

Modèles Statiques

Diagrammes d'objets et de classes

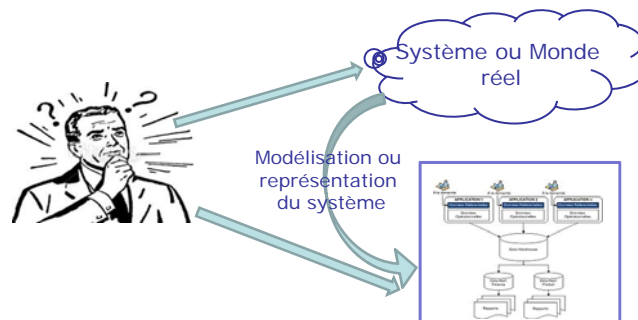
Pr. Larbi Kzaz

Octobre 2018

Introduction

Paradigme ou Approche Objet: de quoi s'agit-il?

- ✓ C'est une façon de Voir les choses ou d'aborder des problèmes. Et qui repose sur un fondement défini: modèle théorique, courant de pensée, etc.
- ✓ En *Géni Logiciel*, le paradigme ou encore *Approche Objet*, traduit une façon particulière de voir et d'aborder un *Système*, appelé aussi "*Monde réel*", par les différents *Acteurs* du GL: *Analystes, Concepteurs, Développeurs*.



Introduction

Paradigme ou Approche Objet:

Le paradigme *Objet* repose sur l'idée suivante:

- ✓ Tout système est une collection d'éléments et d'entités du monde réel pouvant être concrètes (chose physique, équipement, être humain) ou abstraites (chose immatérielle, concepts, notions, idées, etc.). Les entités du système ont une existence propre; elles jouissent d'une certaine autonomie, agissent et interagissent entre elles.
- ✓ Un *OBJET* est une *représentation abstraite* d'une ENTITE du monde réel.

Remarques:

- ✓ La représentation du système traduit ce que voit et perçoit un INDIVIDU en fonction de ses PROPRES CAPACITÉS COGNITIVES ET SES PRÉOCCUPATIONS.
- ✓ Des individus différents peuvent ainsi produire des représentations (modèles) différentes d'un même système.

Introduction

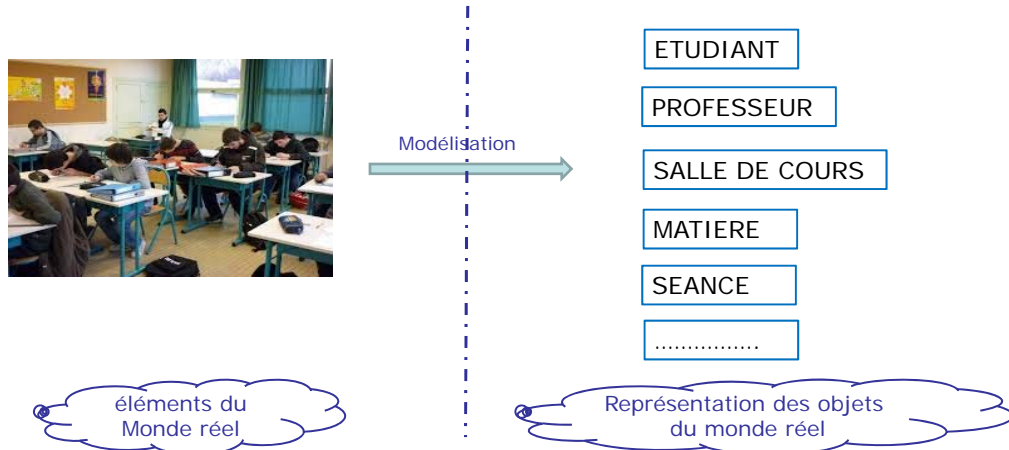
Exemples:

- Domaine Sclolarité du Système « Ecole ou université »
Objets: Etudiant, Professeur, Matière, Salle de cours, Séance, Examen, etc.
- Domaine Commercial du Système « Entreprise »
Objets: Client, Fournisseur, Article, Bon de Commande, Facture, etc.
- Domaine RH du Système « Entreprise »
Objets: Salarié, Grille des Salaires, Fonctions, Postes de travail, Congé, Formation, etc.
- Domaine Commercial du Système « Agence Immobilière»
Objets: Bien immobilier, Propriétaire, Locataire, Rendez-vous de Visite, Contrat de Vente, Contrat de Location, etc.

