

# UML

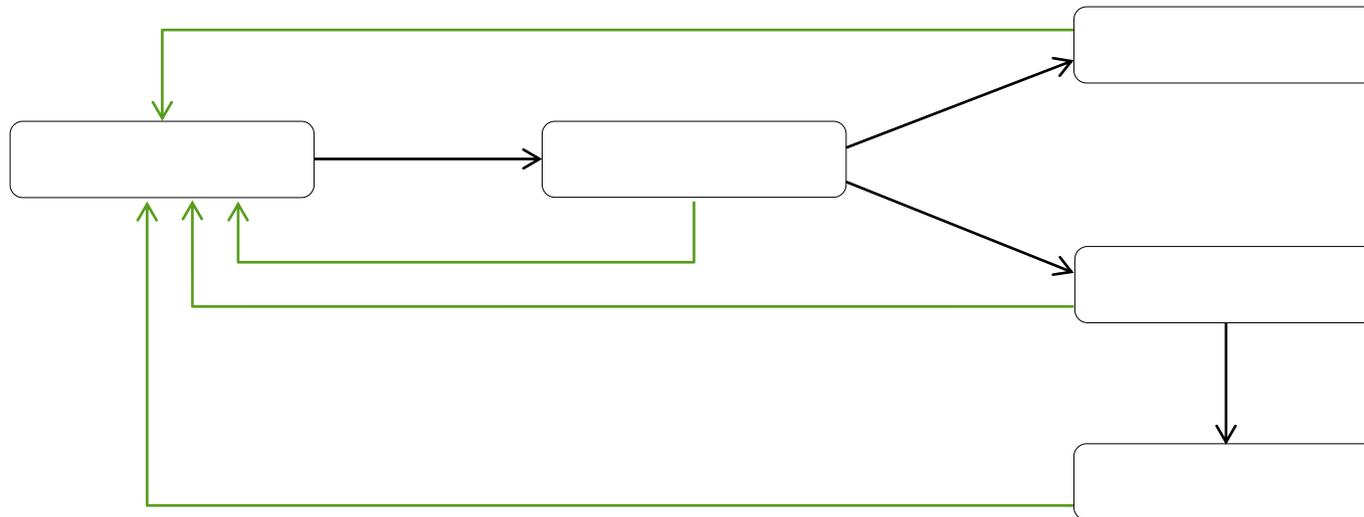
## Diagrammes états transitions

### États étendus

# États composites

État composite : État regroupant un ensemble d'états

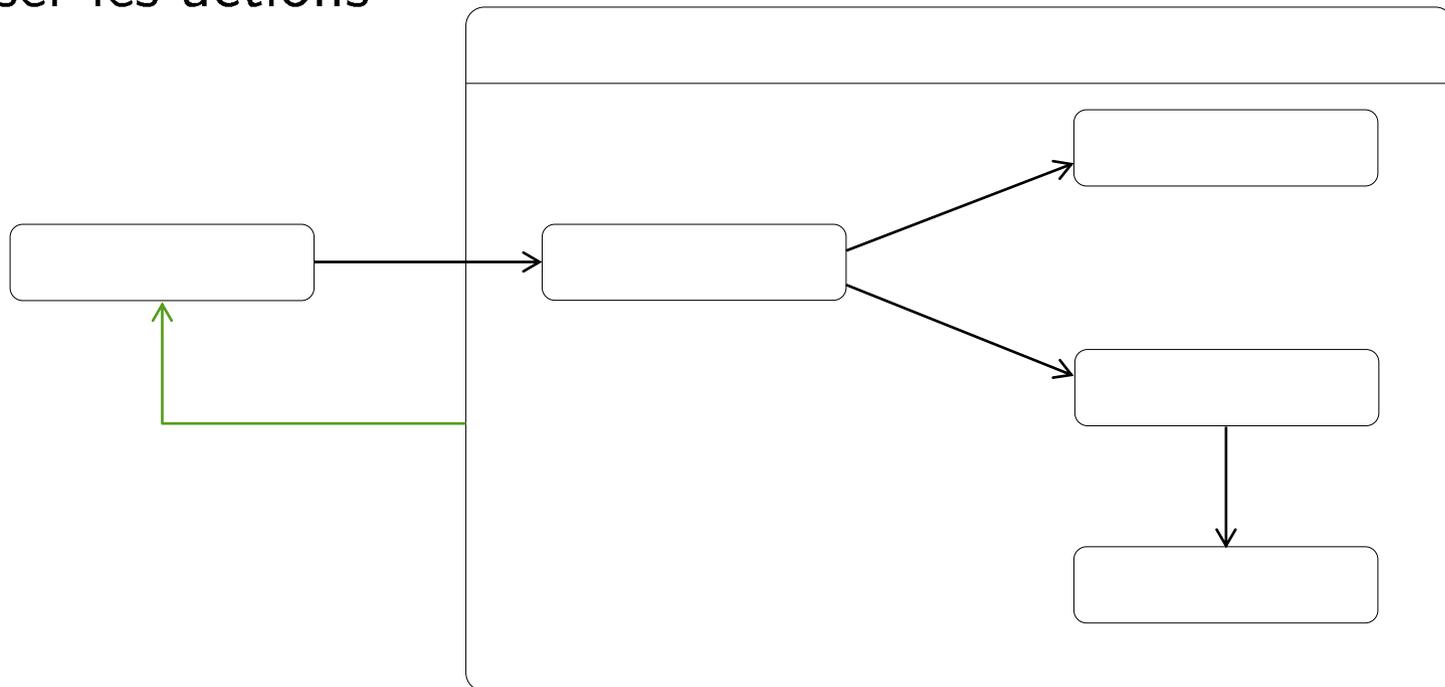
- Hiérarchiser les états
- Structurer les comportements complexes
- Factoriser les actions



