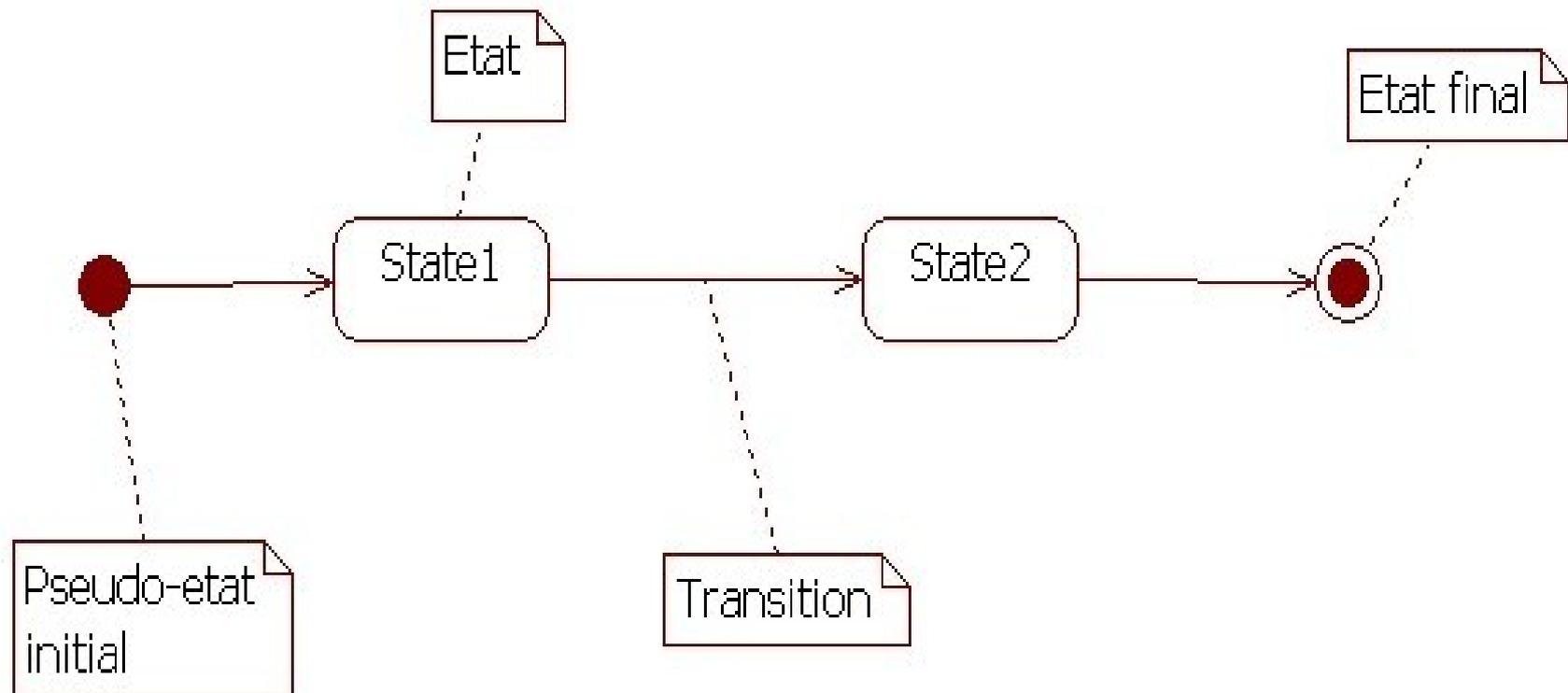


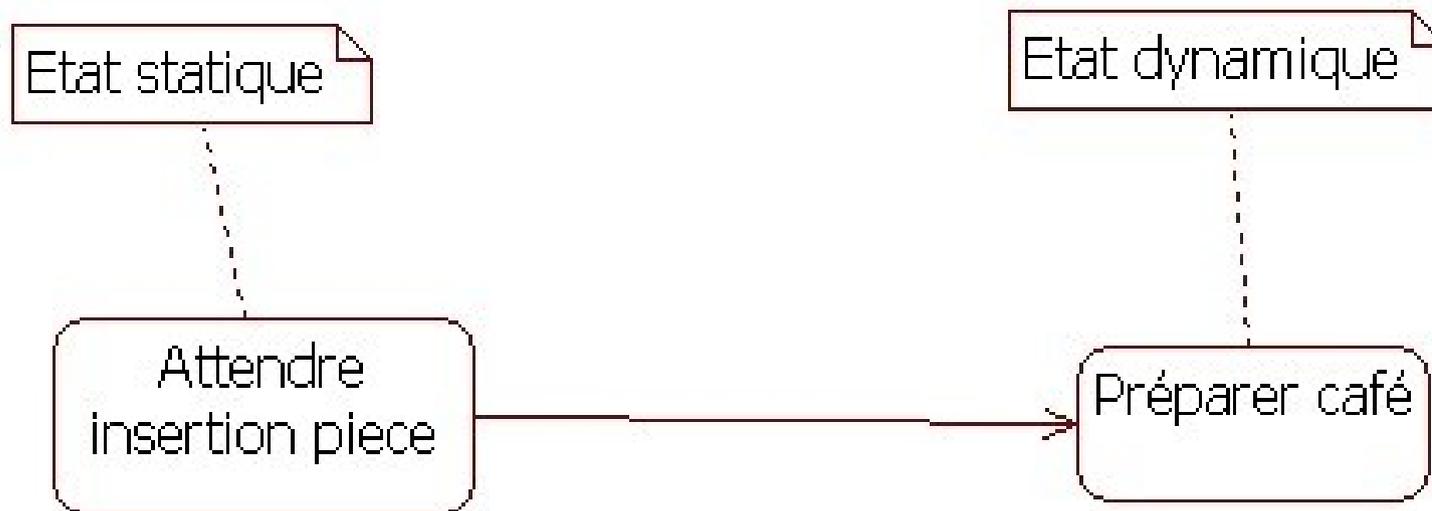
Diagrammes d'état

- Décrivent le comportement d'un élément du système
- Souvent utilisé pour modéliser le comportement d'un classificateur



