

## **Chapitre 3: UML (Unified Modeling Language)**

### **Partie 8: Intérêt des interactions**

#### **1. Intérêt des interactions**

UML propose principalement deux diagrammes pour illustrer une interaction : le diagramme de séquence et celui de communication. Une même interaction peut être représentée aussi bien par l'un que par l'autre.

Un diagramme de séquence montre un séquençement temporel des messages (le temps s'écoule de haut en bas).

Un diagramme de communication est un autre moyen de décrire une interaction. Il représente des interactions du point de vue spatial.

Les diagrammes d'interaction (diagramme de séquence et /ou diagramme de communication) servent à ajouter un aspect dynamique à la modélisation d'un système.

**Remarque :**

Une note en UML est une annotation qui peut concerner **n'importe quel élément** UML.

Une note contient une information textuelle comme un commentaire, un corps de méthode ou une contrainte. Graphiquement, elle est représentée par un rectangle dont l'angle supérieur droit est plié. Une note n'indique pas explicitement le type d'élément qu'elle contient, toute l'intelligibilité d'une note doit être contenue dans le texte même. On peut relier une note à l'élément qu'elle décrit grâce à une ligne en pointillés.