

TransUML

Manuel Utilisateur

Version 1.0 - 2015

Table des matières

Présentation.....	3
Affichage.....	4
Codes graphiques de la zone d'édition.....	4
Les diagrammes.....	5
Sauvegarder un diagramme.....	5
Charger un diagramme.....	5
Les états.....	6
Ajouter un état.....	6
Modifier un état.....	6
Supprimer un état.....	6
Les transitions.....	7
Créer une transition.....	7
Modifier une transition.....	7
Supprimer une transition.....	7
Aplatir un diagramme.....	8
A propos.....	9
Auteurs.....	9

Présentation

TransUML est un éditeur permettant de créer, sauvegarder puis visionner des diagrammes UML d'états-transitions.

Affichage

L'application se découpe en 3 zones :

- en haut, horizontalement, le *menu principal*. Il comprend l'item Fichier pour exécuter des actions relatives à des fichiers, et Aide, pour obtenir de l'aide.
- Juste en-dessous, horizontalement, la *zone d'erreurs* affichant les erreurs présentes dans le diagramme. Elle est mise à jour à chaque modification du diagramme.
- Enfin, la plus grande zone, est la *zone d'édition*. C'est ici qu'est affiché et peut-être modifié le diagramme.

Codes graphiques de la zone d'édition

Les états initiaux et finaux prennent la forme d'une ellipse.

Les états simples et composites ont la forme d'un rectangle.

Les transitions sont des flèches entre états.

Les diagrammes

A l'ouverture du logiciel, un diagramme vide s'affiche.

Tout diagramme peut-être modifié (cf. Les états p.6 et Les transitions p.7), sauvegardé, chargé à partir d'un fichier.

Sauvegarder un diagramme

Le diagramme en cours d'édition peut-être sauvegardé en cliquant dans le *menu principal* sur Fichier → Enregistrer, puis en indiquant où le sauvegarder et sous quel nom.

Charger un diagramme

Un diagramme préalablement sauvegardé peut-être chargé en cliquant dans le *menu principal* sur Fichier->Ouvrir, puis en sélectionnant le fichier correspondant au diagramme à ouvrir.

Les états

Ajouter un état

Pour ajouter un état à l'intérieur d'un état *composite*, faites un clic droit dessus.

Sinon, faites le clic droit ailleurs dans la *zone d'édition*.

Ensuite, cliquez sur Ajouter->Etat et sélectionnez le type d'état à créer :

- *Simple*, il ne peut pas contenir d'autres états/transitions
- *Composite*, il peut se voir lui-même ajouter des états et transitions
- *Final*, permet d'indiquer explicitement qu'un état est bel-et-bien final. Ainsi, il ne sera pas indiqué comme bloquant si aucune transition n'en sort.

Enfin, indiquez le nom de votre nouvel état, puis cliquez sur valider. L'état ainsi créé apparaît dans la *zone d'édition*, sous la forme d'un rectangle.

Modifier un état

Un état peut avoir son nom modifié. Pour cela, faites un clic droit sur l'état à modifier, puis cliquez sur Modifier->Etat. Entrez le nouveau nom dans la fenêtre qui s'affiche, puis cliquez sur Valider.

Un état peut également avoir son affichage redimensionné. Pour cela, cliquez sur l'état à modifier. Cela fait apparaître des cases verts sur le pourtour du rectangle le représentant. Cliquez sur l'une d'elles puis gardez le bouton enfoncé en déplaçant la souris pour redimensionner ce rectangle en conséquence.

Un état peut aussi être déplacé dans la zone d'éditations. Pour cela, cliquez sur l'état à déplacer, puis en gardant le bouton enfoncé déplacez la souris. Un état contenu dans un état composite ne peut-être déplacé en-dehors de ce dernier.

Supprimer un état

Faites un clic droit sur l'état à supprimer, puis cliquez sur Supprimer. Les transitions entrant et sortant de celui-ci seront également supprimées.

Les transitions

Créer une transition

Pour ajouter une transition, faites un clic droit sur l'état d'où doit partir la nouvelle transition. Cliquez sur Ajouter->Transition. Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez dans la liste déroulante l'état vers lequel doit aller la transition. Seul l'un des états se trouvant dans le même conteneur (donc dans le même état composite, sinon dans le diagramme général) peut-être sélectionné. Puis, si l'état sur lequel le clic droit a été fait n'est pas un état initial, vous pouvez également entrer l'étiquette de la transition dans la zone de texte prévue à cet effet. Enfin, cliquez sur Valider.

Modifier une transition

Une transition peut avoir son étiquette modifiée. Pour cela, faites un clic droit sur celle à modifier, puis cliquez sur Modifier->Transition. Entrez la nouvelle étiquette dans la fenêtre qui s'affiche, puis cliquez sur Valider.

Une transition dont l'état source et l'état destination sont identiques peut également avoir son affichage redimensionné. Pour cela, cliquez sur celle-ci. Cela fait apparaître une case verte sur le pourtour du rectangle le représentant. Cliquez sur l'une d'elles puis gardez le bouton enfoncé en déplaçant la souris pour redimensionner ce rectangle en conséquence.

Supprimer une transition

Faites un clic droit sur la transition à supprimer, puis cliquez sur Supprimer.

Aplatir un diagramme

Un diagramme peut-être *aplati*. Cela signifie que tous les états composites présents sont supprimés, remplacés par les états et transitions qu'ils contenaient eux-même.

Pour aplatir un diagramme, cliquez sur Fichier->Aplatir.

A propos

TransUML est un éditeur de diagrammes UML d'états-transitions développé dans le cadre d'un projet de deuxième année à l'Ensimag.

Version 1.0 de 2015.

Auteurs

BATAL Thibaut

BEULE-DEUZAT Rémi

RAKOTOARISOA Jérémy

ROUSSEAU Jean-Benjamin