

L'essor d'UML

A. Historique

Définition en cours par une
commission de révision

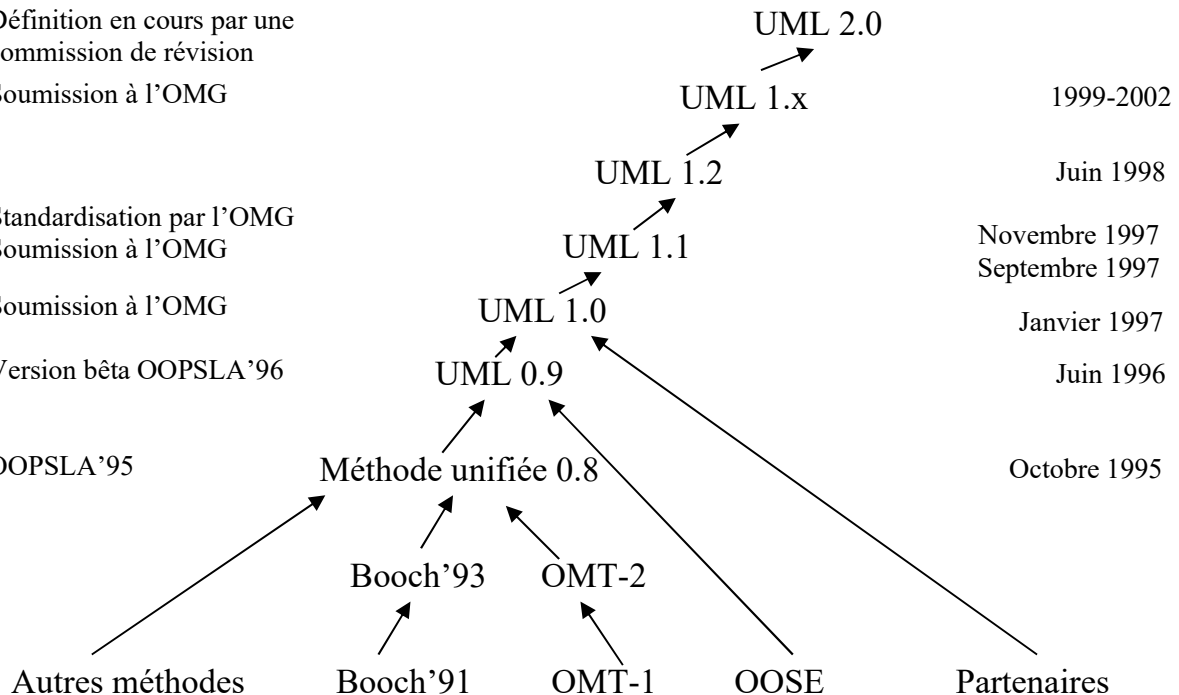
Soumission à l'OMG

Standardisation par l'OMG
Soumission à l'OMG

Soumission à l'OMG

Version bêta OOPSLA'96

OOPSLA'95



B. Notion

- Réfléchir
- Définir la structure « gros grain »
- Documenter
- Guider le développement
- Développer, Tester, Auditer

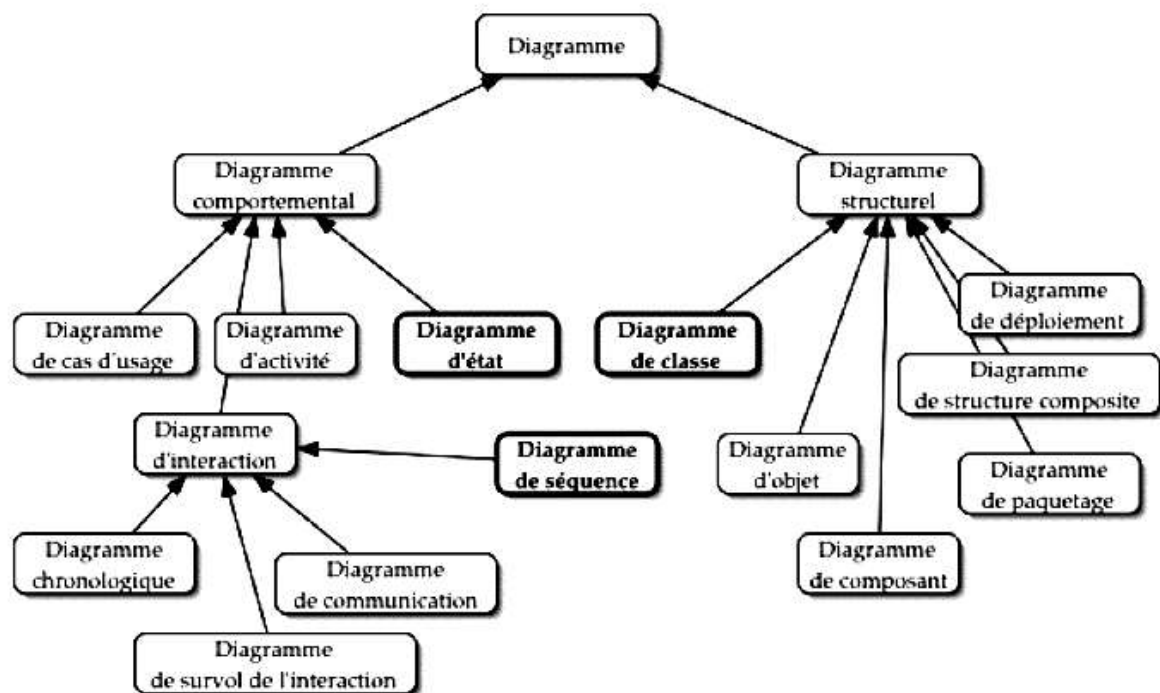
C. Diagrammes

- Diagramme de classes / Class Diagram
 - ↳ Classe, Opération, Attribut, Association, ...
- Diagramme d'objet / Object Diagram
- Diagramme de cas d'utilisation / Use Case Diagram
 - ↳ Cas d'utilisation, Acteur, ..
- Diagramme de séquence / Sequence Diagram
 - ↳ Instance, message, relation
- Diagramme de collaboration / Collaboration Diagram
- Diagramme d'état / Statechart Diagram
- Diagramme d'activité / Activity Diagram
- Diagramme de composant / Component Diagram

➤ Diagramme de déploiement / Deployment Diagram

composants	structuraux	classe interface collaboration cas d'utilisation classe active composant noeud
	comportementaux	interaction machine à états
	regroupement	package
	annotation	note
relations		dépendance association généralisation réalisation
diagrammes	vues statiques	diagrammes de cas d'utilisation diagrammes d'objets diagrammes de classes diagrammes de composants diagrammes de déploiement
	vues dynamiques	diagrammes de collaboration diagrammes de séquence diagrammes d'états-transitions diagrammes d'activités

Structure du langage UML



Les diagrammes d'UML