Concepts Fondamentaux

Notion d'Objet:

C'est une représentation abstraite d'un élément concret ou abstrait du monde réel.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Concepts Fondamentaux

Caractérisation d'un objet:

Tout objet est caractérisé par:

✓ *Une Identité:*

C'est une donnée « naturelle » ou « artificielle » (créée spécialement), permettant de distinguer un objet des autres objets du système.

✓ *Des Attributs:*

Ce sont des données (Variables, Propriétés) associées à un objet et dont les valeurs peuvent varier dans le temps. Les valeurs des attributs d'un objet à un instant précis constituent l'**ETAT** de l'Objet, et permettent le suivi de son évolution dans le système.

✓ *Un Comportement:*

Il s'agit de l'ensemble des opérations qu'un objet est capable de réaliser. Ces opérations sont appelées aussi **Méthodes**.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Concepts Fondamentaux

Exemples:

Proposer des *attributs* et des *méthodes* pour chacun des objets suivants:

Objets Informatique (Système d'Exploitation) :

- Fenêtre: Window
- Fichier
- Disque

Objets Mécanique :

- Roue
- Moteur

Objet du domaine RH :

- Salarié

Objet du domaine Banque :

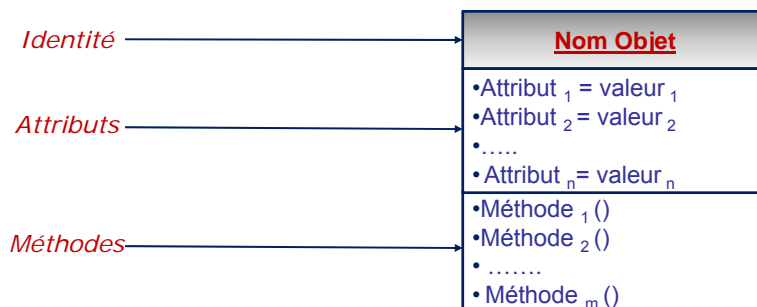
- Compte Bancaire

Objet du domaine Scolarité:

- Etudiant

Concepts Fondamentaux

Représentation d'un objet:



Ceci est une représentation du concept d'objet

Concepts Fondamentaux

Etat d'un objet:

A chaque instant chaque *attribut* d'un objet possède une *valeur*. L'ensemble des valeurs des différents attributs d'un objet définissent son *état* à un instant donné.

<u>Objet</u>
•Attribut ₁ = valeur ₁
•Attribut ₂ = valeur ₂
•.....
•Attribut _n = valeur _n
•Méthode ₁ ()
•Méthode ₂ ()
•.....
•Méthode _m ()

<u>Ma voiture</u>
•numéroMatricule ₁ = "1478 -ب- 8"
•marque= "DACIA"
•dateMiseEnCirculation= "13/04/2016"
•compteurKilométrique= 20470
•démarrerMoteur()
•arrêterMoteur()
•incrémenterCompteur()
•calculerAger()
•controlerNiveauHuile()

Objets ET Classes

Notion de Classe:

Une *Classe* regroupe un *Ensemble d'objets semblables*. Les objets d'une classe ont les *mêmes attributs* (caractéristiques) et possèdent les *mêmes méthodes* (même comportement)

- Un objet est un *élément* d'une classe.
- On dit aussi qu'un Objet est une *Instance* d'une classe.
- Deux objets d'une même classe ont des *identités différentes*. (Principe d'Identité)

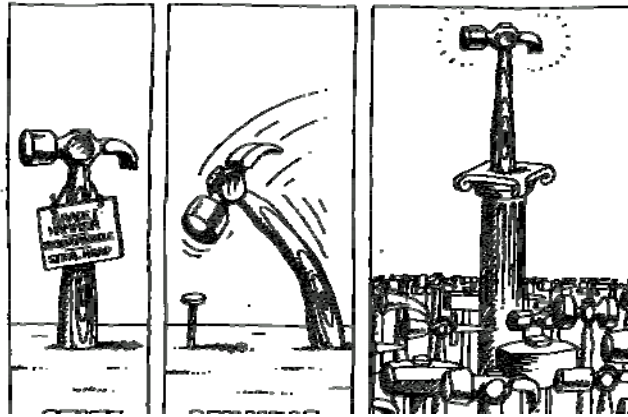


Quelle analogie pourrait-on faire avec:

- le moule,
- la statuette, et
- la fabrication d'une statuette?

