

DIAGRAMMES SysML

1 Les différents diagrammes

Pour rappel, SysML est un langage de modélisation des systèmes complexes. C'est un ensemble de diagrammes que l'on peut catégoriser de cette façon :

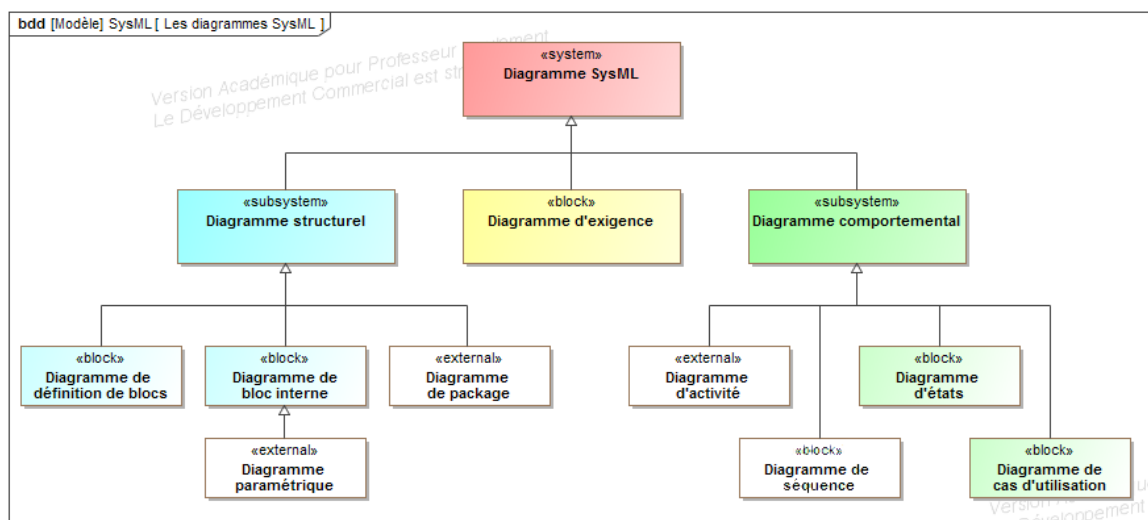


FIGURE 1 – Récapitulatif des diagrammes SysML

2 Éléments graphiques

Tous les diagrammes SysML comportent en haut à gauche un **cartouche**, qui permet d'identifier le diagramme en indiquant au minimum le type de diagramme et le nom de l'élément concerné.

