

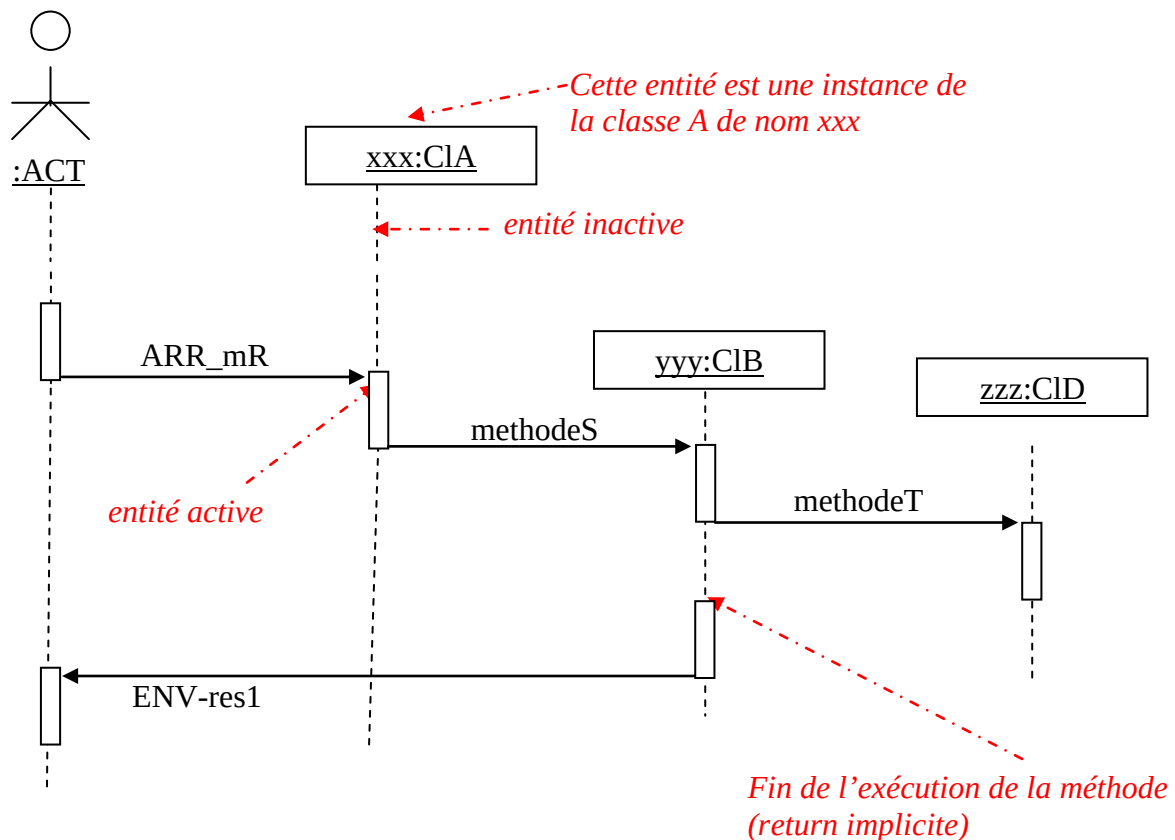
UML : DIAGRAMME DE SEQUENCE

Un scénario - diagramme de séquence - utilise 3 types de concepts :

- des instances des classes (objets du système étudié) qui interviennent lors du scénario
- des acteurs qui reçoivent ou émettent des événements lors du scénario
- les appels aux méthodes ou flux d'information vers un acteur externe.

Les scénarios représentent les exécutions du système. Elles sont très utiles pour les phases de tests et de maintenance.

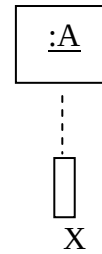
Les entités (objet ou acteur) sont représentées par une barre verticale (ligne de vie de l'entité). La barre a deux représentations : l'une indiquant que l'entité est active, l'autre indiquant que l'entité est inactive.



Les interactions entre ses entités sont des appels aux méthodes précis. Un événement est représenté par une flèche horizontale reliant l'entité émettrice à l'entité réceptrice. Cette flèche porte le nom de l'événement.

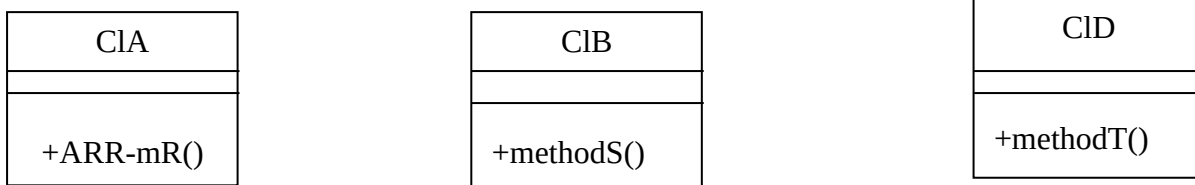
Un scénario est une suite d'événements ordonnés dans le temps. Le temps s'écoule de haut en bas.

Représentation de la destruction d'un objet :



Cohérence avec diagramme de classes :

La classe CIA dépend de la classe CIB . La classe CIB dépend de la classe CID.



Cohérence entre le diagramme de communication et les autres diagrammes

Un diagramme de communication contient uniquement :

- des instances de classe (objets) qui sont dans le diagramme de classes.
- des instances d'acteurs qui sont dans le diagramme de contexte statique.
- un événement (flux) reçu par un objet d'une classe correspond à l'appel d'une opération/méthode de cette classe (elle porte le même nom que l'événement ou flux).
- Un événement reçu par un acteur externe est un événement résultat.
- Un événement émis par l'HORLOGE est un événement temporel.
- Un événement émis par un acteur externe hors horloge est un événement externe.