Objets ET Classes

Exemple:

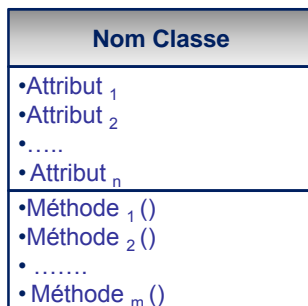


Cours UML

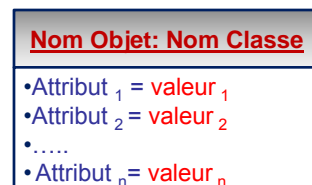
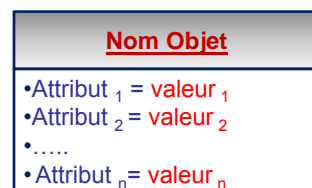
Pr. L.Kzaz

Objets ET Classes

Représentation des Objets et des Classes:

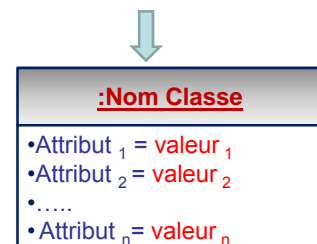


Représentation d'une Classe



Représentations possibles d'un objet

Objet anonyme



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Objets ET Classes

Représentation simplifiée des Objets et des Classes:

Durant les premières étapes de modélisation on pourra pour des raisons pratiques, se limiter aux représentations simplifiées suivantes:

Nom Classe

Représentation simplifiée d'une Classe

Nom Objet

Nom Objet: Nom Classe

:Nom Classe

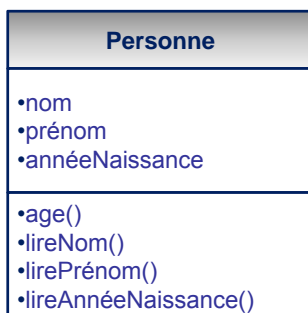
Représentations simplifiées d'un objet

Cours UML

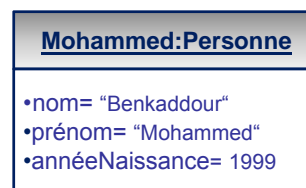
Pr. L.Kzaz

Objets ET Classes

Exemple:



→
Instanciation



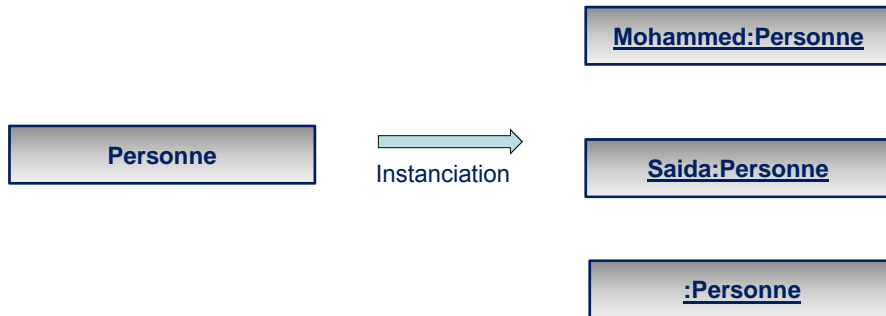
Deux instances de la classe Personne

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Objets ET Classes

Exemple:

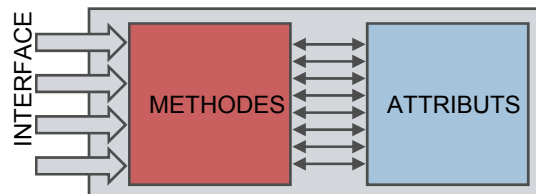


Représentations simplifiées des classes et des objets

Encapsulation et Visibilité

Principes:

- ✓ L' *Encapsulation* consiste à cacher et les attributs d'une classe et à les rendre inaccessibles aux autres classes du système.
- ✓ La seule façon d'accéder aux attributs d'une classe est de lui *envoyer un message (appel de méthode)*, qui va déclencher l'exécution de l'une de ses méthodes.