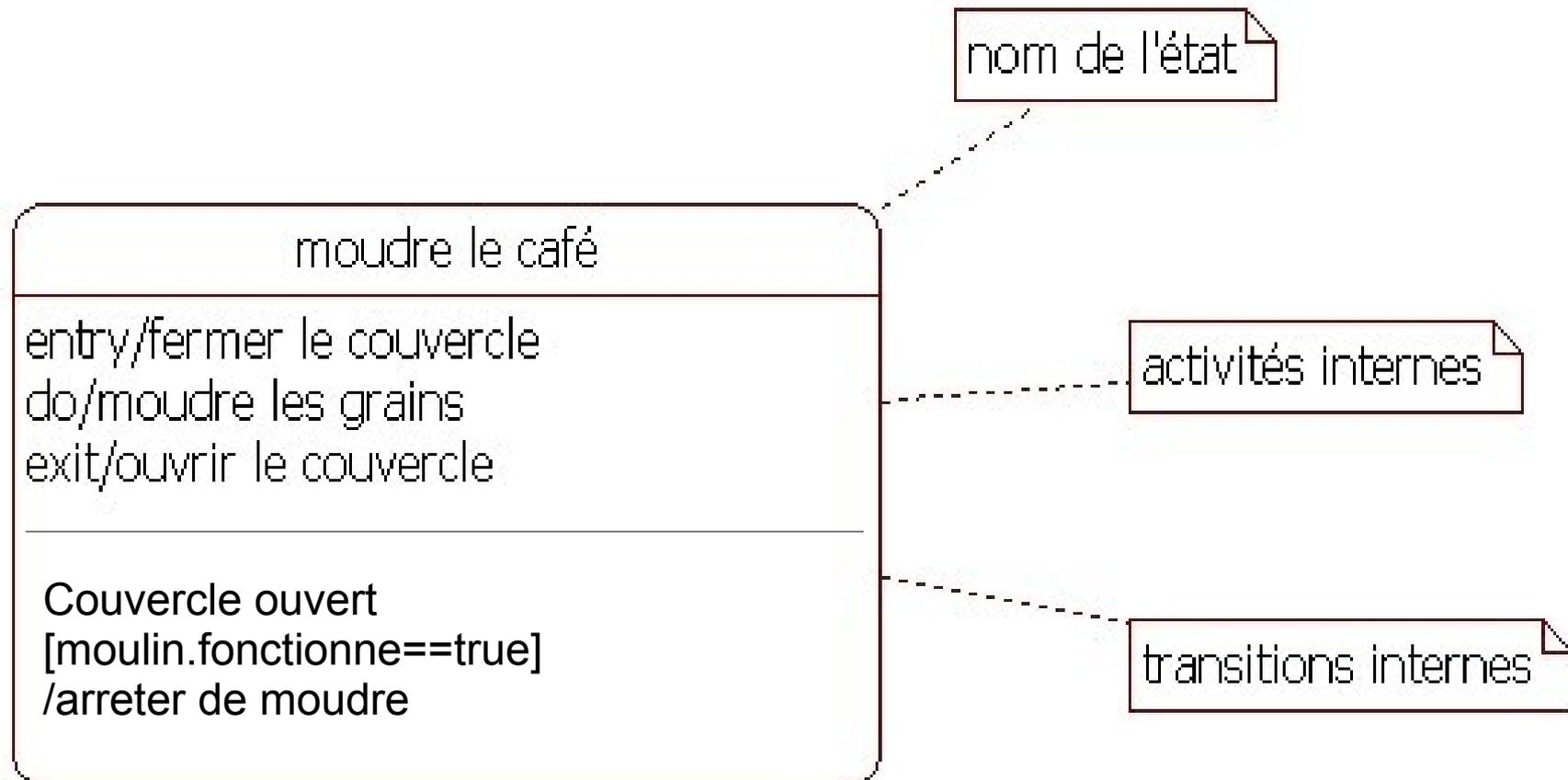
Etats

- L'état modélise un moment spécifique du comportement d'un classificateur
- L'état peut être une situation statique ou dynamique



Etats

- L'état peut être divisé en plusieurs compartiments



3 types d'état

- Etats simples : aucun sous états
- Etats composites : possèdent une ou plusieurs régions pour des sous-états
- Etats de sous-machine : états destinés à regrouper des états réutilisables

