

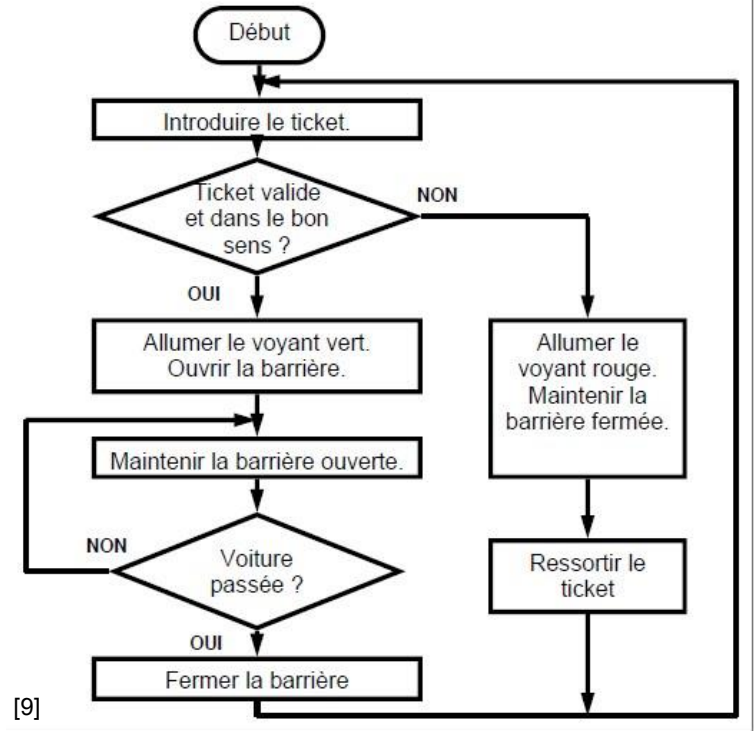
# 6 Représenter graphiquement un système

## 6.1 Les Algorigrammes

Décrit le fonctionnement d'un système.

SYMBOLE	DESIGNATION	SYMBOLE	DESIGNATION
Symboles de traitement			
	<b>Symbole général</b> Opération sur des données, instructions, ...		<b>Renvoi</b> Connecteur utilisé à la fin et en début de ligne pour en assurer la continuité
	<b>Sous-programme</b> Portion de programme		<b>Début, fin ou interruption</b> d'un algorithme
	<b>Entrée-Sortie</b> Mise à disposition ou enregistrement d'une information		<b>Liaison</b> Les différents symboles sont reliés entre eux par des lignes de liaison. Le cheminement va de haut en bas et de gauche à droite. Un cheminement différent est indiqué à l'aide d'une flèche.
Symbole de test			
	<b>Branchement</b> Décision d'un choix parmi d'autres en fonction des conditions		

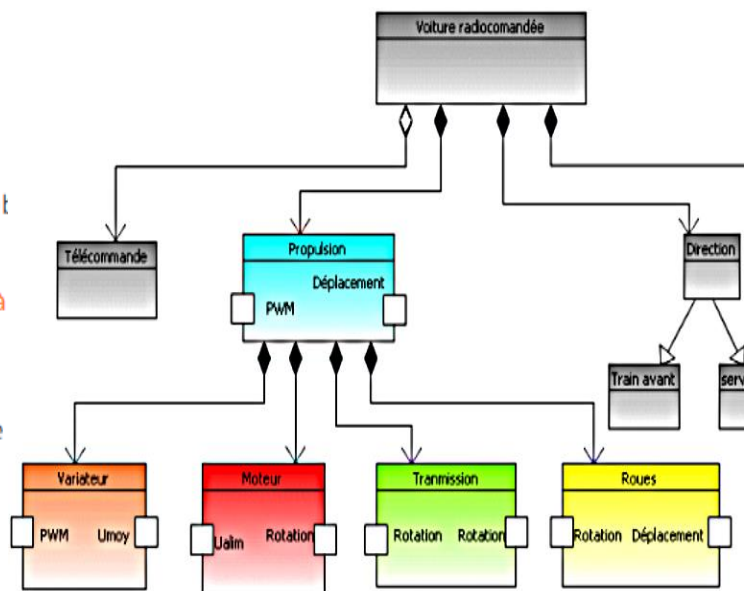
[8]



[9]

## 6.2 SysML

- A** —> **B** Association : relation d'égal à égal entre deux éléments  
*A utilise B*  
Est utilisé dans 2 diagrammes : cas d'utilisation, définition de blocs
- .....-> Dépendance : 2 items distincts mais dont l'un dépend de l'autre  
*A dépend de B*  
Est utilisé dans 3 diagrammes : exigences, cas d'utilisation, définition de blocs
- ◇— Agrégation : un élément est une composante facultative de l'autre  
*A entre dans la composition de B sans être indispensable à fonctionnement*  
Est utilisé dans 2 diagrammes : exigences, définition de blocs
- ◆— Composition : un élément est une composante obligatoire de l'autre  
*A entre dans la composition de B et lui est indispensable*  
Est utilisé dans 2 diagrammes : exigences, définition de blocs
- ▷— Généralisation : dépendance de type « filiation » entre 2 items  
*A est une sorte de B*  
Est utilisé dans 2 diagrammes : cas d'utilisation, définition de blocs
- ⊕— Conteneur : relation d'inclusion entre 2 items  
*B contient A*  
Est utilisé dans 3 diagrammes : exigences, cas d'utilisation, définition de blocs



[11]

[12]