Encapsulation et Visibilité

Principes:

- ✓ L'accès à un attribut consiste à:
 - Lire ou Récupérer sa valeur; cela permet de connaître l'état d'un objet, instance d'une classe.
 - Ecrire ou Modifier sa valeur; cela permet de modifier l'état d'un objet, instance d'une classe.
- ✓ Des méthodes de type LireAttribut(), EcrireAttribut(), InitialiserAttribut(), AffecterAttribut() font partie des méthodes associées Classes.

Encapsulation et Visibilité

Niveaux de visibilité:

Elle définit les niveaux de visibilité, ou encore les droits d'accès, des attributs et méthodes d'un objet. On distingue trois niveaux de visibilité:

- ✓ **Publique (+)** : L'attribut, ou la méthode, est publique; elle est accessible aux autres objets du système.
- ✓ **Privé (-)** : L'attribut, ou la méthode, est privé; il n'est accessible que par les méthodes de l'objet.
- ✓ **Protégé (#)** : L'attribut, ou la méthode, est protégé; il n'est accessible que par les méthodes des objets héritiers.

Remarque:

- Les attributs et les méthodes publiques forment la partie Interface de la Classe.

Attributs et Méthodes de Classe

Définition:

Par défaut, chaque instance d'une classe possède sa propre copie des attributs de la classe. Les valeurs des attributs peuvent donc différer d'un objet à un autre. Chaque objet a son propre état.

Parfois, on a besoin de définir un attribut qui garde *une valeur unique* et *partagée* par toutes les instances de la classe.

Cet attribut s'appelle **attribut de classe**

Attributs et Méthodes de Classe

Définition:

Les *attributs* et les *méthodes de classe* sont des attributs et des méthodes qui *n'ont pas de sens pour les objets* lorsqu'ils sont pris individuellement; ils sont définis et sont *significatifs au niveau de la classe* dans son ensemble.

Les *attributs* et les *méthodes de classe* sont aussi appelés dans le jargon des *langages de programmation* des *attributs* ou des *méthodes statiques*. (static en Java ou en C++)

Une *méthode de classe* ne peut manipuler que des *attributs de classe*. Elle n'a pas accès aux *attributs de la classe* (i.e. des instances de la classe).

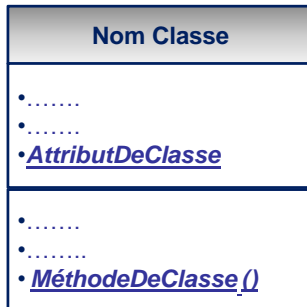
L'accès à une *méthode de classe* ne nécessite pas l'existence d'une instance de cette classe.

Exemple:

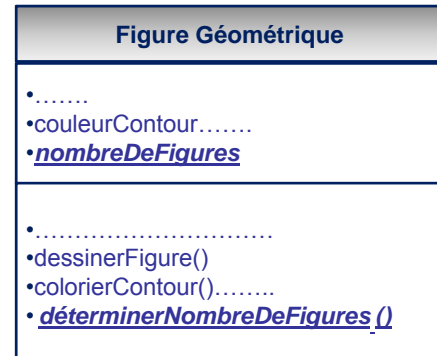
- Le nombre d'instances d'une classe est un *attribut de classe*.
- La méthode qui calcule le nombre d'instances d'une classe est une *méthode de classe*.

Attributs et Méthodes de Classe

Notation:



Exemple:



Relations

Relations entre classes:

Les Objets du système peuvent avoir des relations; on distingue quatre types de relations:

- **Héritage** <http://uml.free.fr/cours/p15.html>
- **Agrégation**
- **Composition**
- **Association**

Relations : Héritage

Présentation:

- ❑ L'héritage est une relation qui permet de **modéliser des hiérarchies**, lorsqu'elles existent, entre les classes.

Elle permet de:

- ✓ Gérer la complexité, en ordonnant les objets au sein d'arborescences de classes, d'abstraction croissante.

- ✓ Etablir une sorte de classification entre un ensemble d'objets ayant des attributs et des méthodes en communs et d'autres qui ont des attributs et des méthodes spécifiques.

- ❑ Deux approches sont possibles:

- ✓ Approche **Ascendante**:

Elle Consiste à partir d'objets spécifiques pour aboutir à des objets plus généraux.

Cette approche porte le nom de **Généralisation**.

- ✓ Approche **Descendante**:

Elle Consiste à partir d'objets Généraux pour aboutir à des objets spécifiques.

