



Modélisation Orientée Objets

UML

M. Y DAHANI

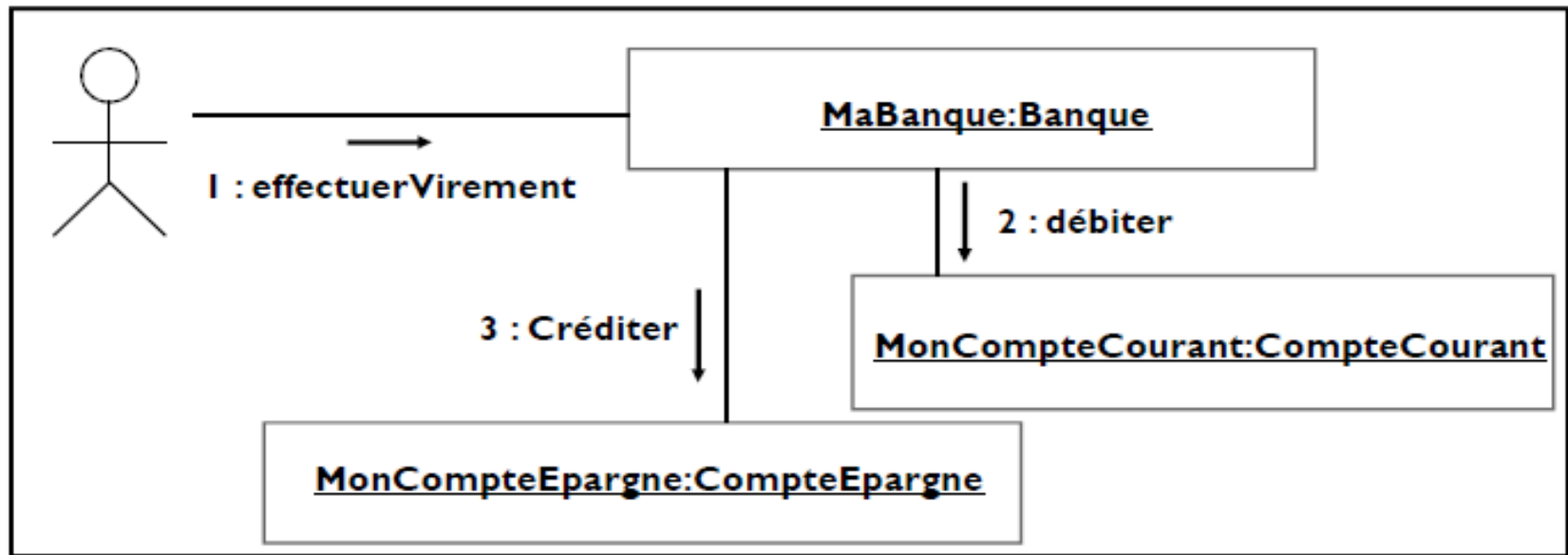
LE DIAGRAMME DE COLLABORATION

× Objectifs

- Montrer explicitement **les interactions** pouvant intervenir entre des objets
- Représenter les interactions en favorisant une **vision spatiale** de celles-ci
- Préciser **l'ordre dans lequel les interactions interviennent** sans avoir recours au temps

DIAGRAMME DE COLLABORATION : EXEMPLE

- Un diagramme de collaboration est identique à un diagramme d'objets auquel on ajoute des envois de message
- Les messages sont représentés par des flèches **numérotés** pour indiquer l'ordre des envois
- Un **élément extérieur au système**, comme un acteur, peut figurer dans un diagramme de collaboration



MESSAGE D'UN DIAGRAMME DE COLLABORATION

Notation

[Prédécesseurs /] [garde] [séquence :] [valeurRetour :=] signatureMessage

MESSAGE D'UN DIAGRAMME DE COLLABORATION

- ✘ **Prédécesseurs** : liste de numéros de séquence de messages séparés par une virgule.
- ✘ **Garde** : est une condition sous forme d'expression booléenne entre crochets.
- ✘ **séquence** : est le numéro de séquence du message.
- ✘ **valeurRetour**
- ✘ **signatureMessage**

EXEMPLES :

- ✘ Message simple

2: display (x, y)

- ✘ Appel avec valeur de retour

1.3.1: c:= chercherClient(nom)

- ✘ Message conditionnel

[x < 0] 4: inverser (x, couleur)

FIN

**Merci Pour Votre
Attention**