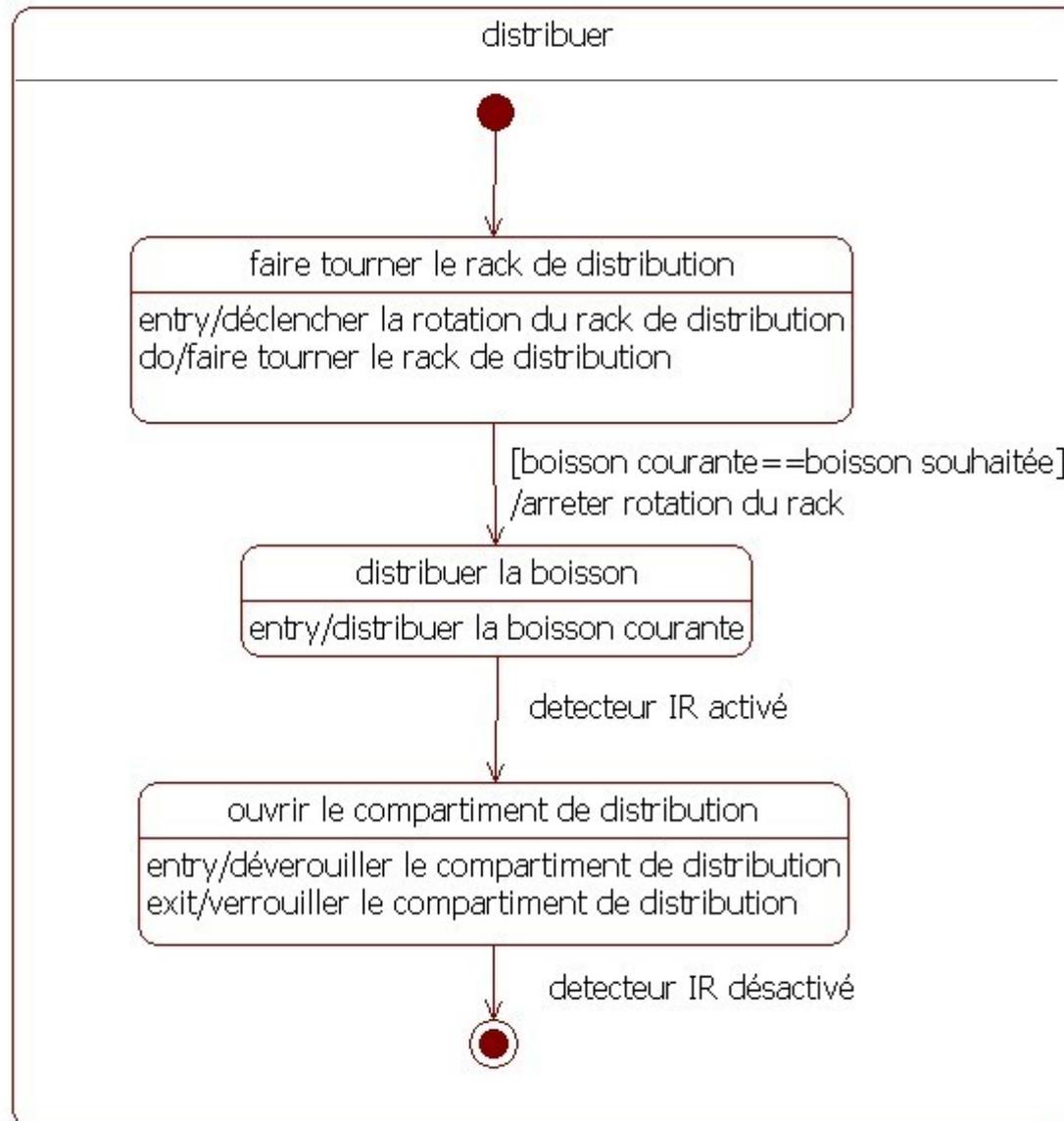
Etats composites

- Etat possédant une ou plusieurs régions
- Une région permet de décrire des sous-états
- Peut posséder un compartiment supplémentaire appelé compartiment de décomposition dans lequel on peut représenter les régions, les sous-états et les transitions d'un état composite