# États composites

État composite : État regroupant un ensemble d'états

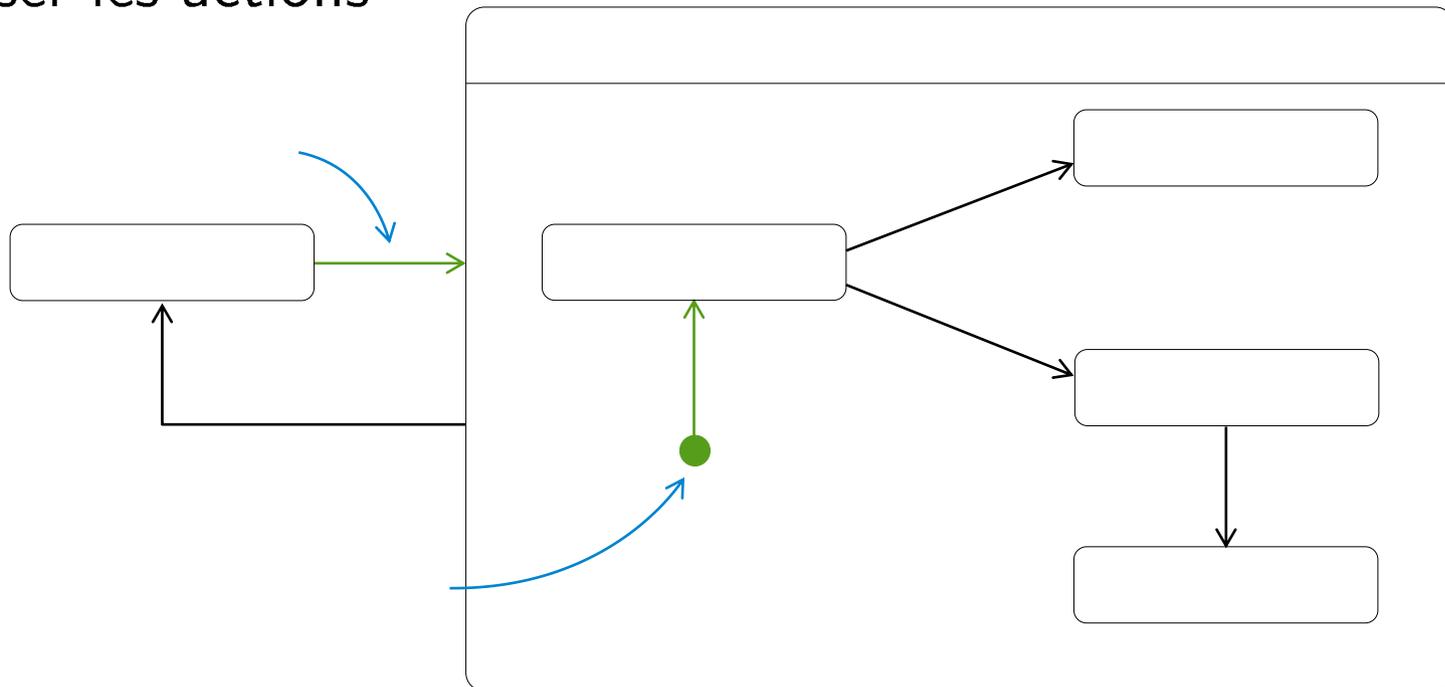
- Hiérarchiser les états
- Structurer les comportements complexes
- Factoriser les actions



