



La genèse d'UML

Pierre-Alain Muller

ENSISA

pa.muller@uha.fr

03.89.33.69.65

Sommaire

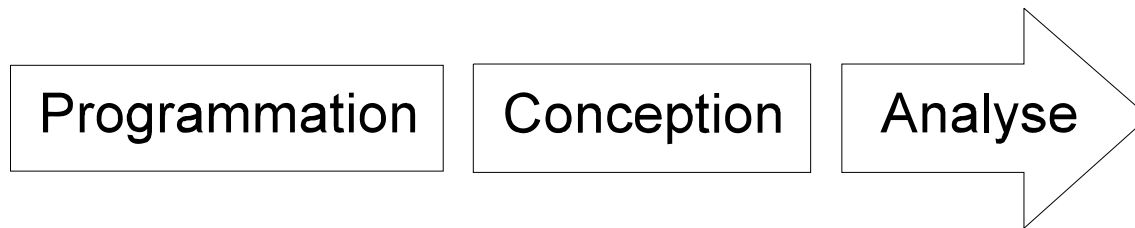
- Les méthodes d'analyse et de conception
 - A quoi sert une méthode
 - Des méthodes fonctionnelles aux méthodes objet
 - La prolifération des méthodes objet
 - Rapprochement de Booch et OMT
- L'unification des méthodes
 - Vers un langage unifié pour la modélisation
 - Modèle et métamodèle

A quoi sert une méthode

- Modéliser et construire des systèmes logiciels de manière fiable et reproductible
- Une méthode définit
 - Des éléments de modélisation
 - Une représentation graphique
 - Du savoir-faire et des règles

Des méthodes fonctionnelles aux méthodes objet

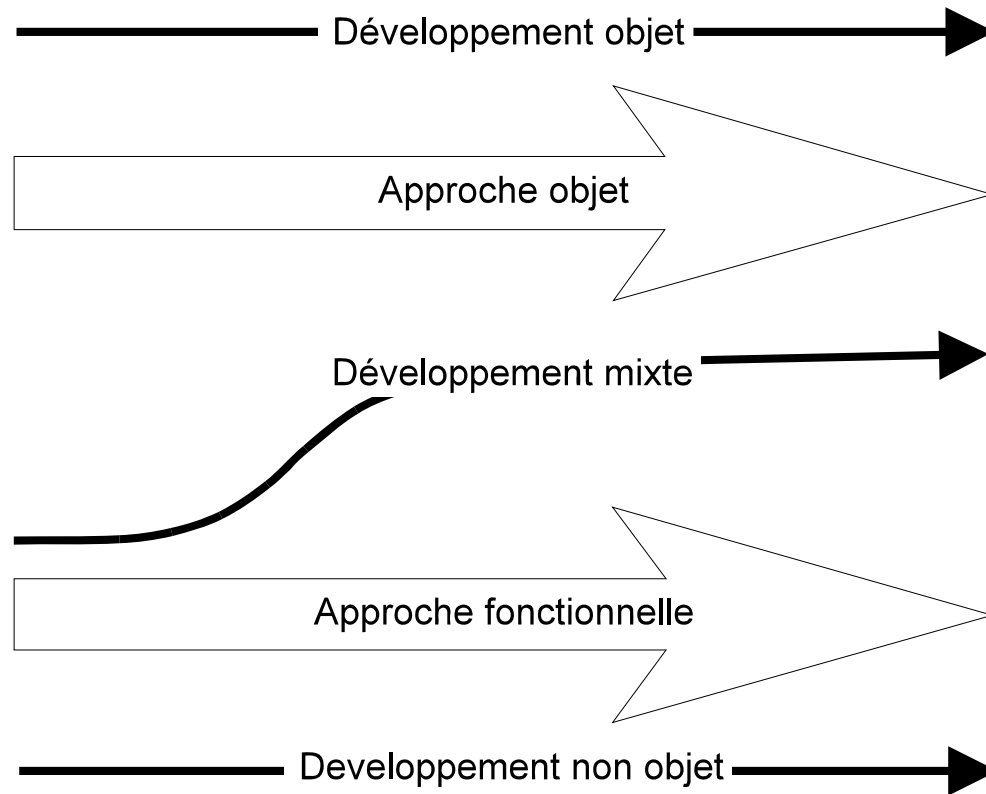
- Méthodes structurées et fonctionnelles
- Méthodes objet