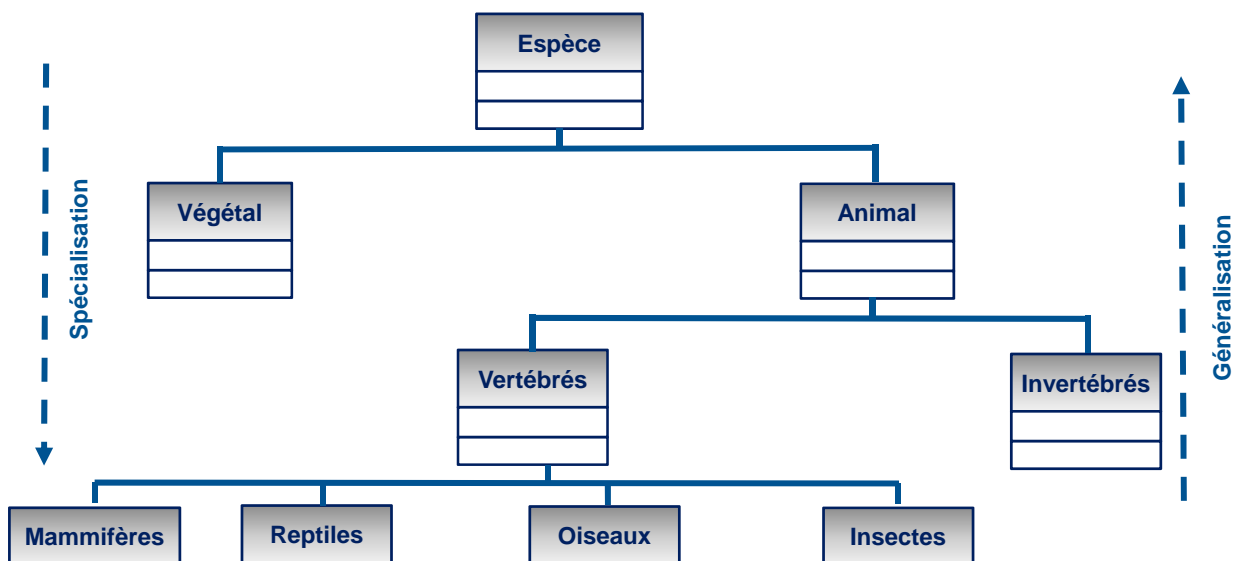
Cette approche porte le nom de **Spécialisation**.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Héritage

Exemple : Classification des espèces:



Cours UML

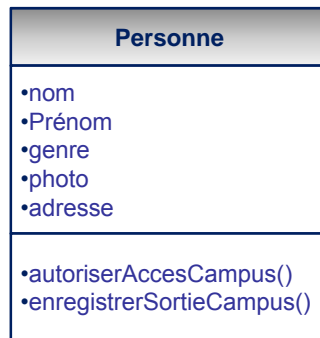
Pr. L.Kzaz

Relations : Héritage

Exemple Introductif:

Supposons qu'on souhaite modéliser l'ensemble des personnes qui fréquentent notre campus.

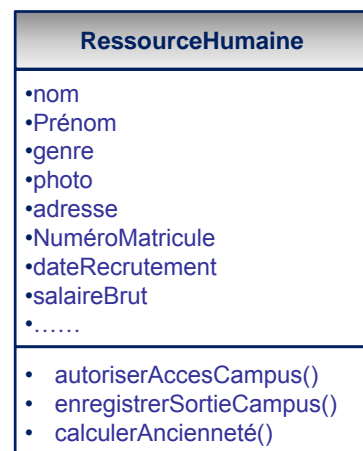
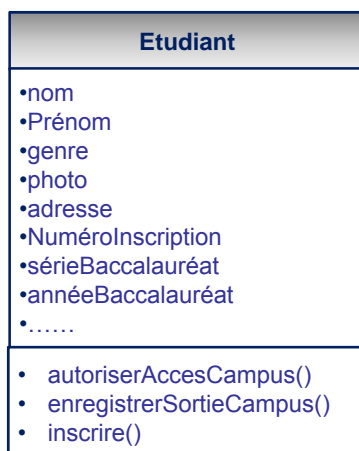
Première approche: On représente toute la population par une classe Unique « Personne »



Relations : Héritage

Exemple Introductif:

✓ Deuxième Approche: On représente cette population par **deux classes**:



Relations : Héritage

Première approche

On remarque que parmi les personnes, certains ont des attributs, resp. des méthodes, spécifiques.