# États composites

État composite : État regroupant un ensemble d'états

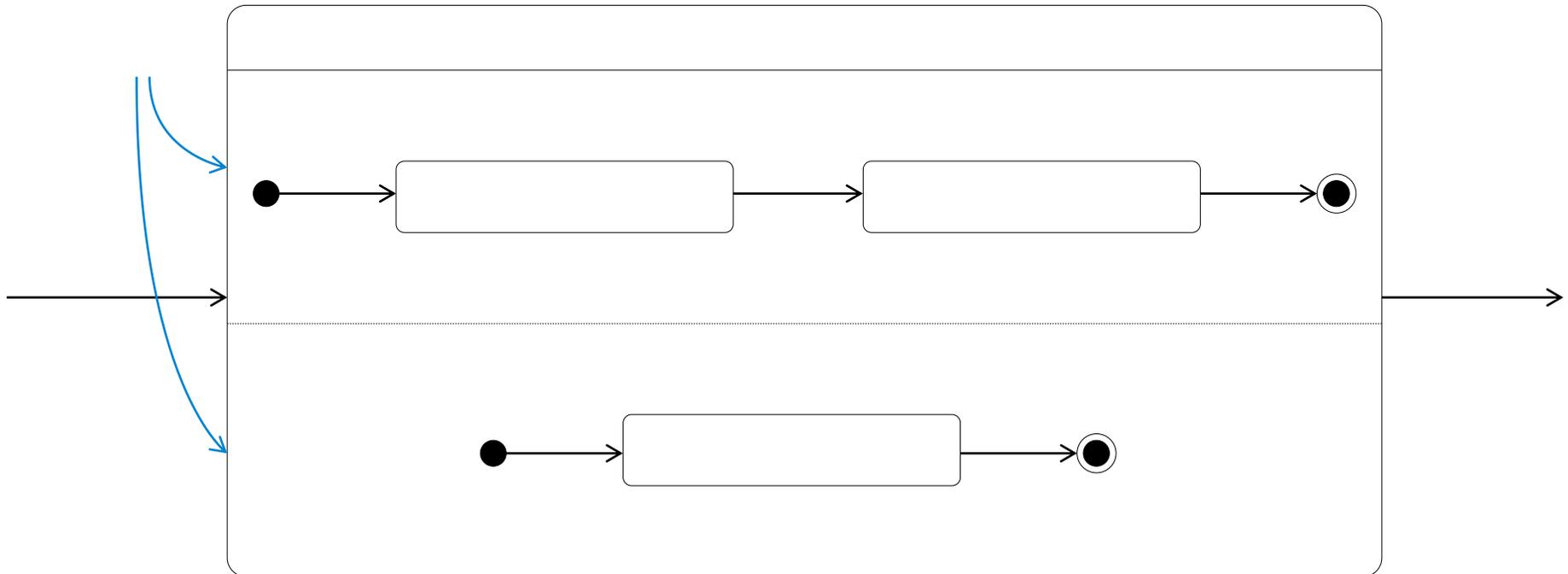
- Hiérarchiser les états
- Structurer les comportements complexes
- Factoriser les actions



# États composites

État orthogonal : État composite dans lequel plusieurs états sont actifs simultanément (concurrency/parallélisme)

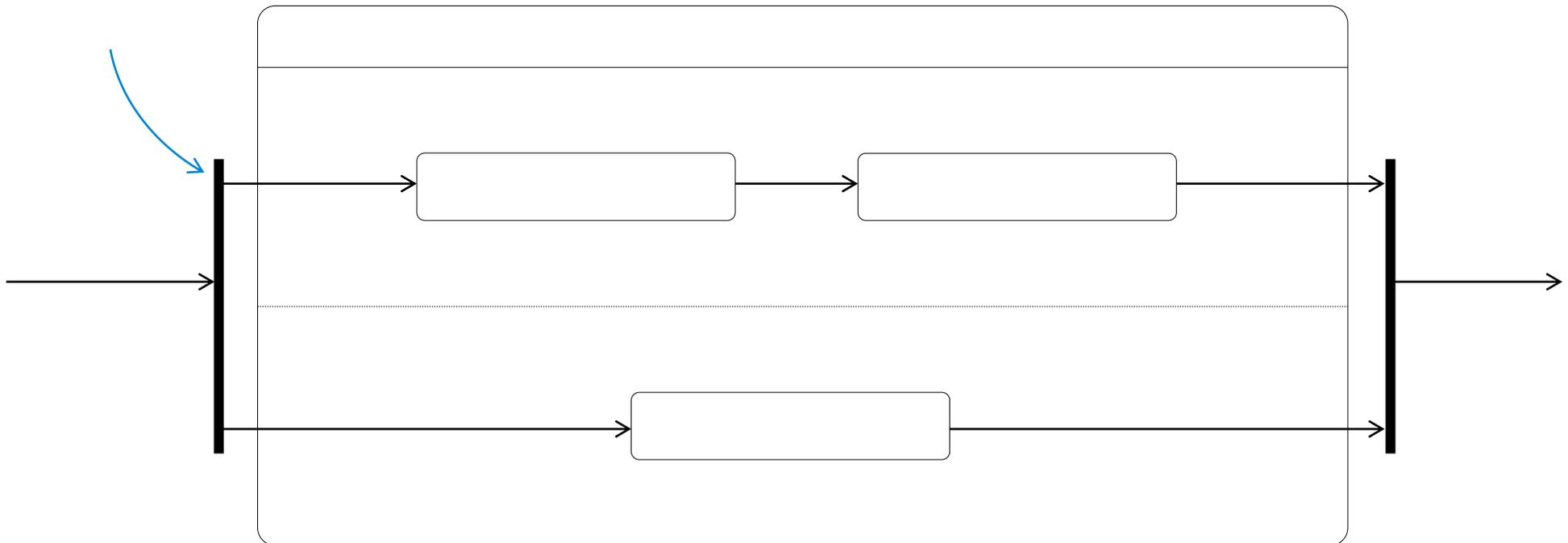
État actif global = un état actif par région



