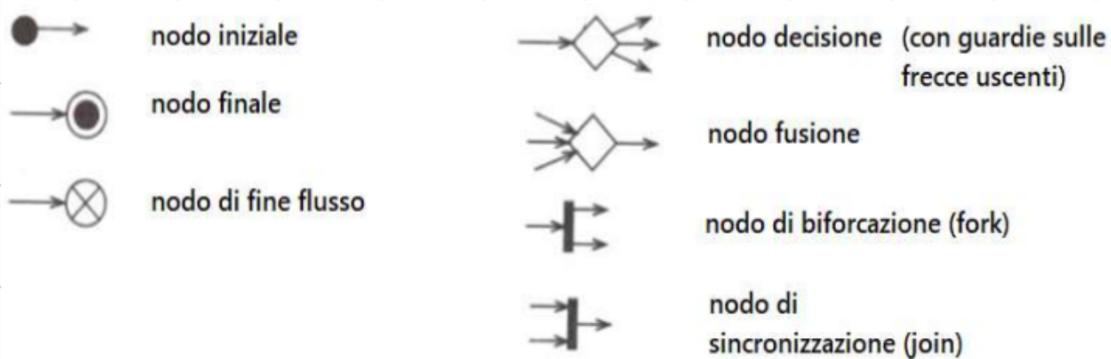


Il diagramma degli oggetti riguarda un specifico istante.

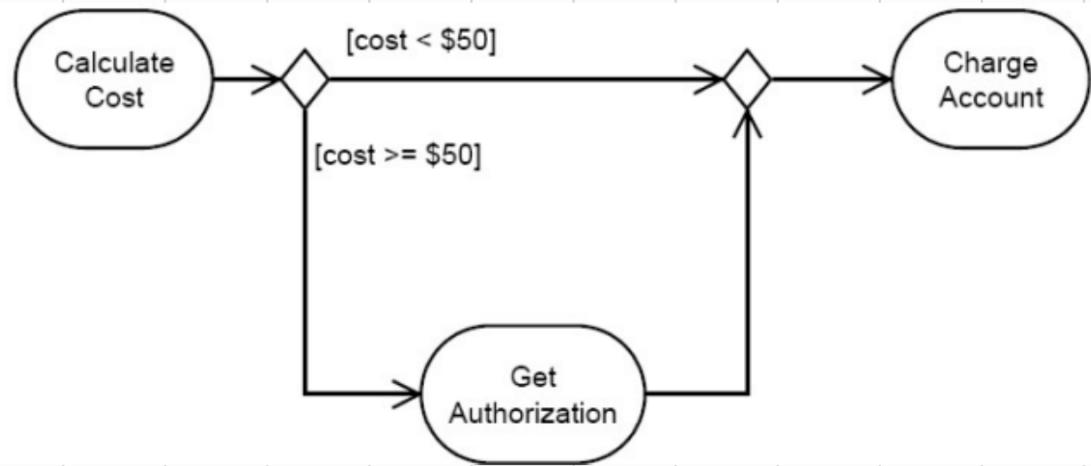
DIAGRAMMA delle ATTIVITÀ

Modellano un'attività relativa a una entità o una collezione di entità. Segue il token game. Parla di un'agenda di azioni da fare.