Ainsi, les étudiants ont, en plus des attributs de la classe PERSONNE, un numéro d'inscription, une série de baccalauréat et l'année de son obtention, etc.

De même, le personnel administratif et enseignant, dispose d'un numéro matricule, d'une date de recrutement, d'un salaire Brut, etc.

On décide alors de créer deux nouvelles classes.



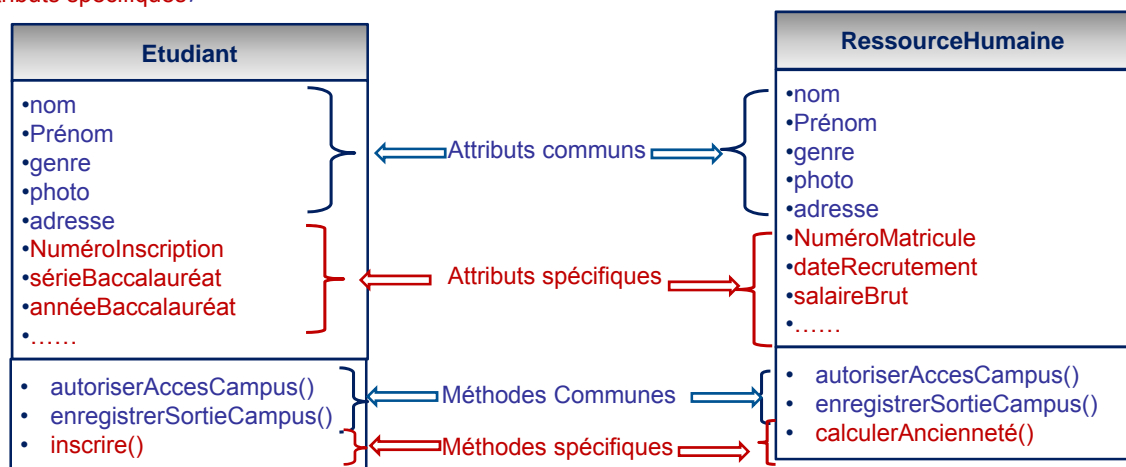
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Première approche:

Les attributs des deux nouvelles classes comportent, en plus des attributs de la classe PERSONNE. Des **attributs spécifiques**.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Héritage

Première approche:

La classe « **Personne** » ne contiendra plus que *les attributs et les méthodes communes* aux deux classes.

Personne
<ul style="list-style-type: none"> •nom •Prénom •genre •photo •adresse
<ul style="list-style-type: none"> •autoriserAccesCampus() •enregistrerSortieCampus()

Relations : Héritage

Première approche:

Les deux classes *Etudiant* et *Ressource Humaine* contiendront les attributs et les méthodes qui leur sont spécifiques.

Etudiant
<ul style="list-style-type: none"> • numéroInscription • sérieBaccalauréat • annéeBaccalauréat •
<ul style="list-style-type: none"> • Inscrire()

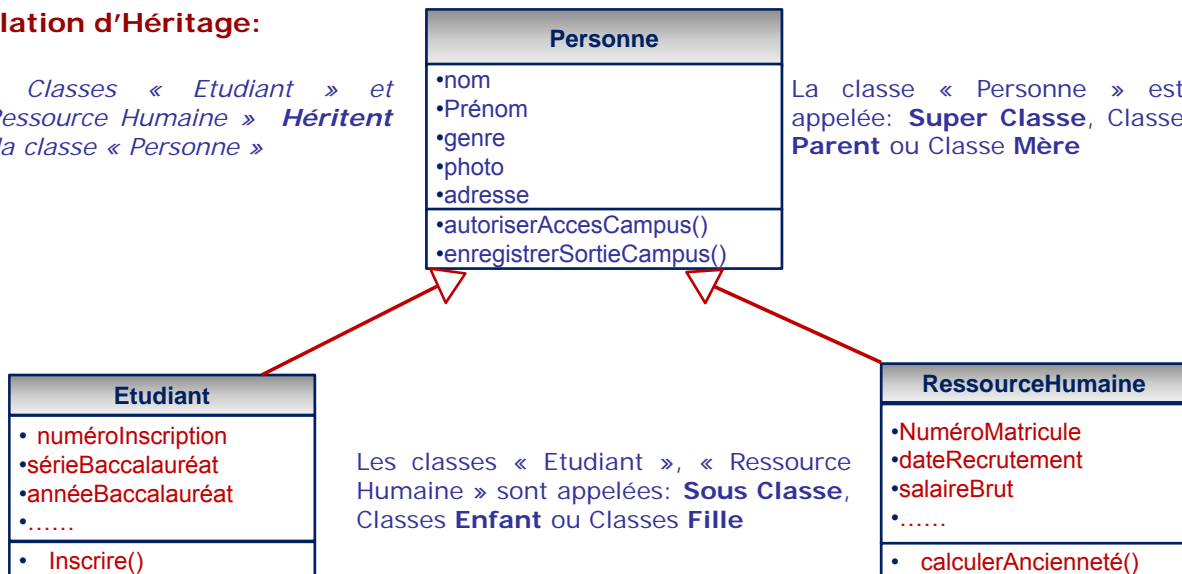
RessourceHumaine
<ul style="list-style-type: none"> • NuméroMatricule • dateRecrutement • salaireBrut •
<ul style="list-style-type: none"> • calculerAncienneté()

