

## TD: Synopsis et Diagrammes Séquence

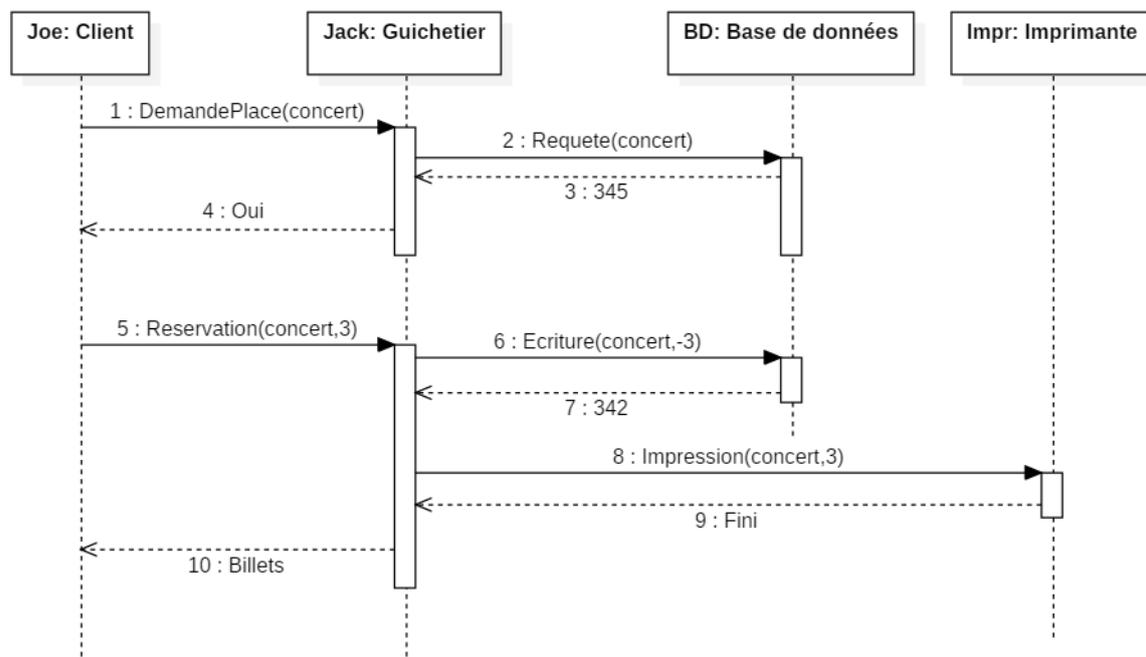
Notions à connaître et à retenir cette semaine :

- Synopsis
- Diagramme séquence
- Messages (a)synchrones
- Cohérence entre diagrammes

**Exercice 1.** Voici un synopsis pour une partie de STARUML :

Je clique sur ajouter un lifeline (Objet et sa ligne de vie). Je rentre le nom de l'objet, puis clique sur créer un message de création. Cela crée un nouveau lifeline dont j'entre le nom. N'étant pas satisfait, j'appuie sur supprimer pour détruire le deuxième objet. Frustré, je ferme l'application.

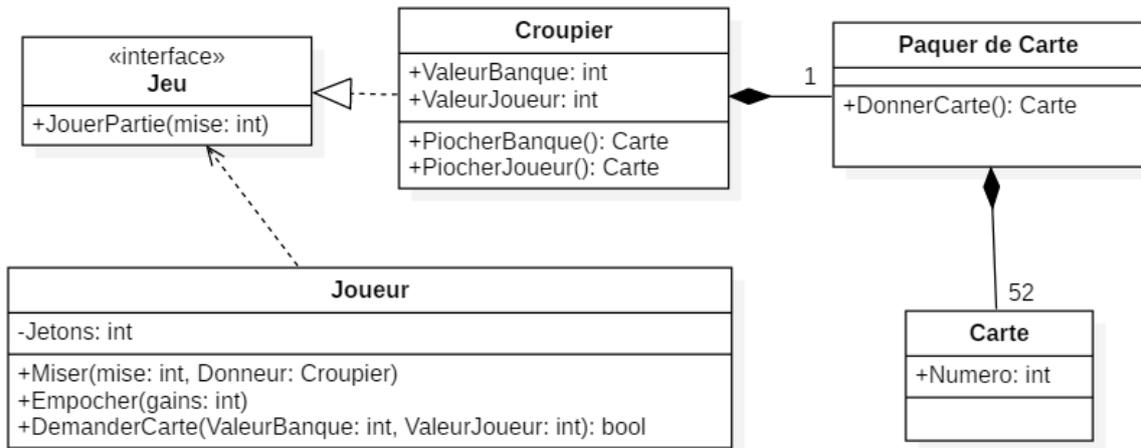
- 1) Quel est le système ou la partie de STARUML dont on parle.
- 2) Quels sont les usages mentionnés dans le texte.
- 3) Réalisez un diagramme de cas d'usage reprenant les informations nommées dans ce Synopsis.



**Exercice 2.** Voici un diagramme séquence représentant une interaction entre Joe et Jack, Joe voulant réserver des billets de concert auprès de Jack, guichetier.

- 1) Décrivez l'interaction du point de vue de Joe avec un Synopsis.
- 2) Quels sont les usages de Jack ? Faites un diagramme de cas d'usage centré sur un guichetier.

3) Faites le diagramme de classe qui peut donner lieu à cette interaction. On fera attention à où placer chaque opération.



**Exercice 3.** Le BlackJack est un jeu d'argent où un joueur mise une somme auprès d'un croupier. Le but est d'être le plus proche de 21 tout en restant au dessous. Le croupier distribue 2 cartes au joueur et à la banque, puis demande au joueur s'il veut une carte. Le joueur peut demander autant de cartes qu'il veut. Ensuite, le croupier pioche des cartes pour la banque jusqu'à dépasser strictement le joueur. Le joueur gagne s'il a 21 ou moins et la banque dépasse 21. On fournit un diagramme de classe associé à un jeu de blackjack.

- 1) Écrire un Synopsis dans le cas où le joueur gagne après avoir tiré une carte.
- 2) Écrire un diagramme séquence dans le cas où le joueur perd sans avoir tiré de carte.