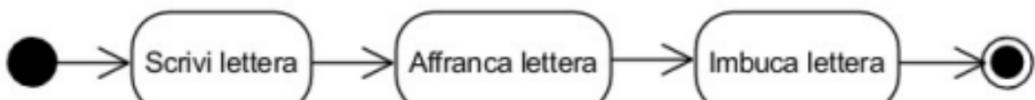
SINTASSI



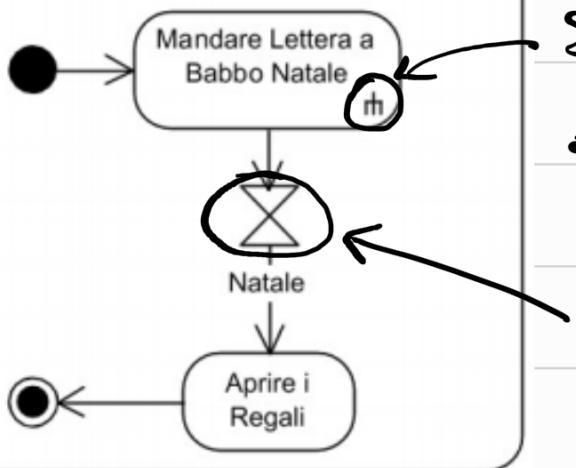
ESEMPI



Mandare Lettera a Babbo Natale

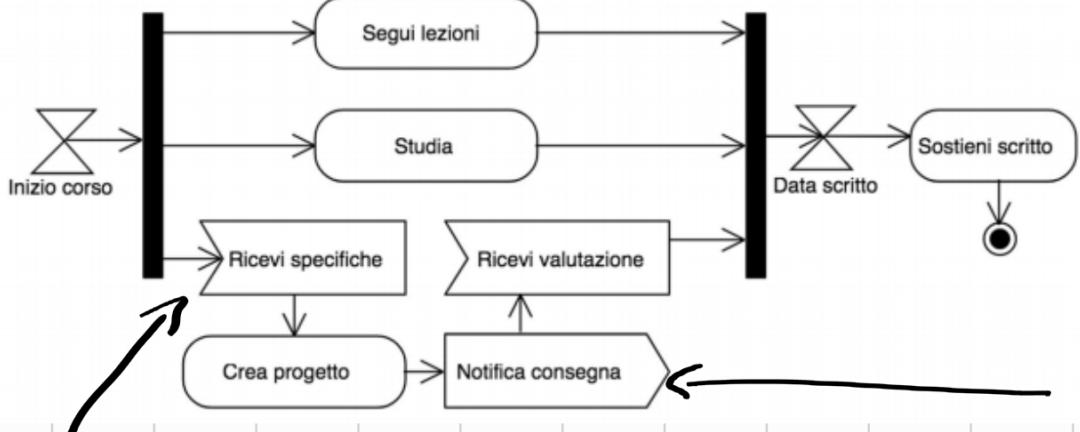


Ricevere i Regali di Natale



Significa che fa riferimento
al diagramma con questo
nome.

Accettazione di un evento
temporale



Invio segnale

Accettazione evento esterno

DIAGRAMMA degli STATI

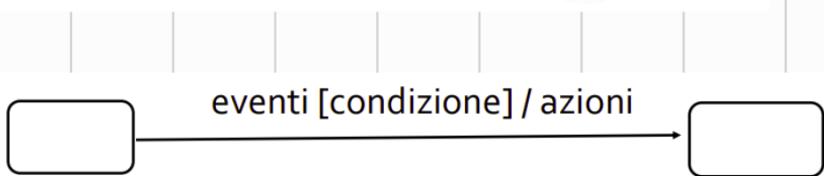
Descrive il comportamento dinamico delle istanze di un classificatore.

SINTASSI

Stato: 

Stato iniziale: 

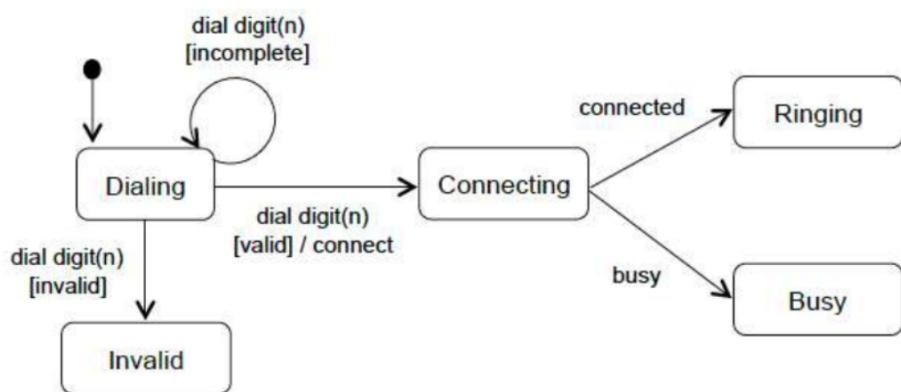
Stato finale: 