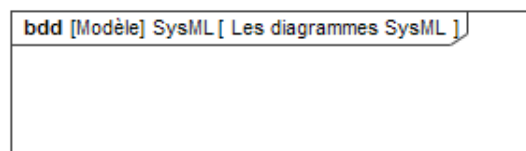


FIGURE 2 – Exemple de cartouche

3 Syntaxe et exemples

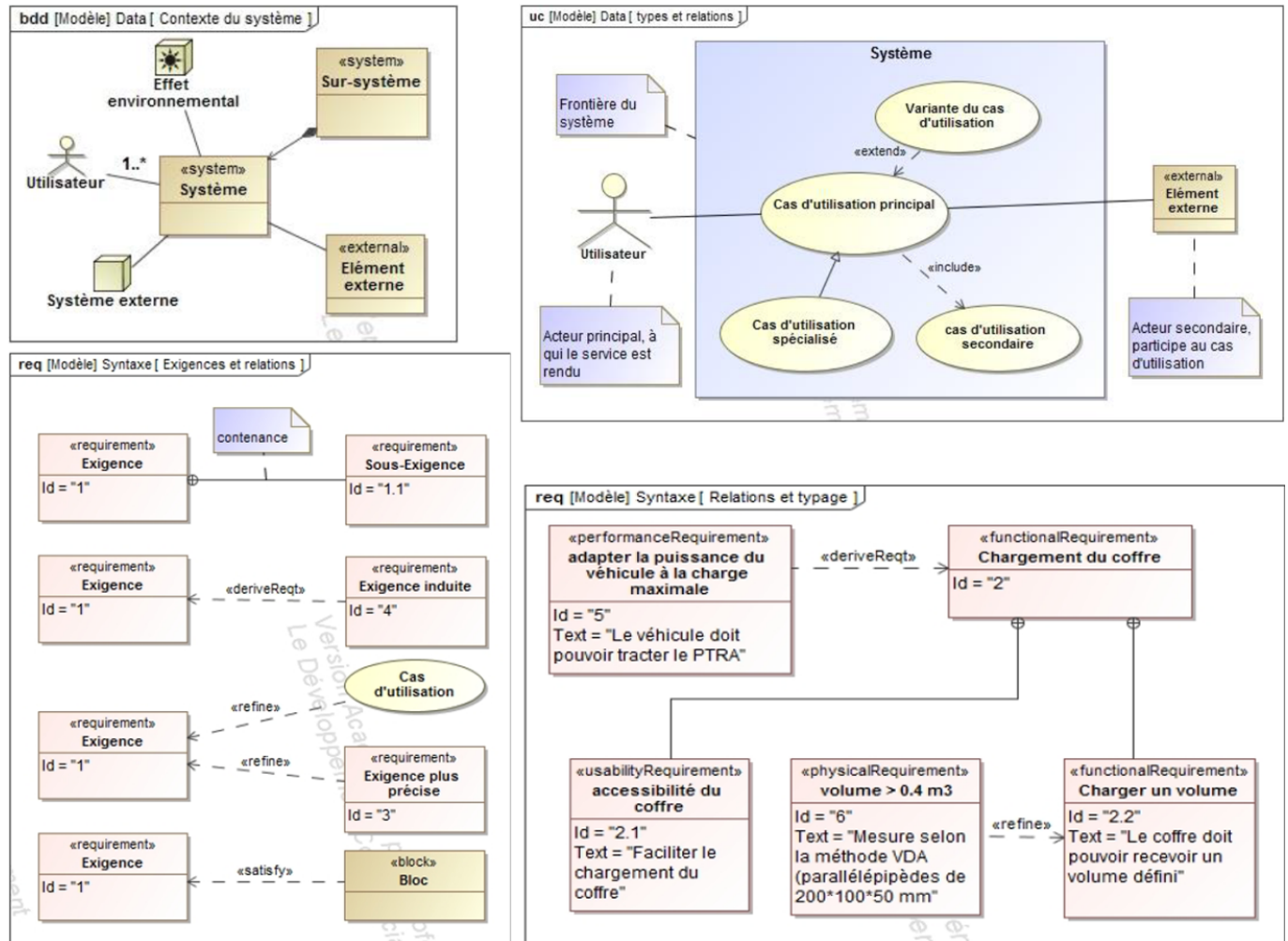


FIGURE 3 – Diagrammes de Contexte, de Cas d'Utilisation (uc), des Exigences (req)

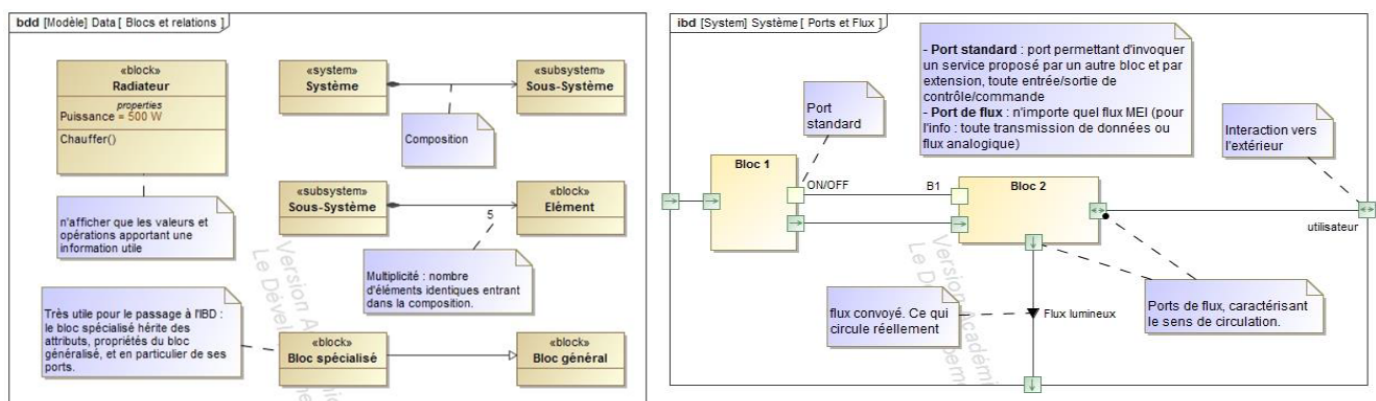


FIGURE 4 – Diagrammes de Définition de Blocs (bdd), de Blocs Internes (ibd)