# États composites

**État orthogonal** : État composite dans lequel **plusieurs états sont actifs** simultanément (concurrency/parallélisme)

État actif global = un état actif par région

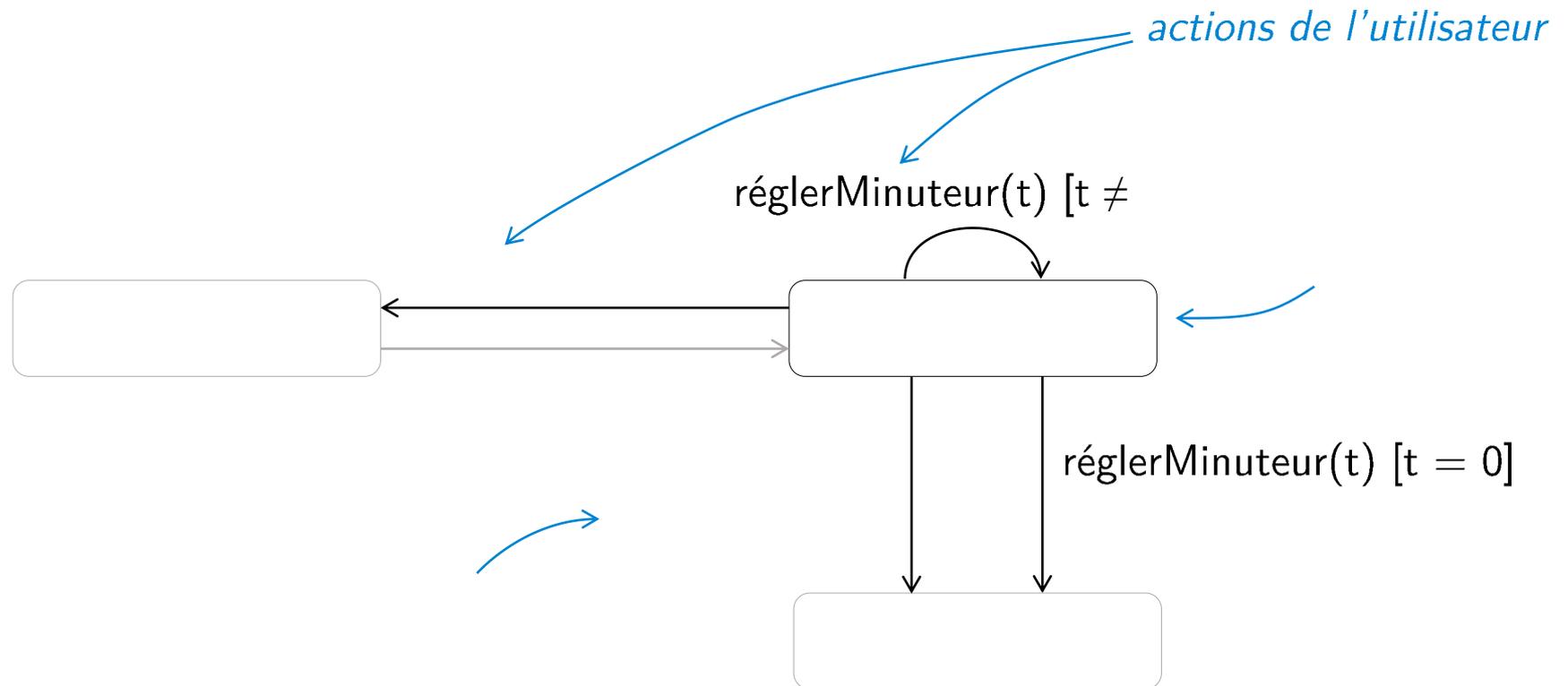


Représentation équivalente

# État simple

## Caractéristiques d'un état simple

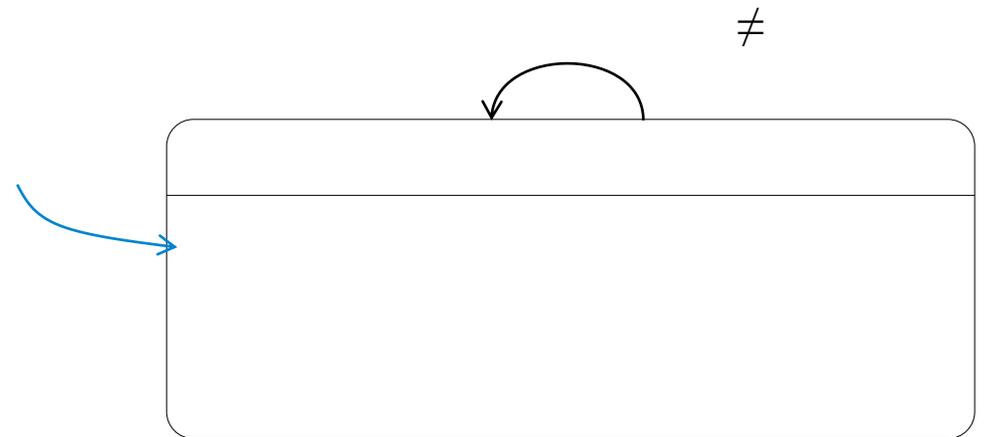
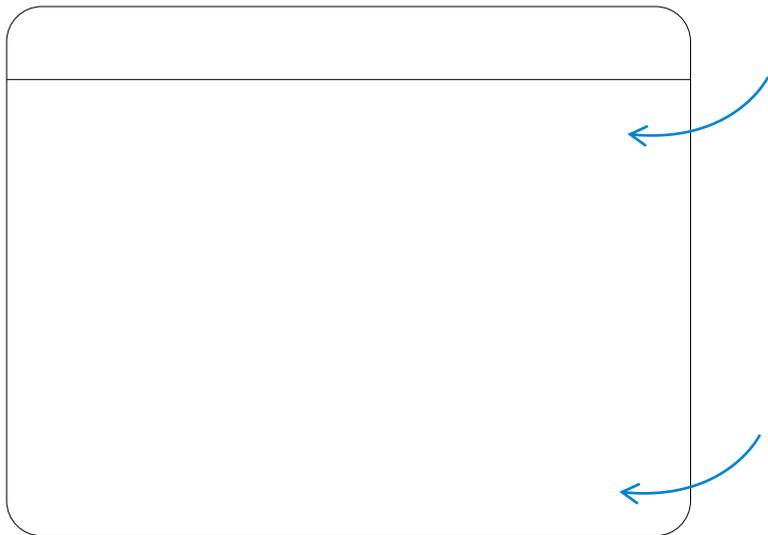
- Conditions vérifiées
- Événements attendus



