

QCM 4.b - UML et diagramme de séquence

1. Un diagramme de séquence est basé sur une représentation temporelle

- A. oui
- B. non

Oui. Il illustre les interactions entre objets de façon séquentielle, en montrant les envois de message entre ces objets.

2. Un diagramme de séquence fait intervenir

- A. Des classes
- B. Des objets

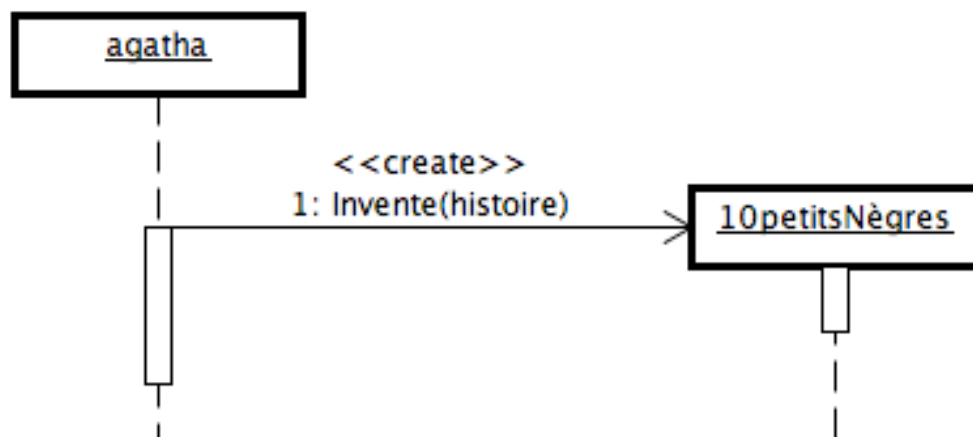
B, les objets. Les interactions se produisent entre objets ou instances de classe, pas entre classes.

3. Un message peut contenir des paramètres

- A. oui
- B. non

Oui, un message permet de transmettre des informations (les paramètres) à un autre objet.

4. Comment est représenté le message de création d'un objet



5. Quelle est la différence entre un message synchrone, asynchrone et de retour ?

Synchrone : l'émetteur est en attente de la réponse avant de continuer à faire autre chose

Asynchrone : l'émetteur continue son flot d'activité

Retour : signale la réponse au message de l'émetteur qui peut enfin traiter la réponse et reprendre son flot d'activité (si synchrone)

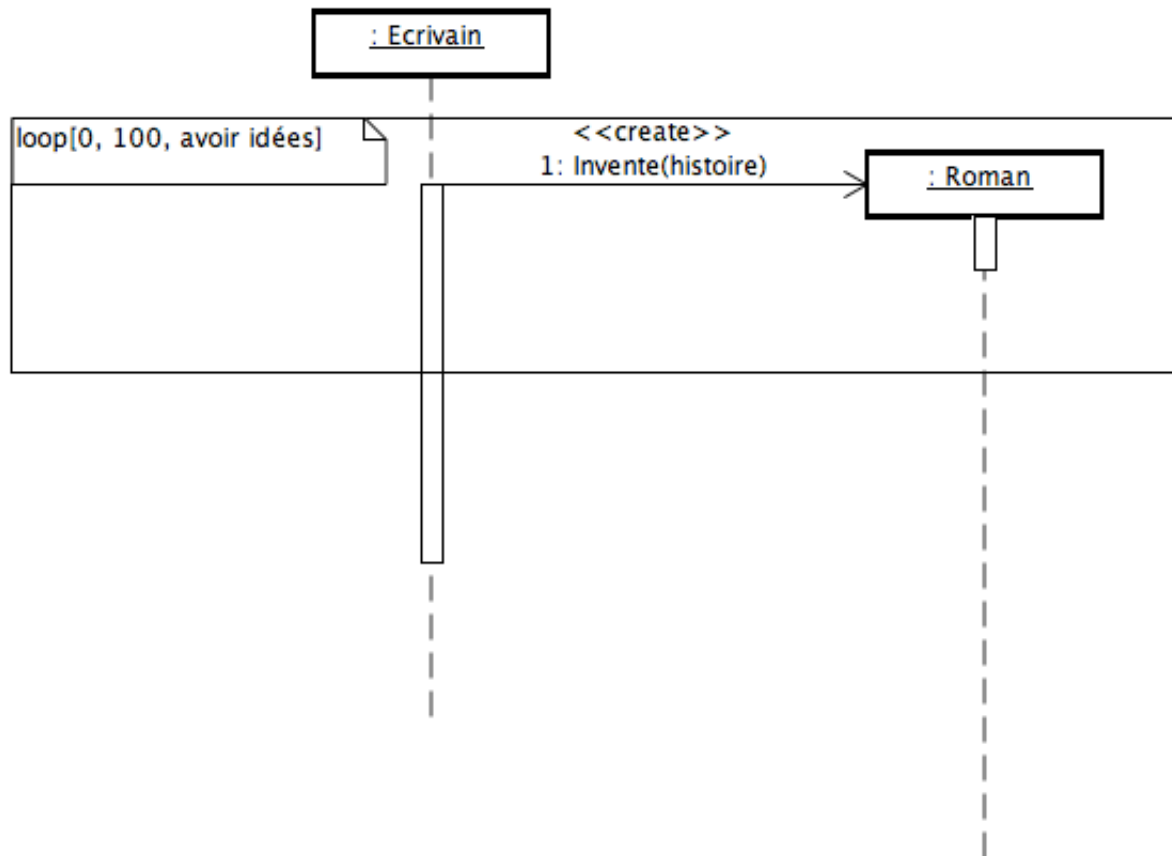
6. Un objet peut-il envoyer un message à lui-même ?