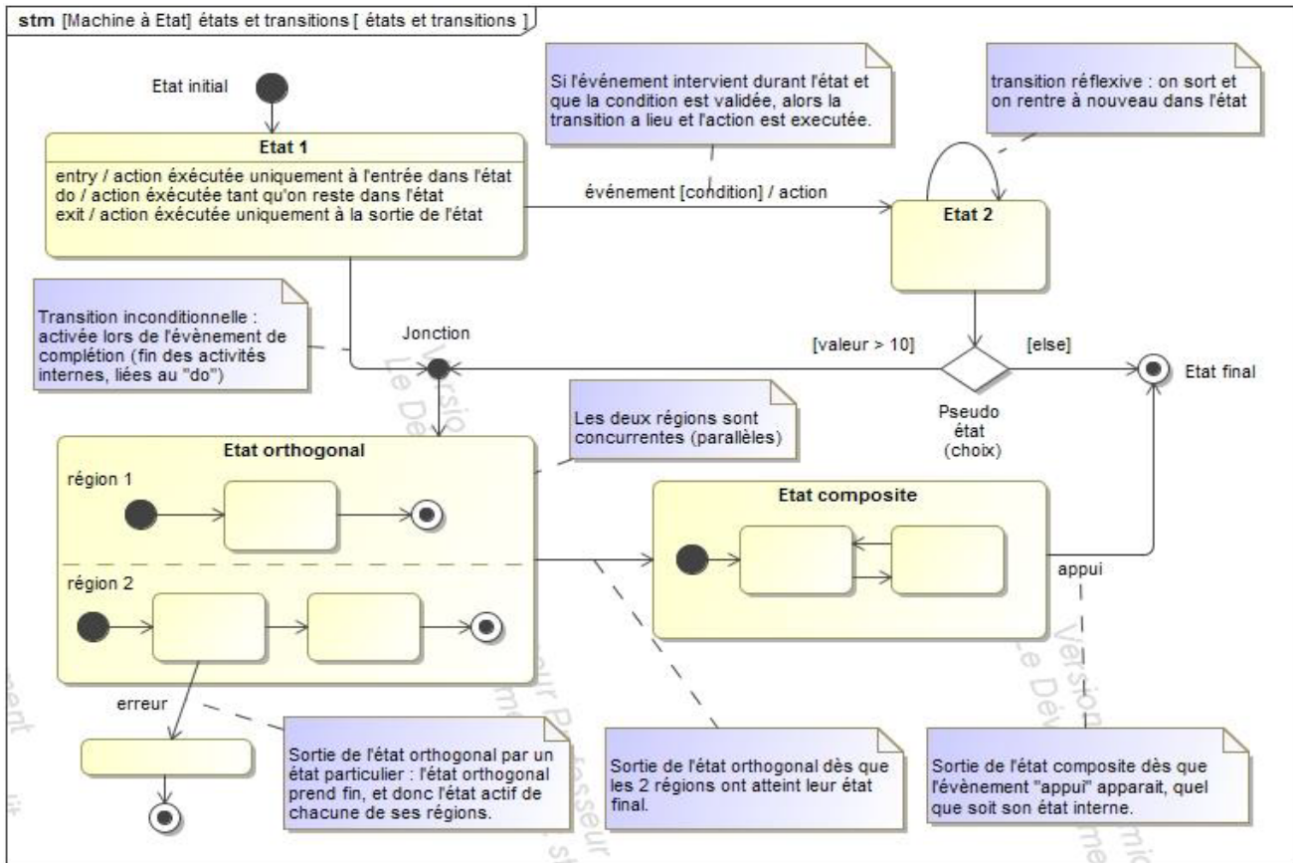