# États, activités et événements internes

Caractéristiques supplémentaires d'un état

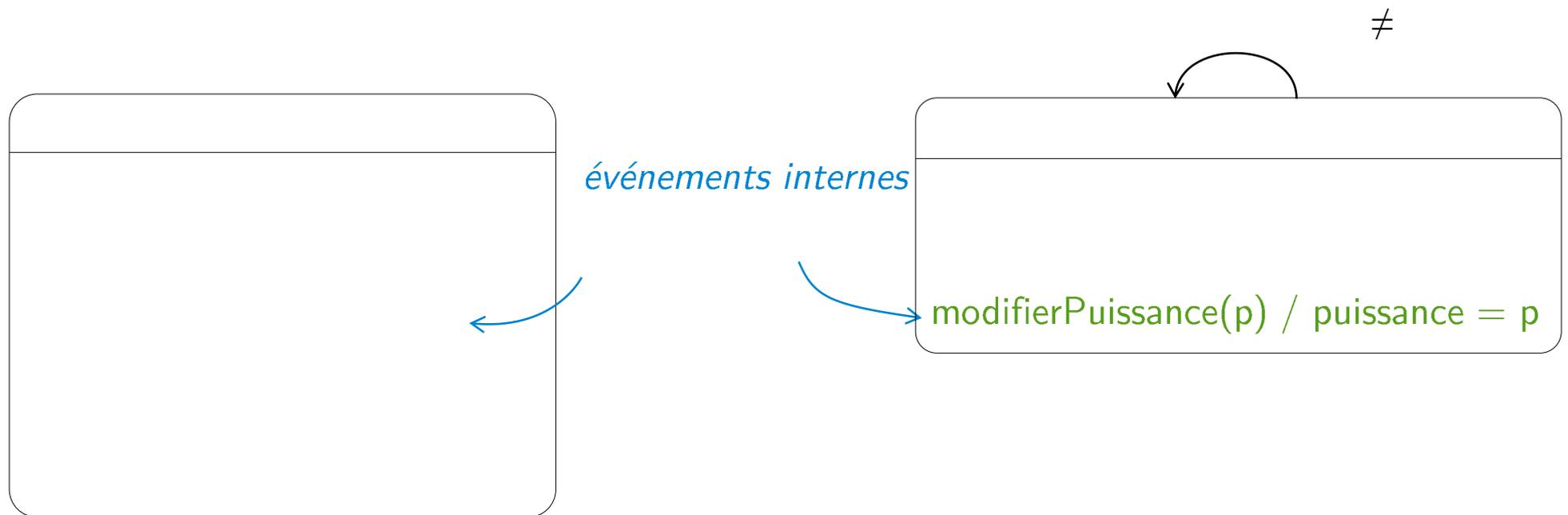
- Événements internes



# États, activités et événements internes

## Caractéristiques supplémentaires d'un état

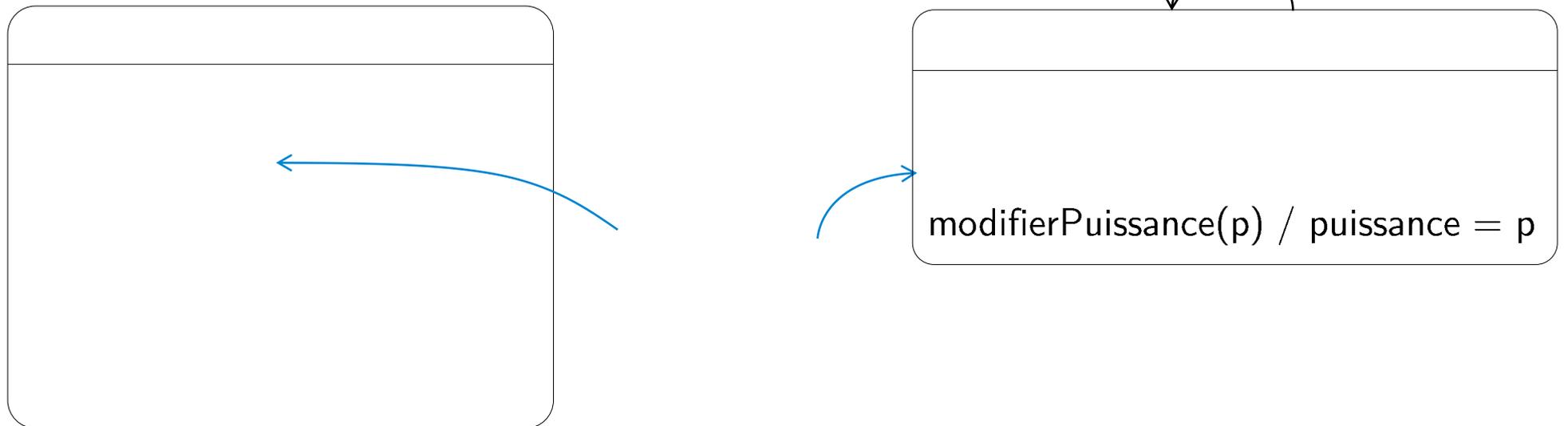
