

# Modélisation Conception de logiciel / Développement Agile

## Chapitre 3-2 – Rappels UML Diagramme d'Activités



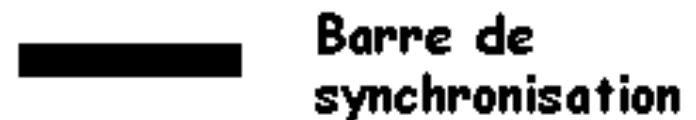
**Véronique DESLANDRES**  
Licence DEVOPS, IUT de LYON

Diagrammes d'activités

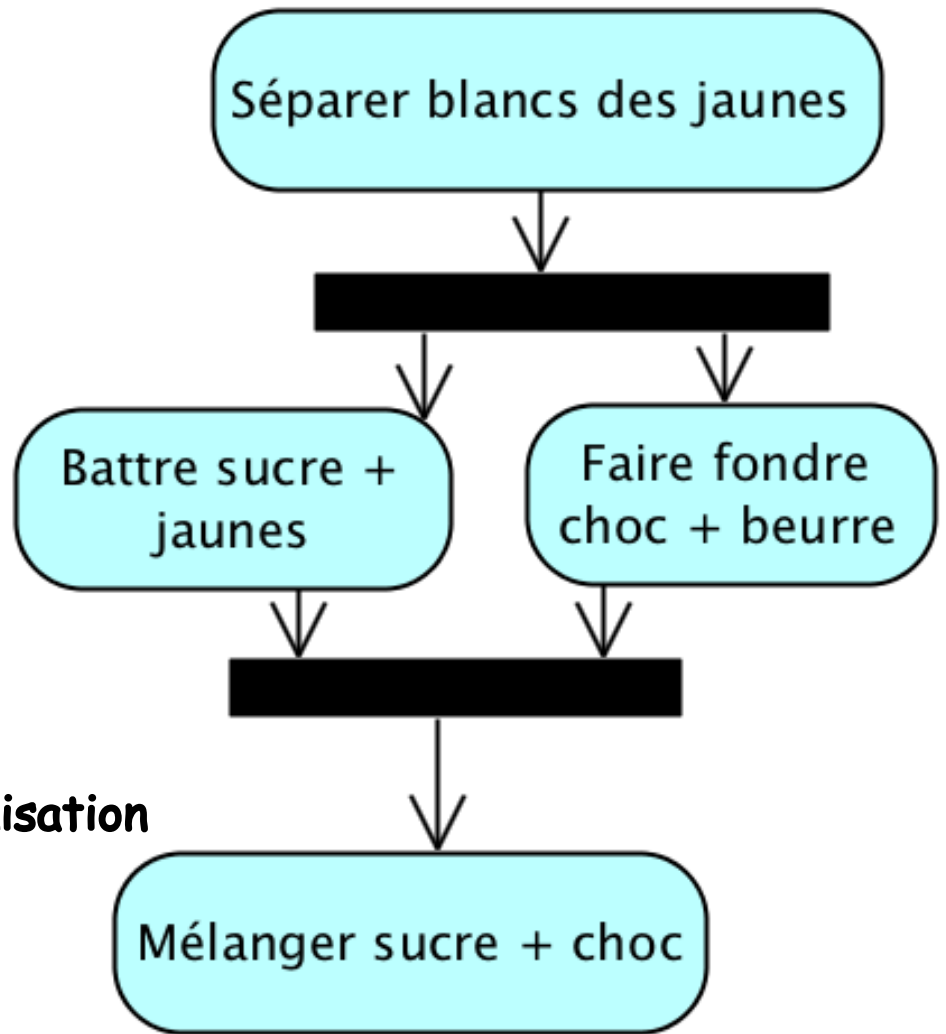
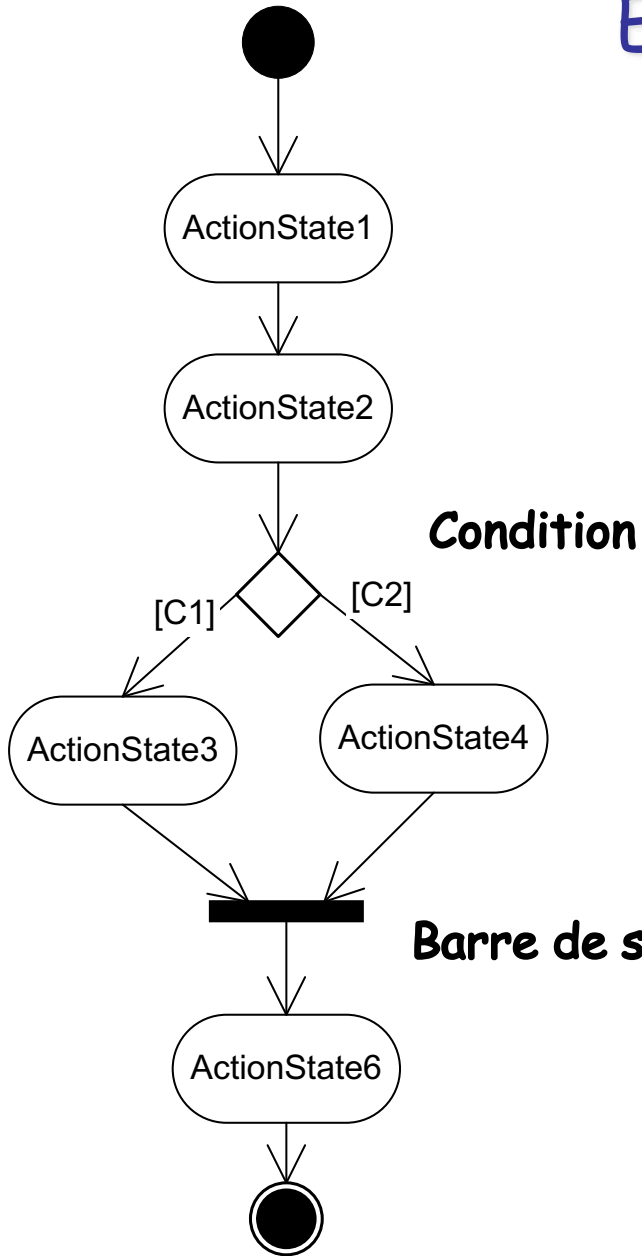
# Diagrammes d'Activités

