



DIAGRAMMES D'IMPLEMENTATION

DIAGRAMME DE COMPOSANTS

DIAGRAMME DE DÉPLOIEMENT





DIAGRAMMES DE COMPOSANTS



INTRODUCTION

- Le diagramme de composants permet de représenter les composants logiciels du système ainsi que les liens existants entre ces composants.
- Un composant est une unité modulaire remplaçable dans son environnement d'exécution.
- Un composant est caractérisé par :
 - Un nom
 - Une ou plusieurs interfaces fournies
 - Une ou plusieurs interfaces requises
 - Un port de connexion: représente le point de connexion entre un composant et une interface.
- Les composants sont constitués d'une ou de plusieurs classes.

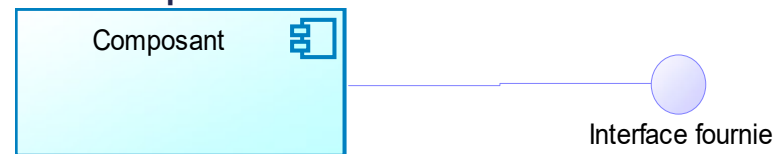


DIAGRAMME DE COMPOSANTS

A.N.1

- Une interface est un ensemble nommé d'opérations qui sont utilisées par les composants pour communiquer. Le code utilisé est spécifique à la technologie sous laquelle les composants sont déployés.

- Composant avec une interface fournie



« component »

Commande

« interfaces fournies »

GestionCommande

« interfaces requises »

Produit

Personne

« réalisations »

DetailCommande

LigneCommande

« artefacts »

Commande.jar

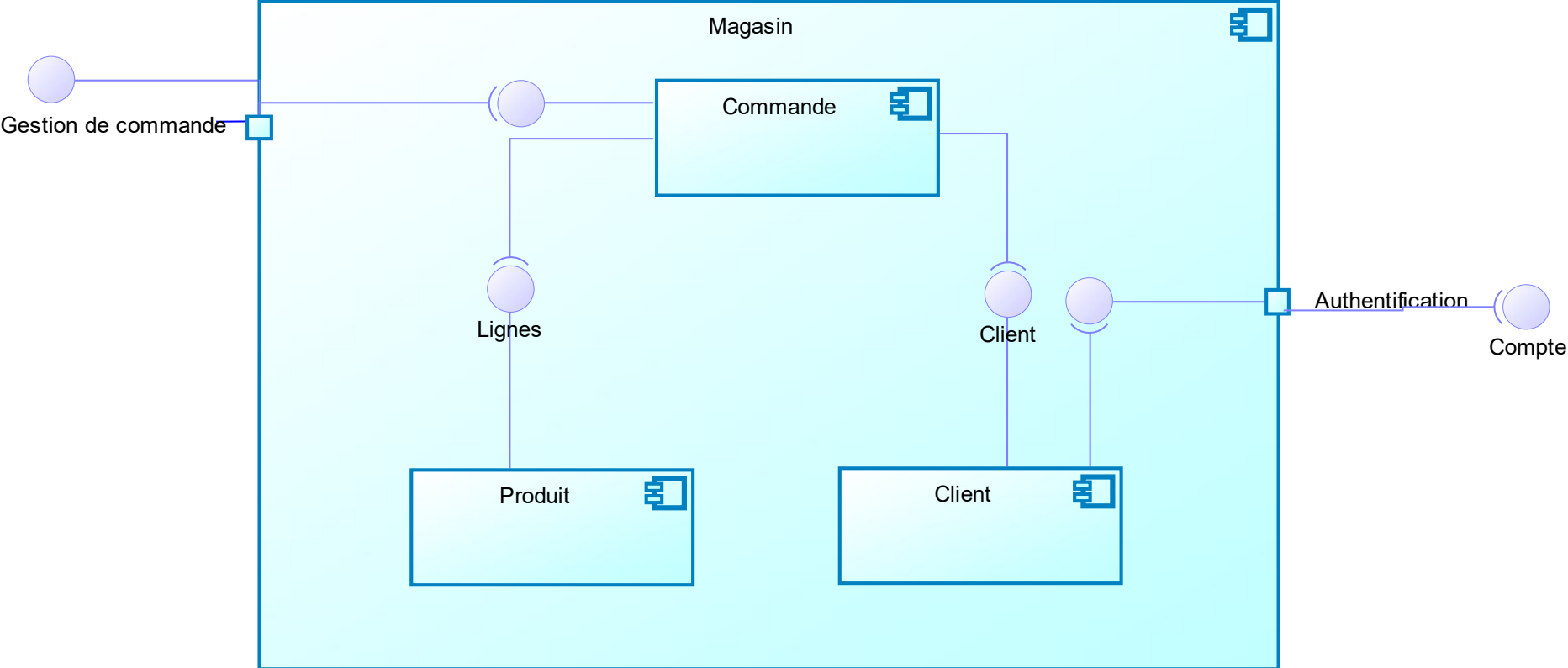
Diapositive 4

A.N.1

IL faut changer les diagrammes et prendre en compte la notation UML 2.0 pour les composants

Nadiri; 29/03/2010

DIAGRAMME DE COMPOSANTS





DIAGRAMMES DE DÉPLOIEMENT



PRÉSENTATION

- Un diagramme de déploiement est une représentation de l'architecture physique du système, un diagramme de déploiement est composé de nœuds qui correspondent aux supports physiques (Serveurs, routeurs...)
- Utilisation
 - Description de l'architecture matérielle du système.
 - Identification des liens entre les composants logiciels et les ressources matérielles.

FORMALISME



- Nœud: Un nœud représente un composant matériel qui possède en général une mémoire et un processeur de traitement intégré (représenté par un parallélépipède) .
- Instance de Composant: un composant représente une entité logicielle
- Association: une association réalise une connexion entre deux nœuds.
- Dépendance : relation entre deux éléments de modélisation où tout changement intervenant sur l'un des éléments est répercuté sur l'autre élément.