- Événements internes : à l'entrée, à la sortie,



# États, activités et événements internes

## Caractéristiques supplémentaires d'un état

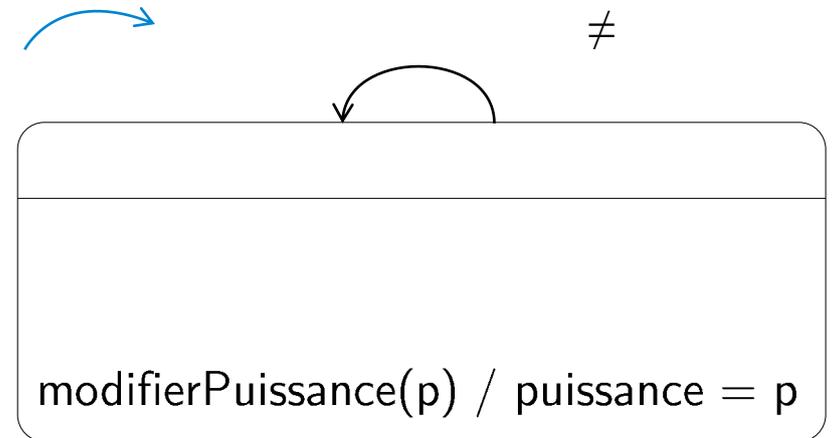
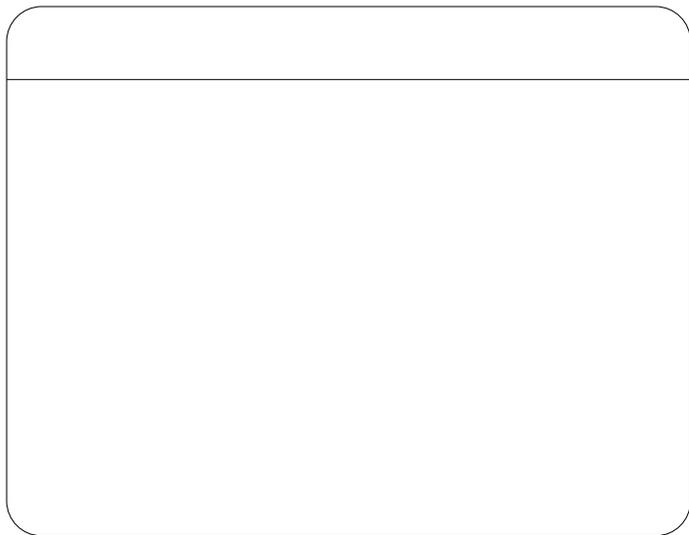
- Événements internes : à l'entrée, à la sortie, pendant l'état
- 