- A. oui
- B. non

Oui.

7. À quoi servent les cadres d'interaction ?

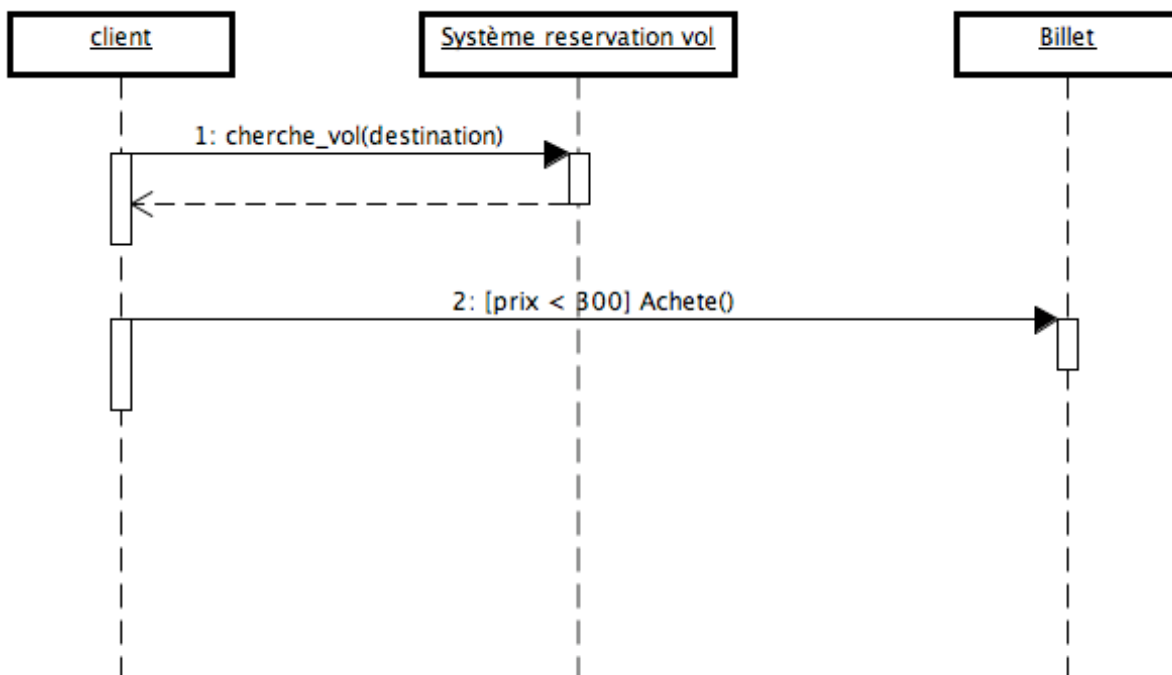
Les cadres d'interactions permettent de définir des alternatives, des boucles, des messages à envoyer en parallèle.



8. Une condition de garde renvoie une valeur booléenne

- A. oui
- B. non

Oui, c'est une expression booléenne qui renvoie vrai ou faux. Elle se placent aussi sur les alternatives, ou les boucles.



9. Un diagramme de communication utilise également une représentation temporelle.

A. oui

B. non

Non, un diagramme de communication est EXCLUSIVEMENT basé sur une représentation spatiale des objets.