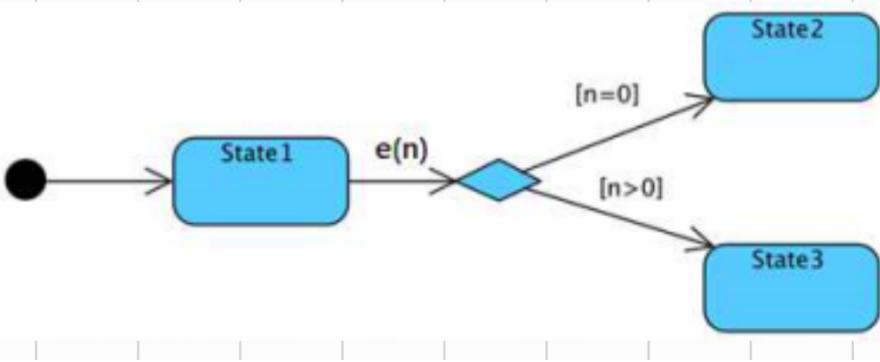
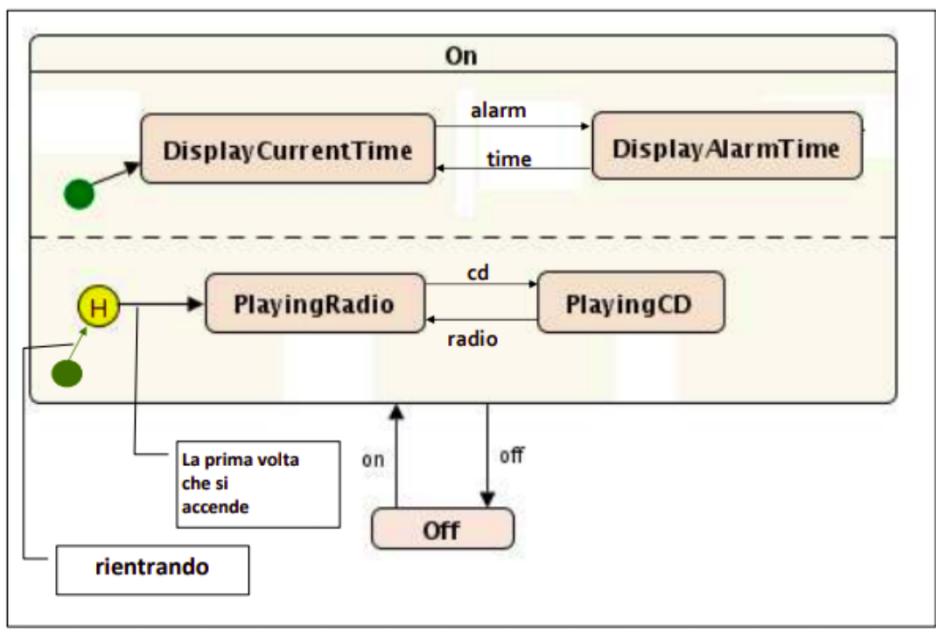


eventi ::= evento | evento , eventi (disgiunzione)
azioni ::= azione | azione, azioni (sequenza)