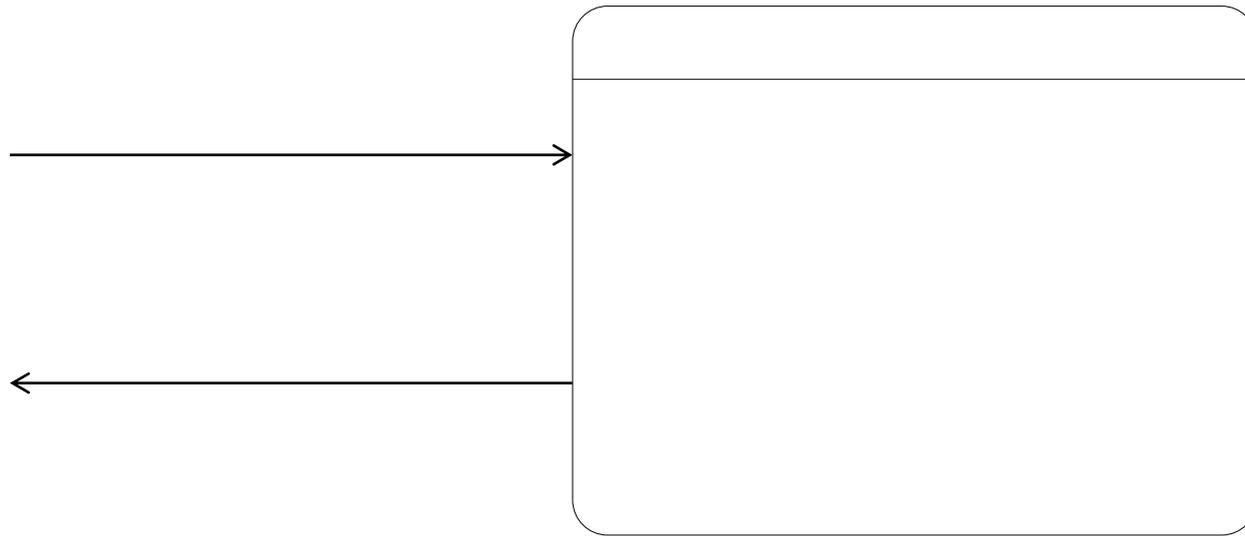
# États, activités et événements internes

## Caractéristiques supplémentaires d'un état

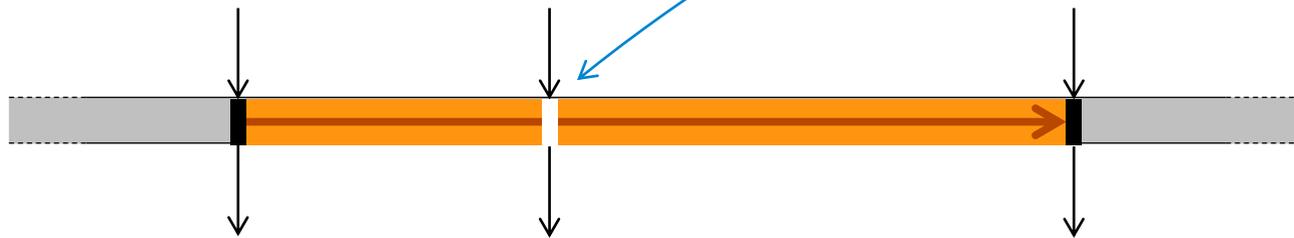
- Événements internes : à l'entrée, à la sortie, pendant l'état
- 
- Réinitialisation de l'état par événements externes