Relations : Héritage

Relation d'Héritage:

Les Classes « Etudiant » et « Ressource Humaine » **Héritent** de la classe « Personne »

La classe « Personne » est appelée: **Super Classe**, Classe **Parent** ou Classe **Mère**



Cours UML

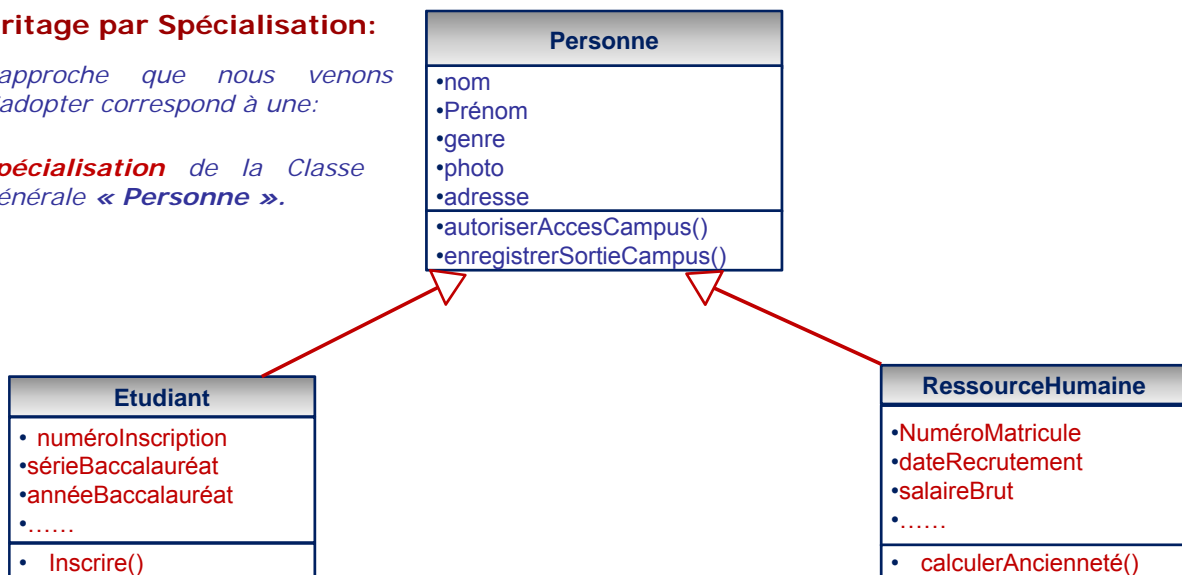
Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Héritage par Spécialisation:

L'approche que nous venons d'adopter correspond à une:

Spécialisation de la Classe Générale « **Personne** ».