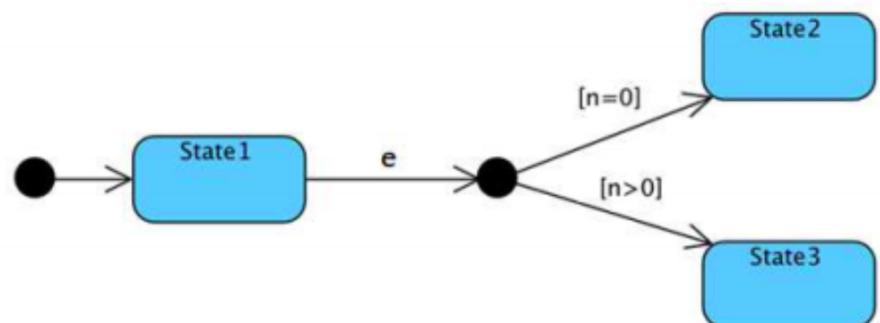


ESEMPI

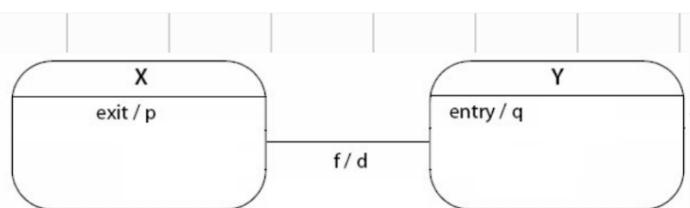




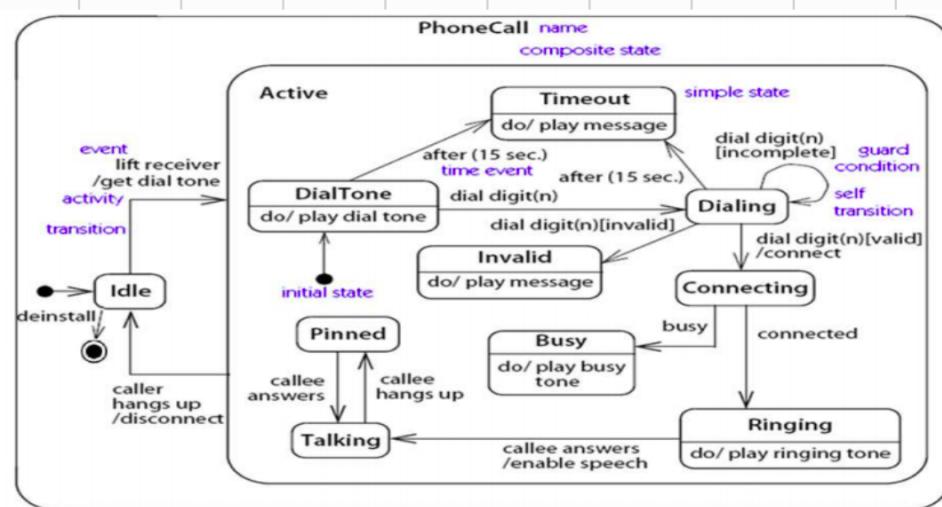
$C(n)$ viene sempre eseguito



e viene eseguita
solo se n>0



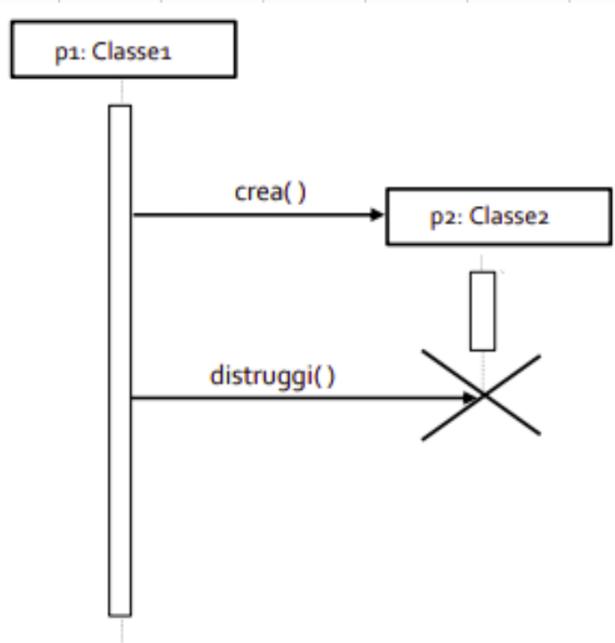