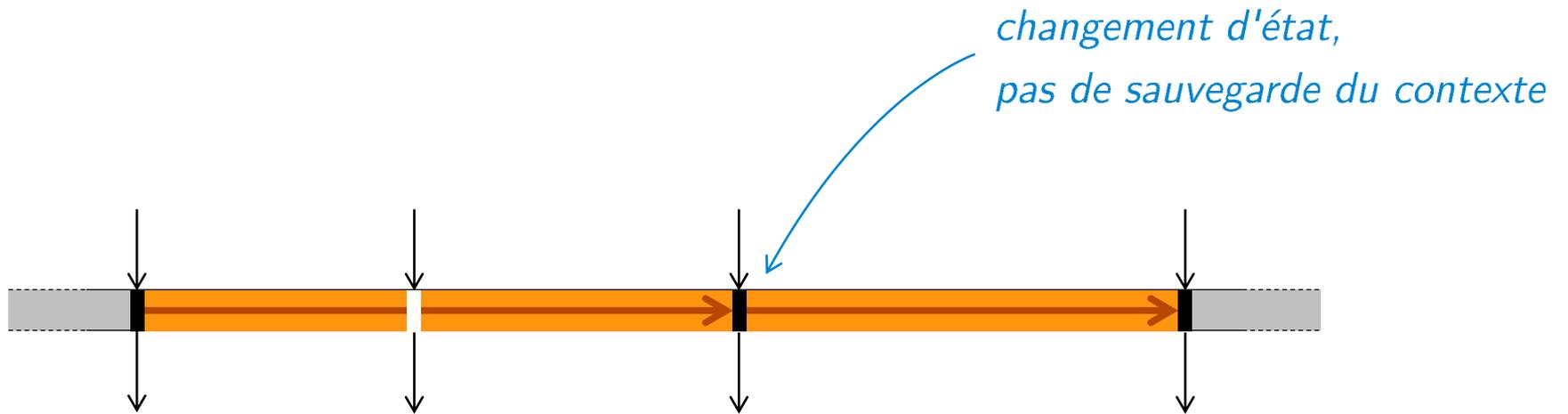
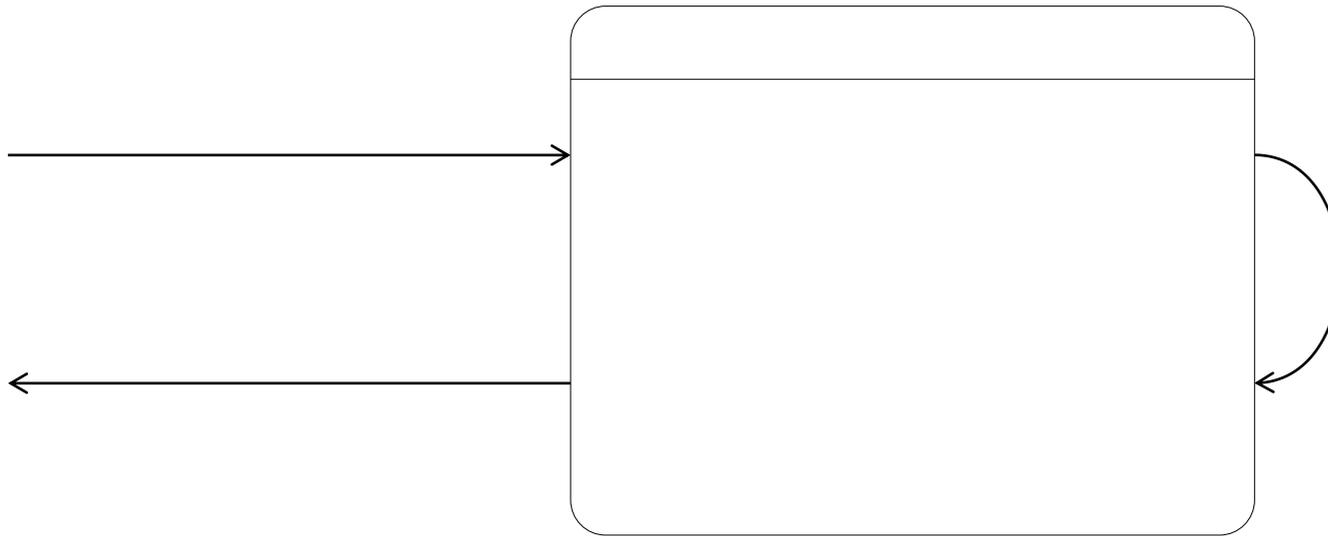
# Dynamique d'un état



*interruption de l'activité,  
pas de changement d'état,  
sauvegarde du contexte*



# Dynamique d'un état



# Exemple : distributeur automatique