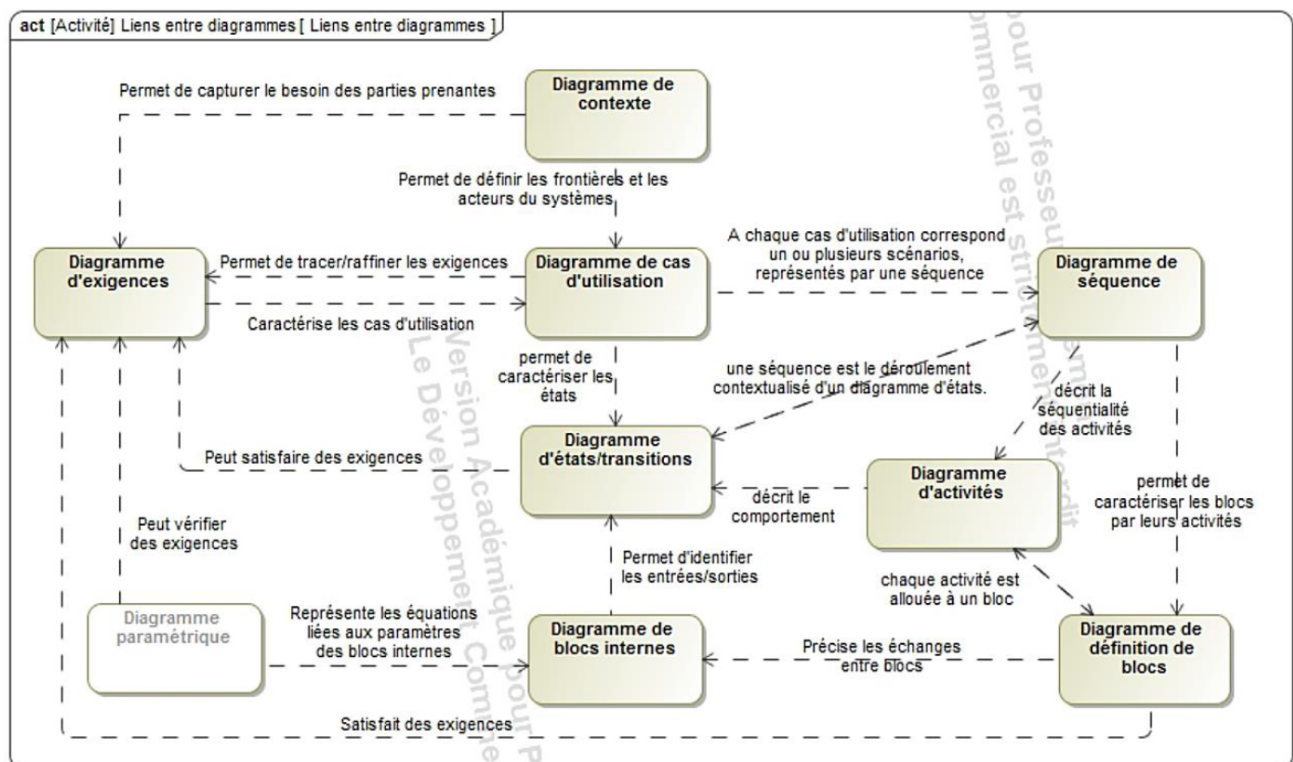