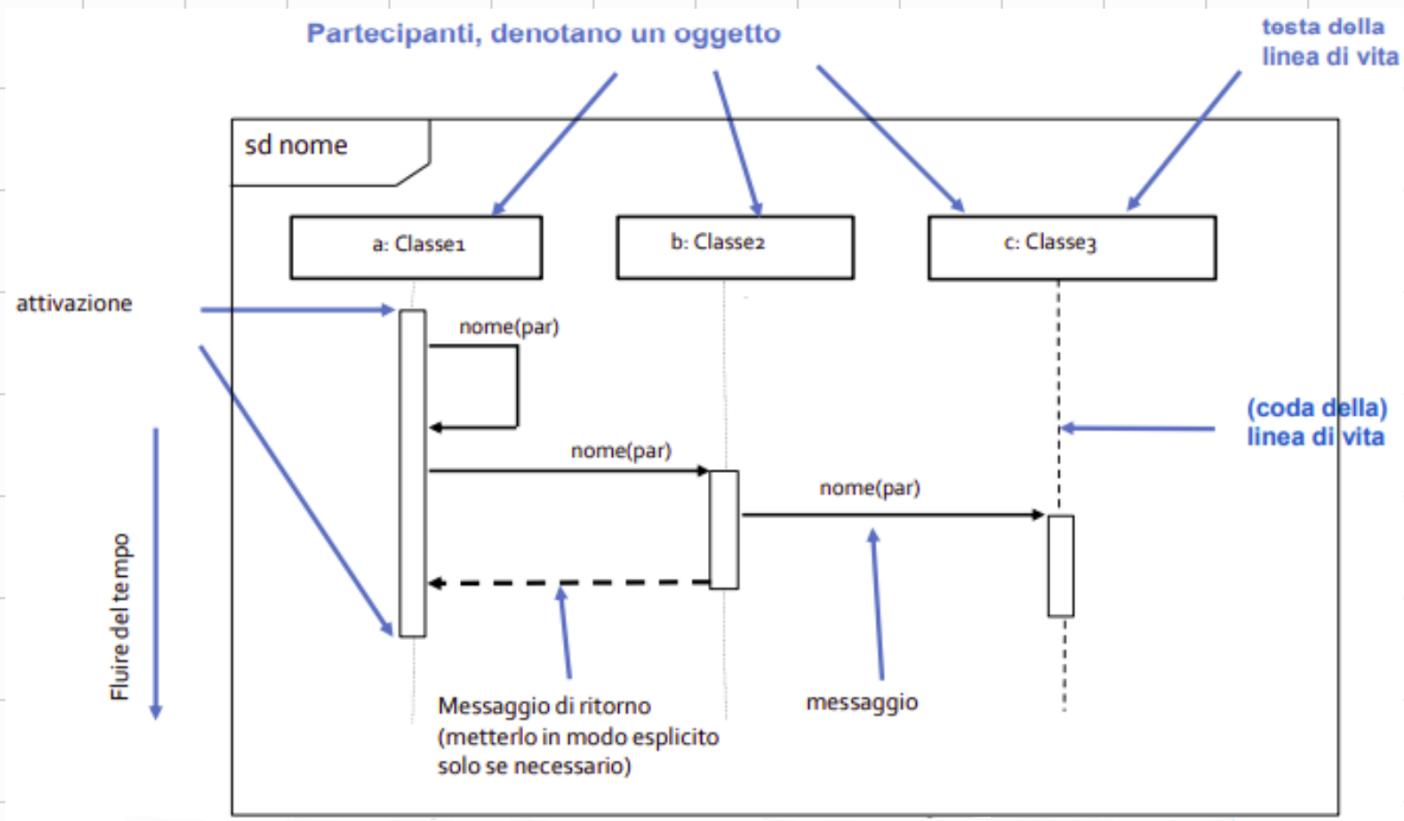
effective result: f / p; d; q



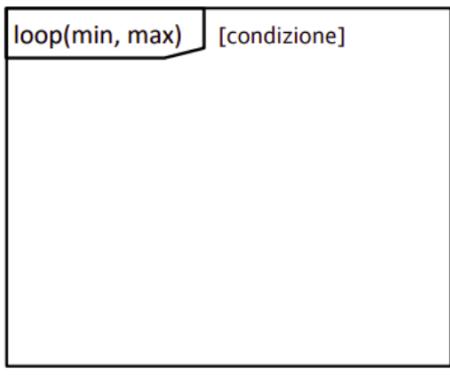
DIAGRAMMI di SEQUENZA

Descrivono interazioni (scambio di dati e/o messaggi) tra oggetti organizzati in una sequenza temporale.