distribuer

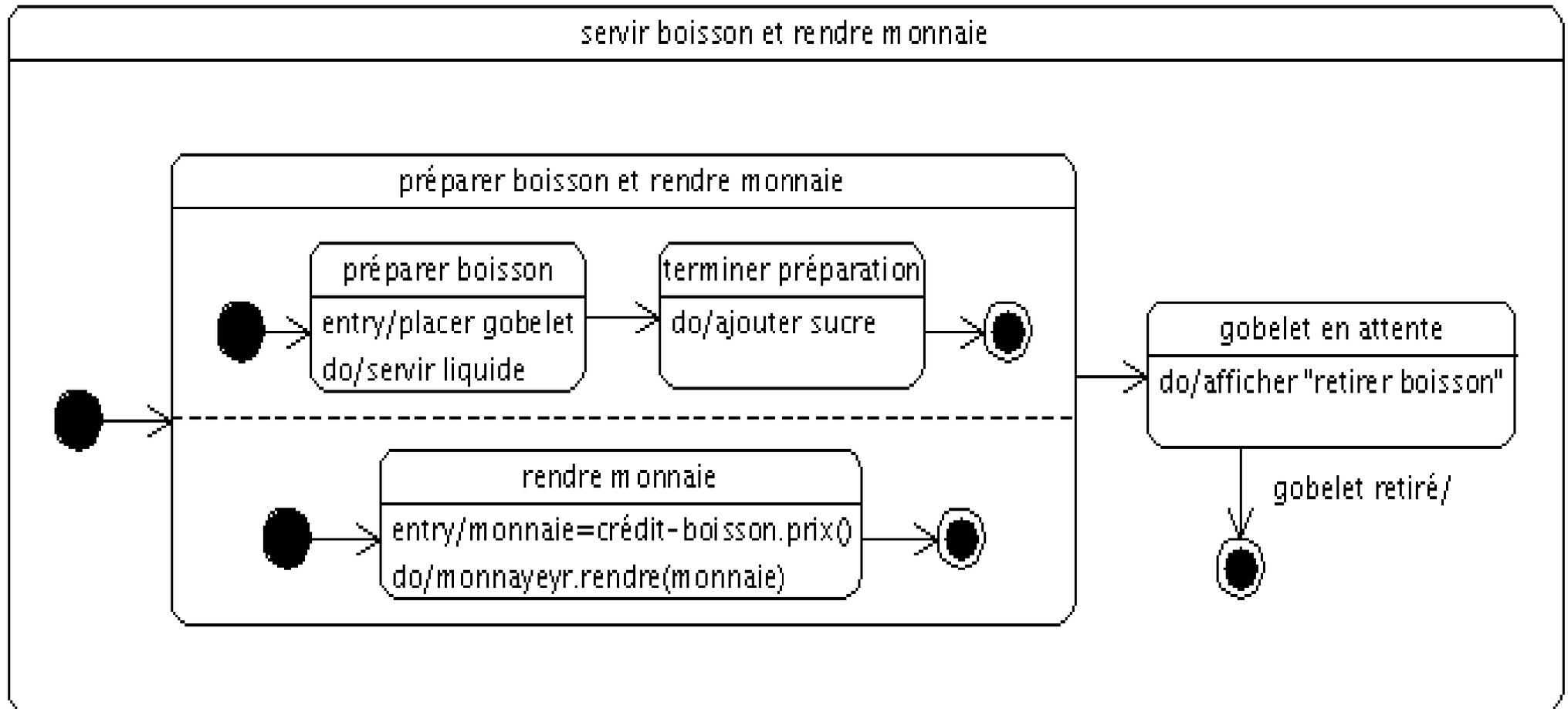


Etats composites



Etat composite
présentant une seule région

Etat composite orthogonal



Transitions

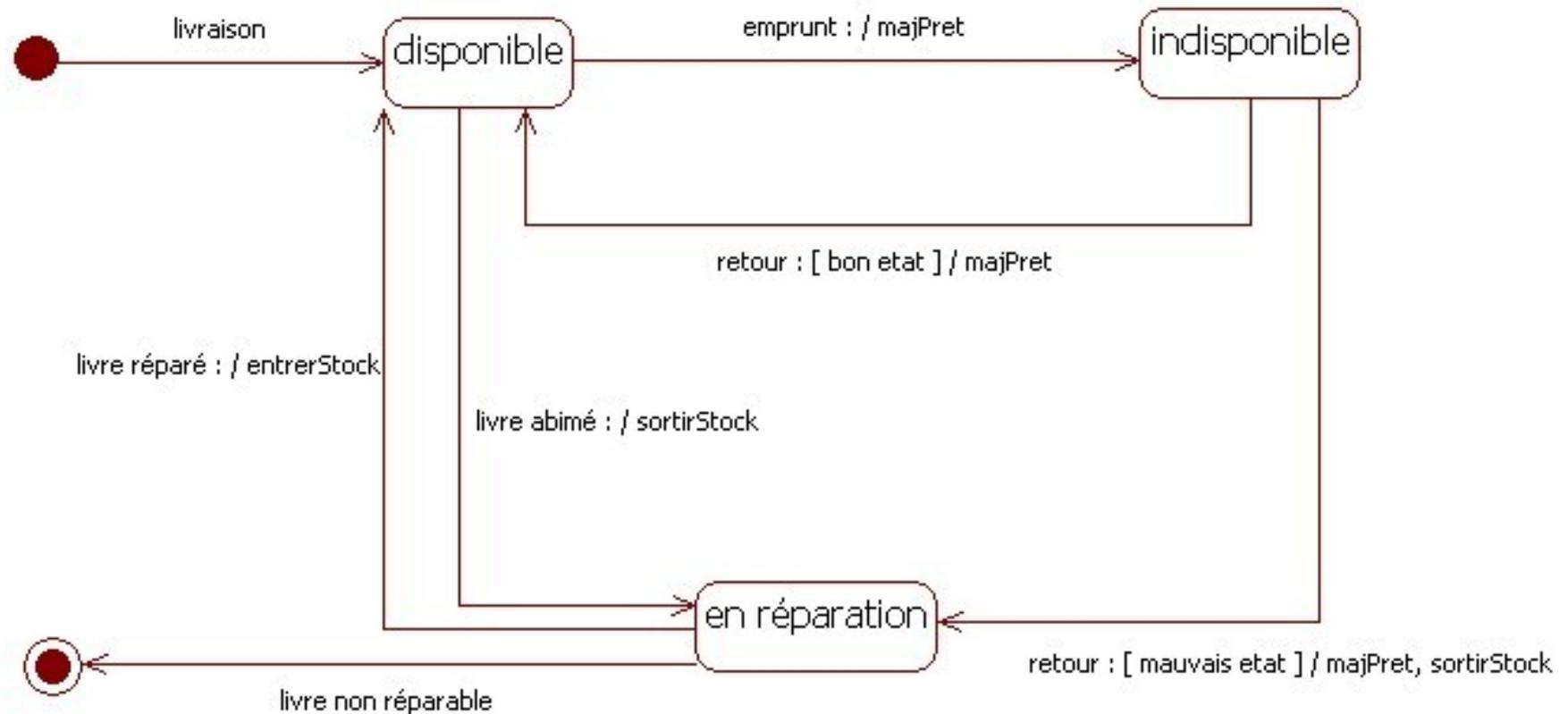
Chaque transition doit posséder :

- Une condition de garde précisant si cette transition peut-être effectuée
- Un élément déclencheur provoquant l'exécution de la transition
- Les effets résultant de la transition

déclencheur [garde] / effet

Transitions : exemple

diagramme d'état de
l'objet livre



Activités

- Représente une fonctionnalité exécutée par le système
- Les activités peuvent être déclenchés par la transition
- Ou par l'état actif

etiquette / expression d'activité

Activités : 3 étiquettes réservées

- Entry : se déclenche lorsque l'on entre dans l'état
- Exit : se déclenche lorsque l'on quitte l'état
- Do : s'exécute aussi longtemps que l'état est actif