FIGURE 5 – Diagramme d'État (stm)

4 Liens entre les diagrammes



5 Diagrammes hors programme

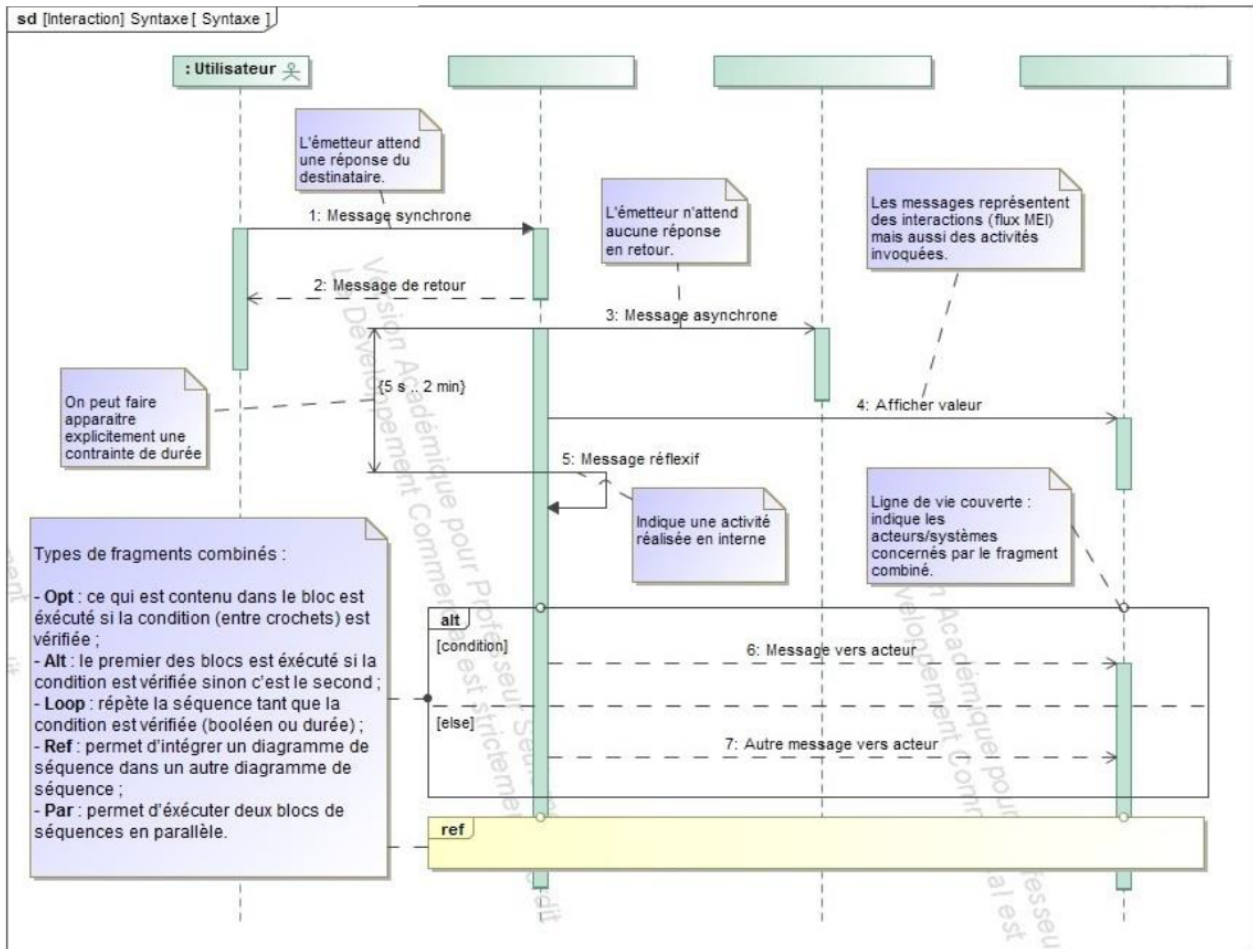


FIGURE 6 – Diagramme de Séquence (sd)

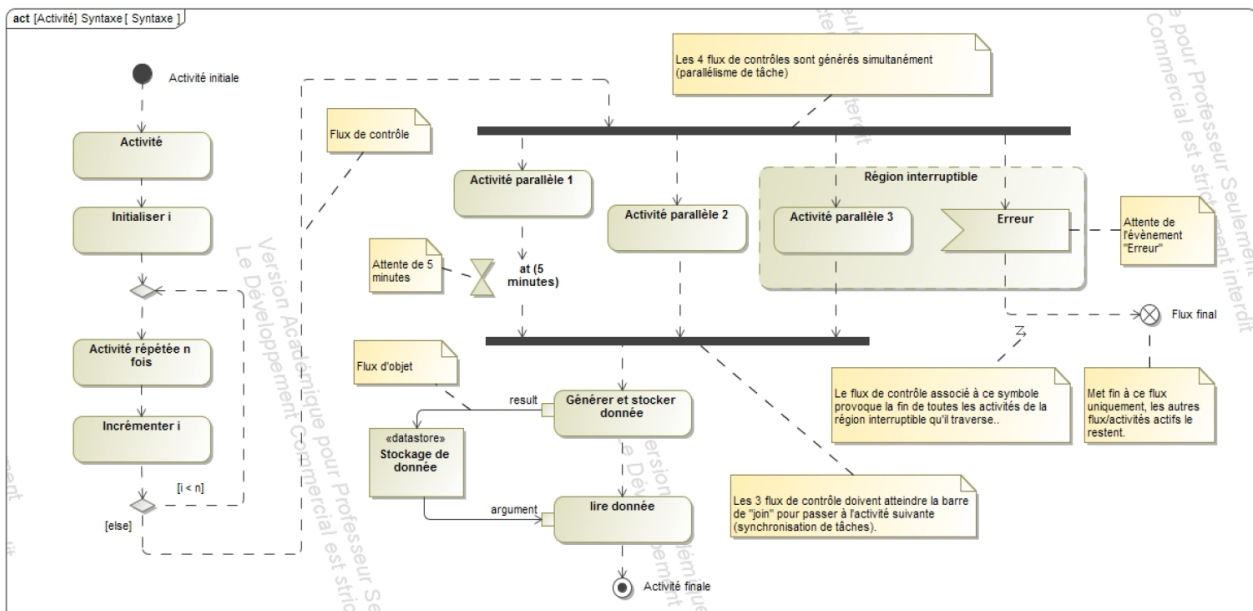


FIGURE 7 – Diagramme d'activité (act)