

Diagramma delle Macchine a Stati

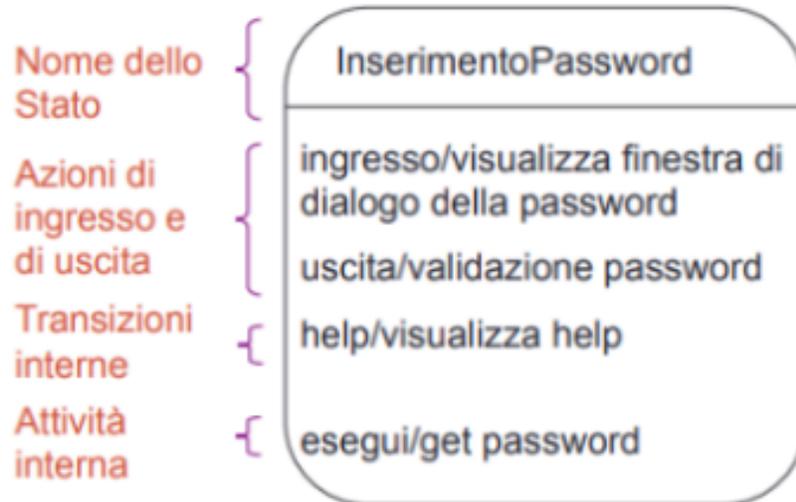
Leonardo Bizzoni

June 23, 2024

Il diagramma delle macchine a stati mostra il **ciclo di vita** di un oggetto software attraverso una successione di **stati**, di **transizioni non interrompibili** tra essi ed **eventi**.

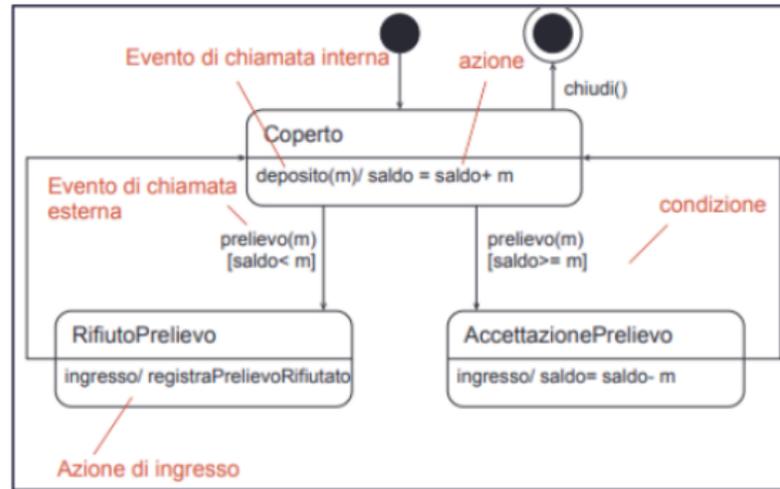
Uno stato tipicamente:

- ha un nome.
- ha degli archi in ingresso ed in uscita.
- può avere delle transizioni tra sotto-stati interni.
- può avere delle **azioni** interne interrompibili.

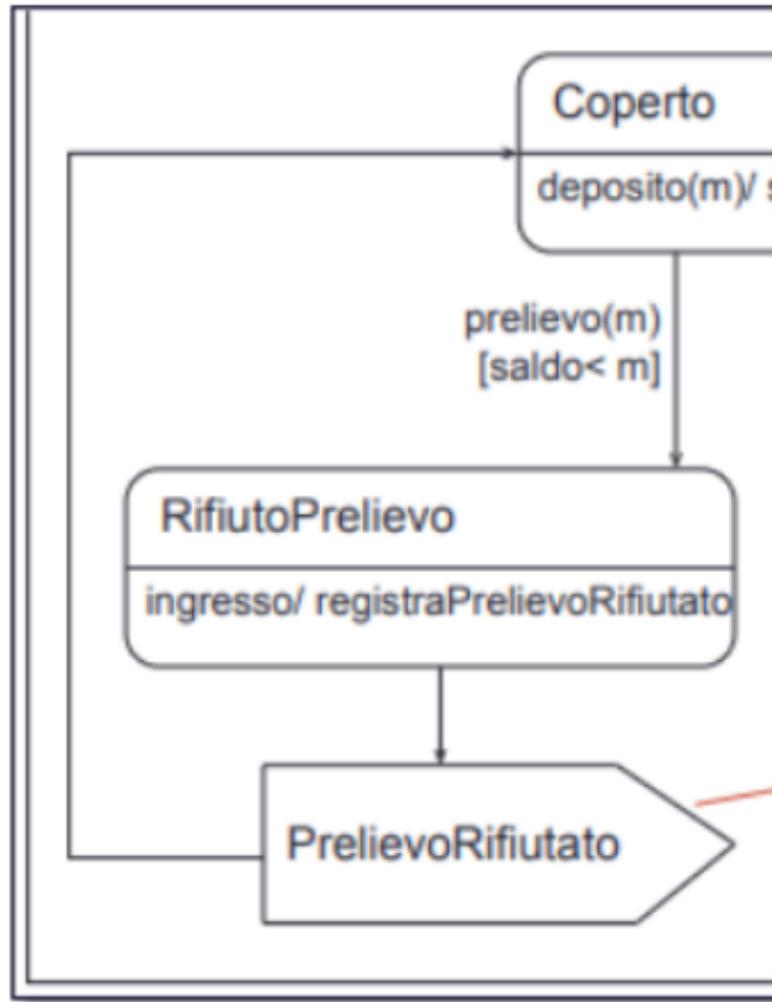


Ci sono diversi tipi di eventi:

- eventi di chiamata interna/esterna



- eventi di segnale: comporta l'invio o la ricezione di un "segnale"



- eventi di variazione: quando viene verificata una condizione all'interno dello stato, viene eseguita l'azione dopo lo '/'



- eventi temporali