# Diagramme d'activités

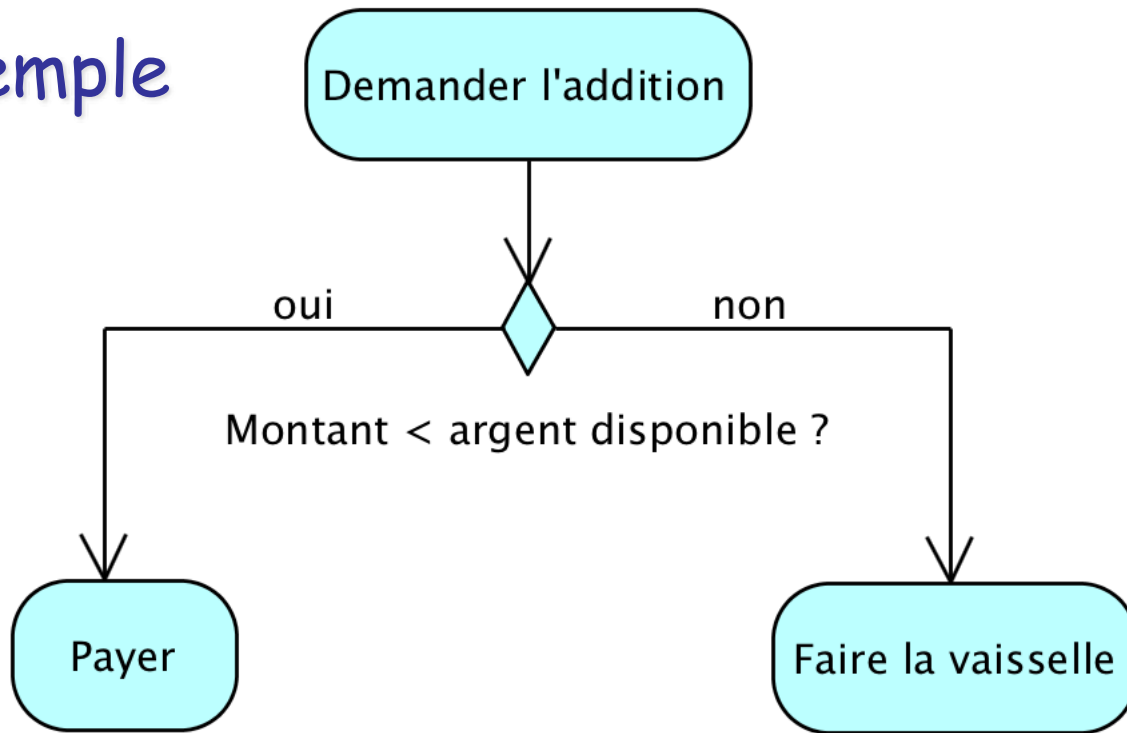
- Les *diagrammes d'activités* décrivent la succession des activités effectuée au sein d'un système pour réaliser un processus.
- Représentent la vue **dynamique** d'un système
- MODELISATION PROCESSUS
- Contexte d'utilisation : description du comportement interne
  - du système
  - d'une classe
  - d'une méthode
  - d'un cas d'utilisation



