

A.7 Élaborer les diagrammes de séquence

« système »

Objectif

Décrire le comportement du système par des diagrammes de séquence système (DSS) où le système est vu comme une « boîte noire ».

Principe

Le système est donc vu de l'extérieur (par les acteurs) sans préjuger de comment il sera réalisé. La « boîte noire » sera ouverte (décrite) seulement en conception.

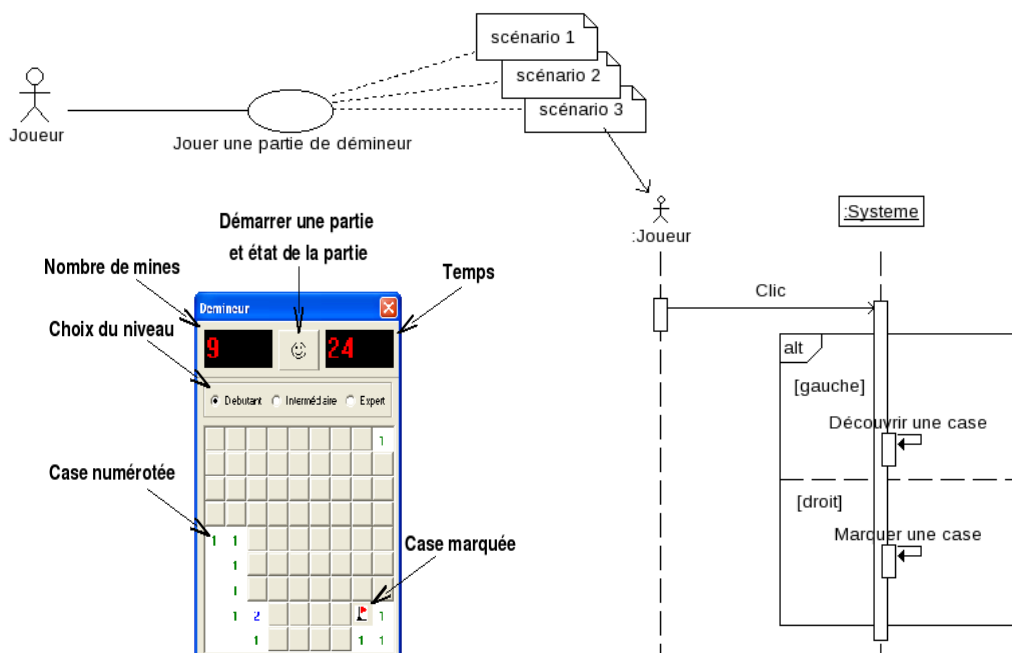
Le fonctionnement d'un cas d'utilisation est notamment décrit sous la forme d'une séquence de messages échangés entre les acteurs et le système.

Exemple

Cas d'utilisation principal : Jouer une partie de démineur

Le joueur passe son temps à découvrir ou (**alt**) marquer des cases. Dans la boucle (**loop**) de jeu, il y a trois possibilités (**alt**) : perte, gain ou cas normal. Les cas de perte ou de gain arrêtent la partie (**break**). En cas de gain, il pourra (**opt**) entrer son nom dans les meilleurs scores si ([]) il a le meilleur temps en fonction du niveau choisi.

On peut ajouter la configuration du jeu comme étape optionnelle (**opt**) avant de commencer à jouer.



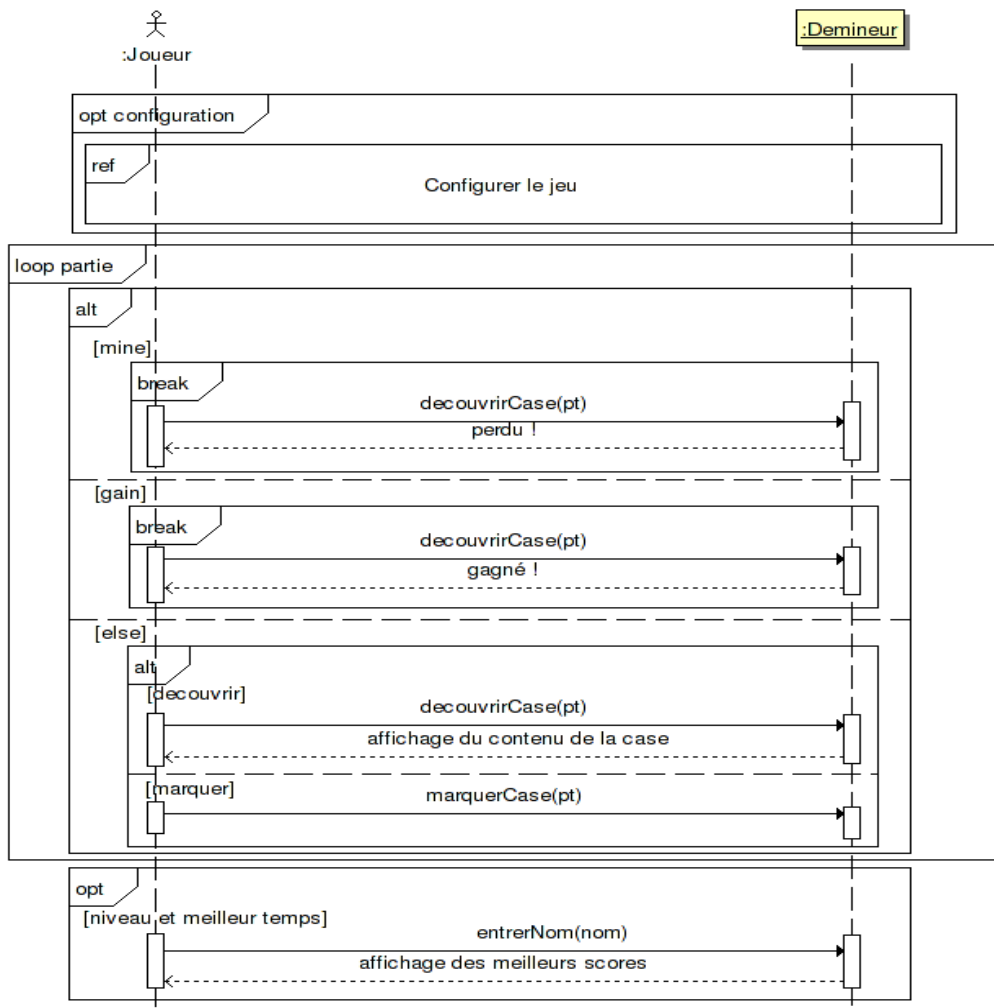


Diagramme de séquence « système » de **Jouer une partie de démineur v.1.2**

Passer de l'analyse à la conception

Ensuite, on remplacera le système vu comme une « boîte noire » (du point de vue de l'analyse) par des objets logiciels (du point de vue de la conception).