Evolution des méthodes

Approche mixte

- Logique mais anachronique



Approche tout-objet

- Couverture de toutes les phases du cycle de vie du logiciel
- Pas de changement de mode de pensée
- Navigation facilitée entre les phases
- Bon support pour les démarches itératives et incrémentales

La prolifération des méthodes objet

- Une cinquantaine de méthodes objet dans les cinq dernières années
 - Confusion, attentisme
- Consensus autour d'idées communes
 - Objets, classes, associations, sous-systèmes, cas d'utilisation

Rapprochement de Booch et OMT

- Booch'93 et OMT-2 sont plus ressemblantes que différentes
 - Booch'93 adopte les associations, les diagrammes d'Harel, les traces d'événements
 - OMT-2 introduit les flots de messages et retire les diagrammes de flot de données
- Booch-93 construction
- OMT-2 analyse et abstraction

Origine des concepts objet

- Souvent une histoire imbriquée

Booch	Catégories et sous-systèmes
Embley	Classes singletons et objets composites
Fusion	Description des opérations, numérotation des messages
Gamma, et al.	<i>Frameworks, patterns</i> , et notes
Harel	Automates (<i>Statecharts</i>)
Jacobson	Cas d'utilisation (<i>use cases</i>)
Meyer	Pré- et post-conditions
Odell	Classification dynamique, éclairage sur les événements
OMT	Associations
Shlaer-Mellor	Cycle de vie des objets
Wirfs-Brock	Responsabilités (CRC)

L'unification des méthodes

- La pratique des méthodes a permis de faire le tri entre les différents concepts
- Jim Rumbaugh, Grady Booch et plus tard Ivar Jacobson décident d'unifier leurs travaux
 - OMT (*Object Modeling Technique*), Booch et OOSE (*Object Oriented Software Engineering*)



Les objectifs

- Représenter des systèmes entiers
- Etablir un couplage explicite entre les concepts et les artefacts exécutable
- Prendre en compte les facteurs d'échelle
- Créer un langage de modélisation utilisable à la fois par les humains et les machines