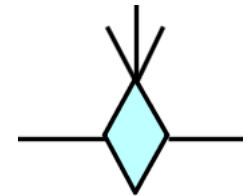
# Exemples



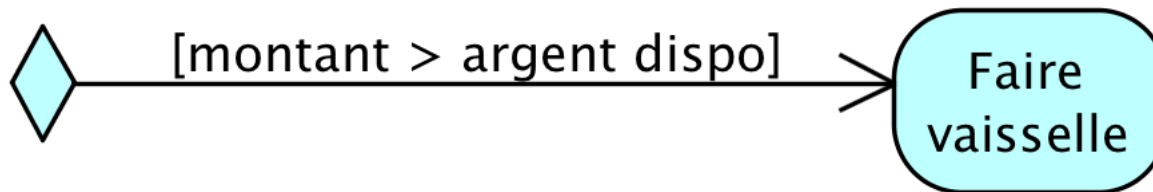
# Exemple



## Nœud de décision

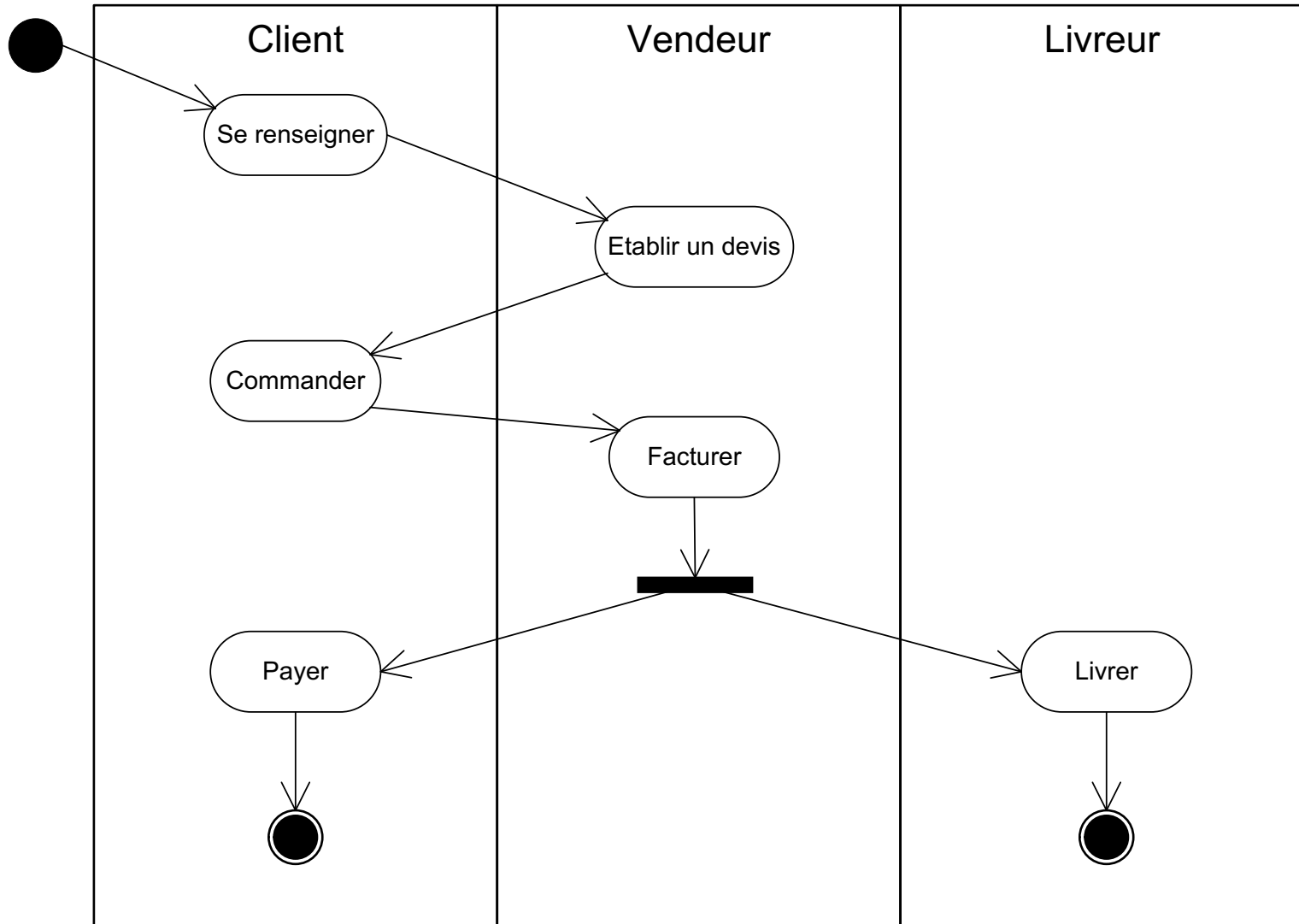


## Prédicat :

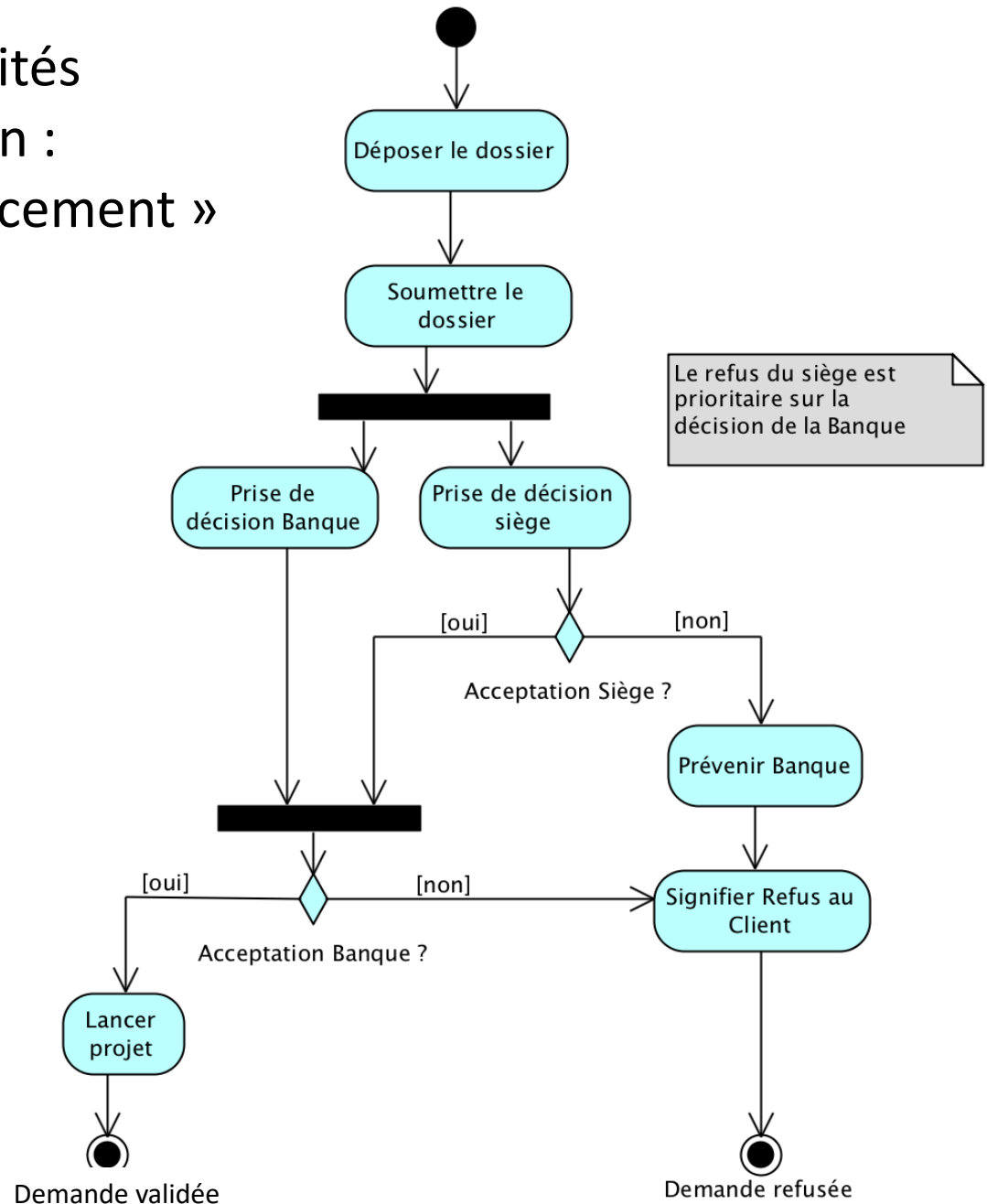


La transition n'est effectuée que si la condition est vérifiée

# Exemple

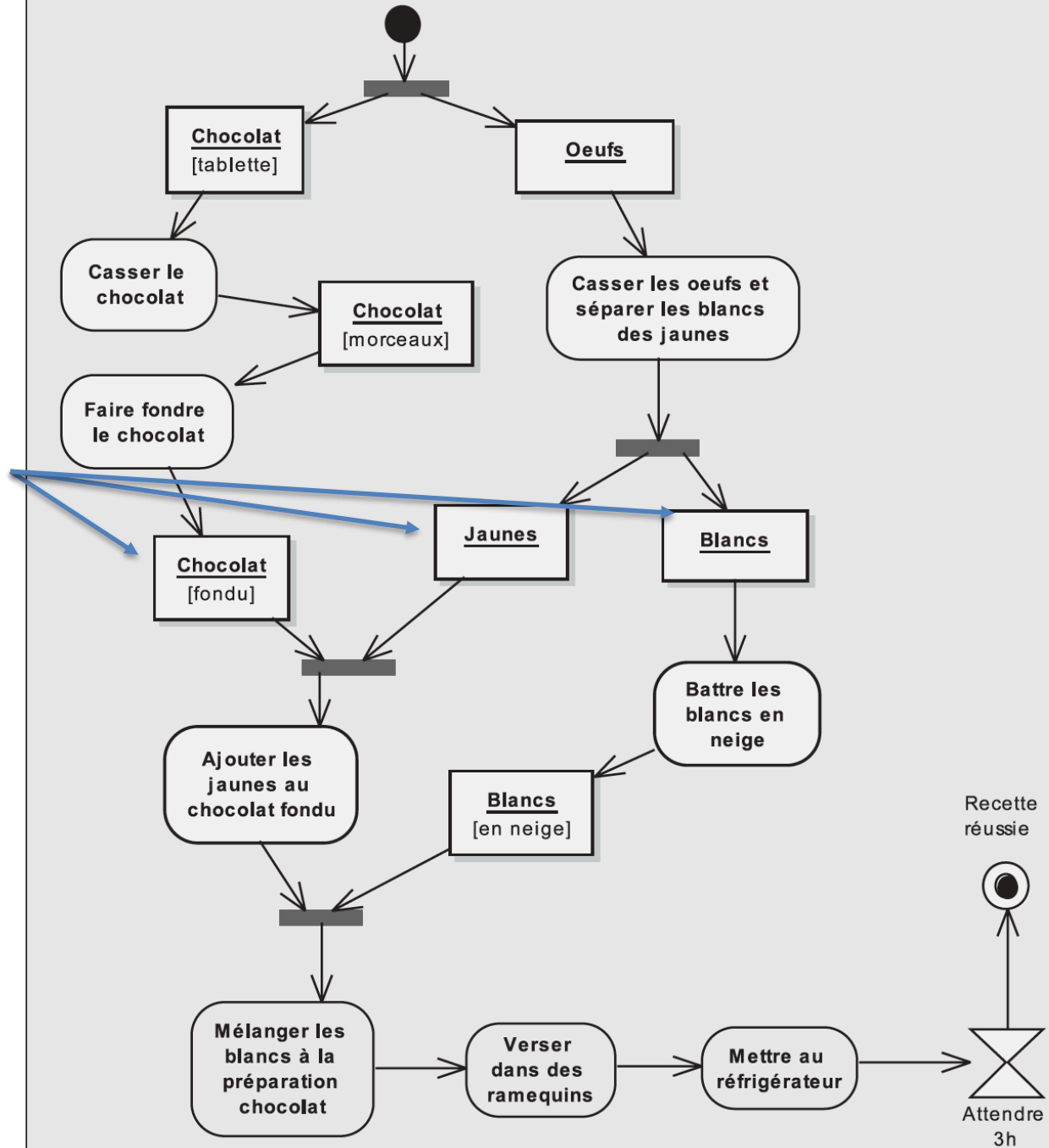


# Diagramme d'activités du Cas d'utilisation : « Etudier Projet de financement »



<http://mrproof.blogspot.fr/2012/10/diagramme-d-activites-exercice-corrige.html>

On peut ajouter les instances d'objets modifiés par les **activités** : ici Chocolat, Jaune, Blanc, Oeuf





# Exercices DIT

- Donner le diagramme d'activité décrivant **le retour d'un emprunt de livre** à la bibliothèque, avec le paiement éventuel de pénalité de retard
- (Solution en fin de présentation)

# Diagrammes d'activités : je retiens

- Modélisation de **processus**
- Modélisation **séquentielle**, peu objet
- Un seul **point d'entrée**
  - Mais  $n$  **points de sortie** possibles
- D'abord utilisés pour expliciter le déroulement des **cas d'utilisation**



- Vision utilisateur
  - Peu relié aux entités logicielles

