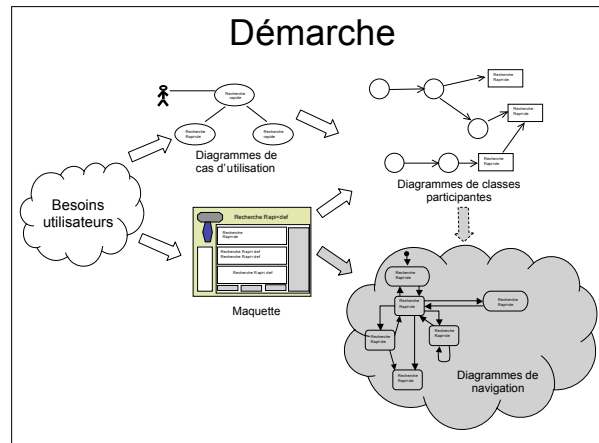


UML: Unified modeling Language - Modeling of web applications -

TD 6 - 16/10/2008
Diagrammes d'état de navigation

Luigi DILILLO - LIRMM / UM2
dilillo@lirrm.fr



Démarche

Les IHM modernes sont basées sur combinaison de fenêtre, boîtes de dialogue, boutons, etc. qui permettent:

- De présenter des éléments graphiques ou textuels reflétant l'état courant du système;
- De modifier cet état courant en envoyant des messages au système
- De naviguer à l'intérieur du site web afin d'explorer toutes les possibilités en respectant certaines séquences logiques

Diagramme d'état ou diagramme d'activité?

UML offre la possibilité de représenter formellement cette navigation avec :

- Diagrammes d'état
- Diagrammes d'activité

Le choix est quasiment une question de goût.

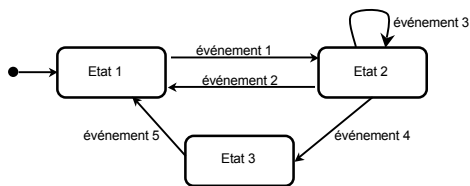
Il faudrait préférer le diagramme d'états, qui permet de modéliser un comportement événementiel

Digramme d'état de navigation

NOTATION DE BASE

Pour modéliser la navigation dans un site web, nous allons utiliser un nombre restreint d'éléments standards :

- Des états pour représenter les classes dialogues
- Des transition entre états déclenchées par des événements et pouvant porter des conditions, pour représenter les actions IHM



Digramme d'état de navigation

CONVENTIONS SPECIFIQUES

Le concept d'état peut servir pour modéliser plusieurs concepts différents, grâce aux conventions graphiques suivantes :

- Une page complète du site (« **page** »)
- Un frame particulier à l'intérieur d'une page (« **frame** »)
- Une erreur ou un comportement inattendu du système (« **exception** » avec un niveau de gris intermédiaire)
- Une liaison vers un autre diagramme d'activité, pour des raisons de structuration et de lisibilité (« **connector** » avec un niveau de gris soutenu)



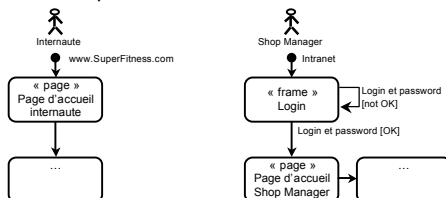
Note: Les concepts de *page* et de *frame* sont directement en rapport avec les classes dialogue (TD 5)

Digramme d'état de navigation

STRUCTURATION DE LA NAVIGATION

Séparation en ensembles maîtrisables et les plus indépendants possibles (ex navigation internaute e navigation Shop manager)

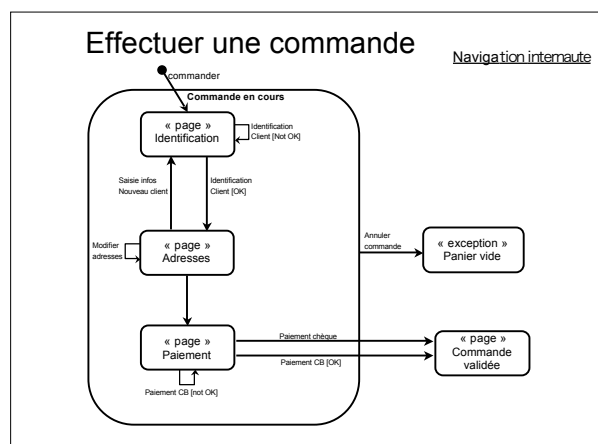
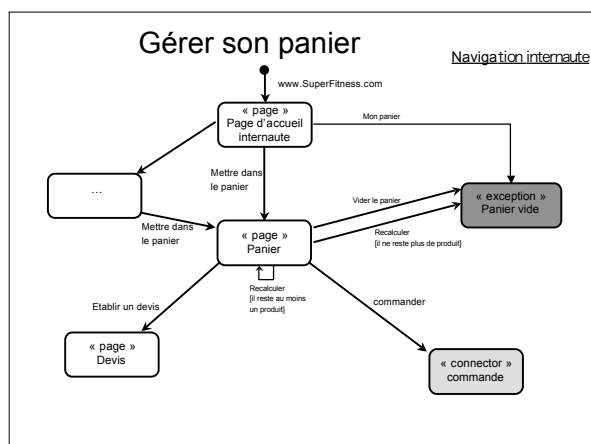
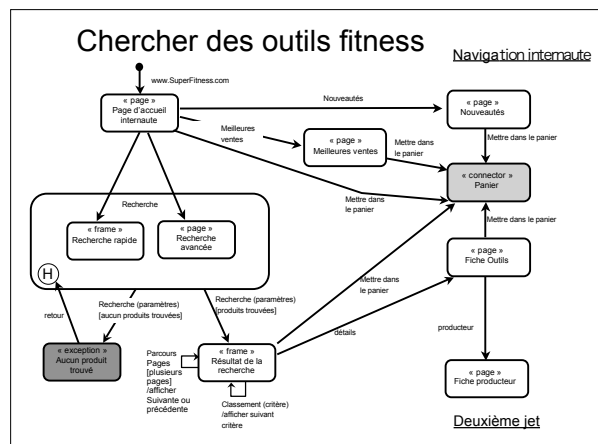
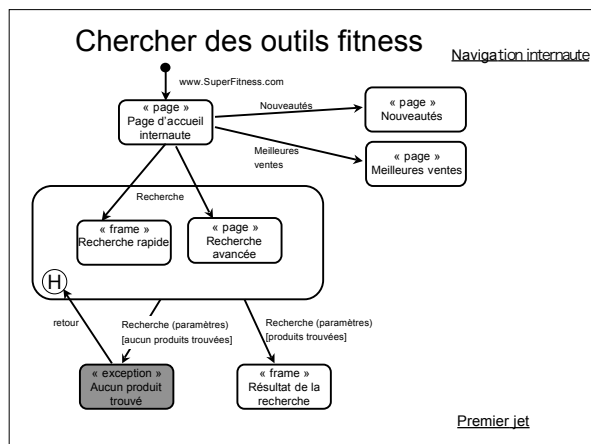
La modélisation de la navigation peut donc se structurer tout d'abord par acteur



Navigation de l'internaute

Trois cas d'utilisation majeurs :

- Chercher des outils fitness
- Gérer son panier
- Effectuer une commande



[illegible]