Les étapes

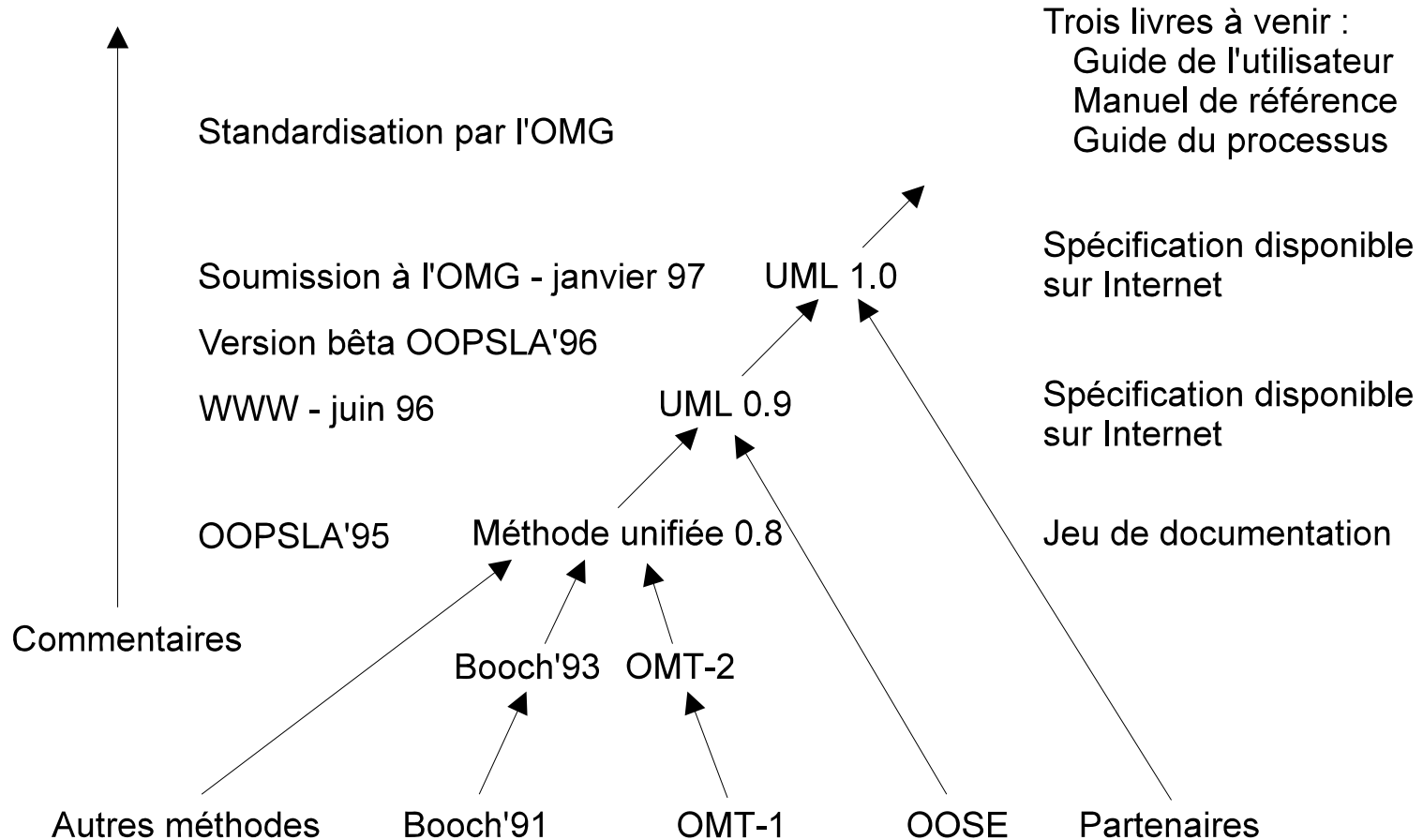
- Octobre 95
 - *Unified Method V0.8*
- Octobre 96
 - UML V0.91 (*The Unified Modeling Language for Object-Oriented Development*)
- Janvier 97
 - UML 1.0 est soumise à l'OMG



Les partenaires

- Courant 96 UML devient un enjeu stratégique
- Consortium de partenaires
 - DEC, HP, i-Logix, Intellicorp, IBM, ICON Computing, MCI Systemhouse, Microsoft, Oracle, Rational Software, TI et Unisys

La définition d'UML



Vers un langage unifié

- UML est une notation, pas une méthode
- UML est un langage de modélisation objet
- UML convient pour toutes les méthodes objet
- UML est dans le domaine public



Métamodèle

- Identification des concepts fondamentaux
 - Définition de la sémantique de ces concepts
 - Choix d'une représentation graphique
- Métamodélisation d'UML avec UML
 - Description formelle des éléments de modélisation
- Austère, pas pédagogique
 - Méthodologistes
 - Constructeurs d'outils

Modèle

- L'unité de base du développement
- La forme du modèle dépend du métamodèle
- Le contenu du modèle dépend du problème
- Relié à une phase précise du développement
- Construit à partir d'éléments de modélisation avec leurs différentes vues associées

Les modèles d'UML

- Le modèle des classes
- Le modèle des états
- Le modèle des cas d'utilisation
- Le modèle d'interaction
- Le modèle de réalisation
- Le modèle de déploiement



Les diagrammes d'UML

- Les diagrammes de classes
- Les diagrammes d'interactions
- Les diagrammes de séquences
- Les diagrammes de collaborations
- Les diagrammes d'états-transitions

Diagrammes (suite)

- Les diagrammes d'activités
- Les diagrammes de cas d'utilisation
- Les diagrammes de composants
- Les diagrammes de déploiement

Conclusion

- UML est la notation du génie-logiciel objet
- UML est soutenue par les principaux acteurs du monde de l'informatique
- UML est le successeur naturel des notations des méthodes de Booch, OMT et OOSE
- UML est le langage de la transition vers l'objet