SINTASSI



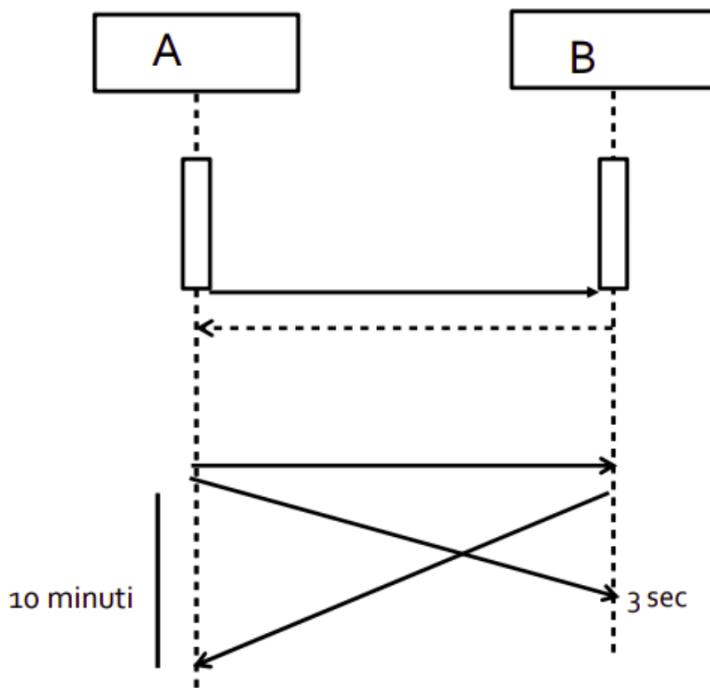
I partecipanti possono essere creati e distrutti dinamicamente



$[0; min[$ itera

$[min; max[$ se vale condizione itera,
altrimenti esce

$[max; +\infty[$ esce



→ messaggio sincrono

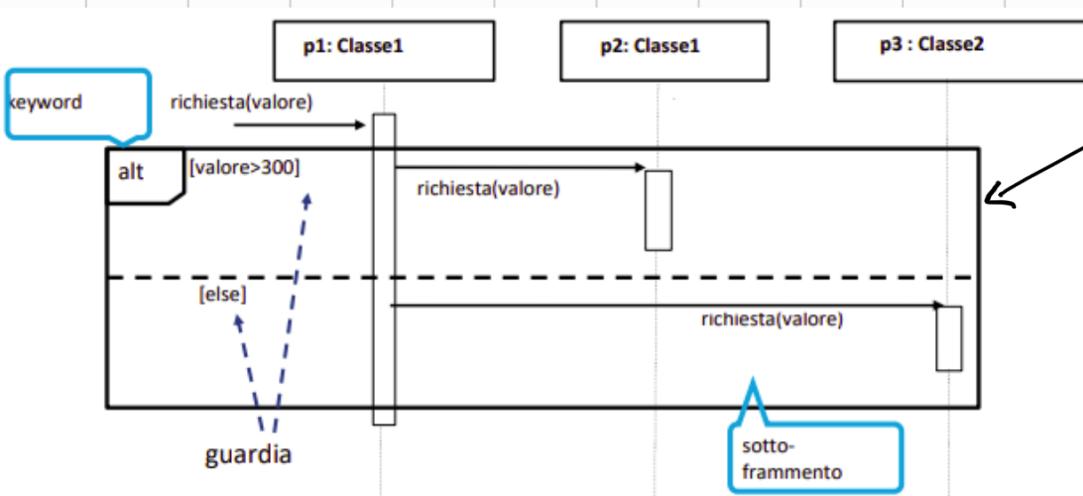
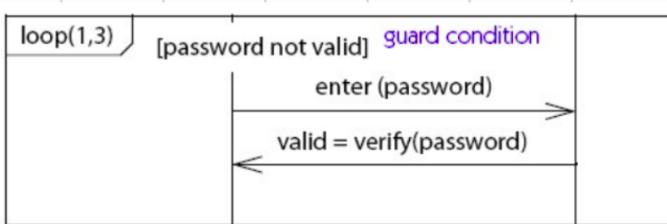
<--- messaggio di return
(optional)

↓ messaggio asincrono

(optional: consumo di
tempo esplicito)

ESEMPI

Executes 1 to 3 times



frame comitabile
(viene eseguito

se e solo se

la guardia e'
verificata)