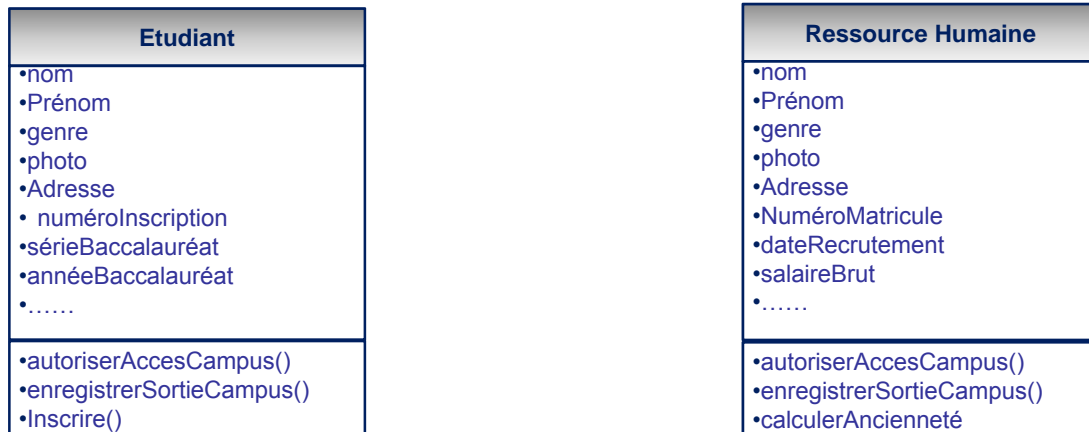
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Deuxième Approche:

- ✓ La deuxième approche applique une démarche inverse:
- ✓ Elle consiste à observer dès le départ que la population qui fréquente le campus est composée d'étudiants et de ressources humaines:



Cours UML

Pr. L.Kzaz

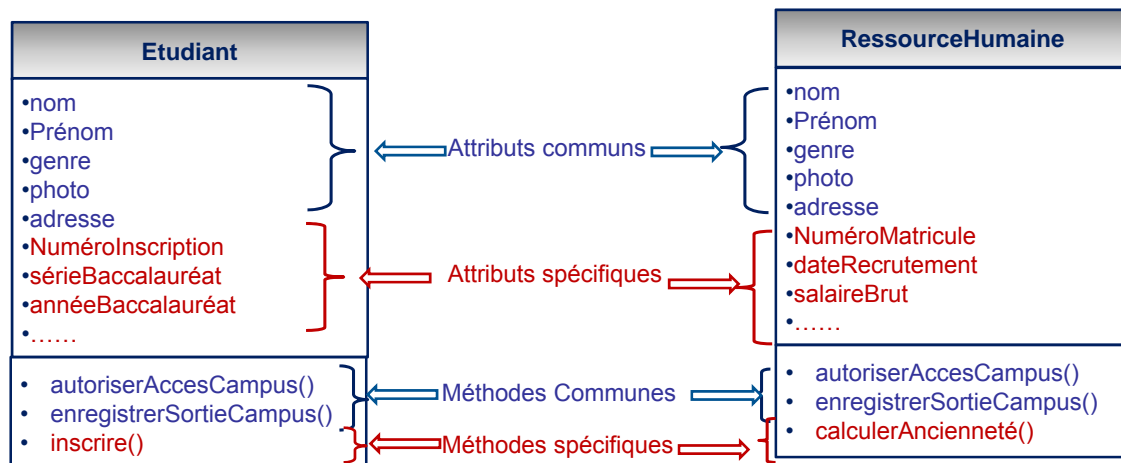
Relations: Héritage

Deuxième approche:

On constate par la suite que les deux classes ont:

Des Attributs et des méthodes **communes**

Des Attributs et des méthodes **propres**



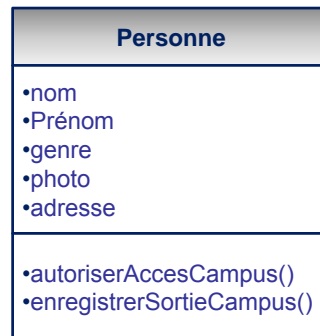
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Deuxième Approche:

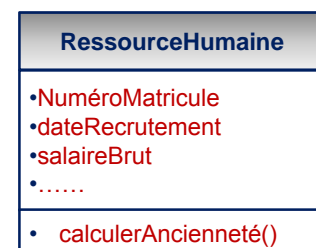
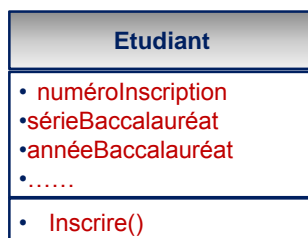
*Ce constat nous amène à créer une nouvelle classe « **Personne** » qui regroupera les attributs et les méthodes communes.*



Relations : Héritage

Deuxième approche:

Et de ne conserver dans les classes « Etudiant » et « Ressource Humaine » que les attributs qui leur sont spécifiques..

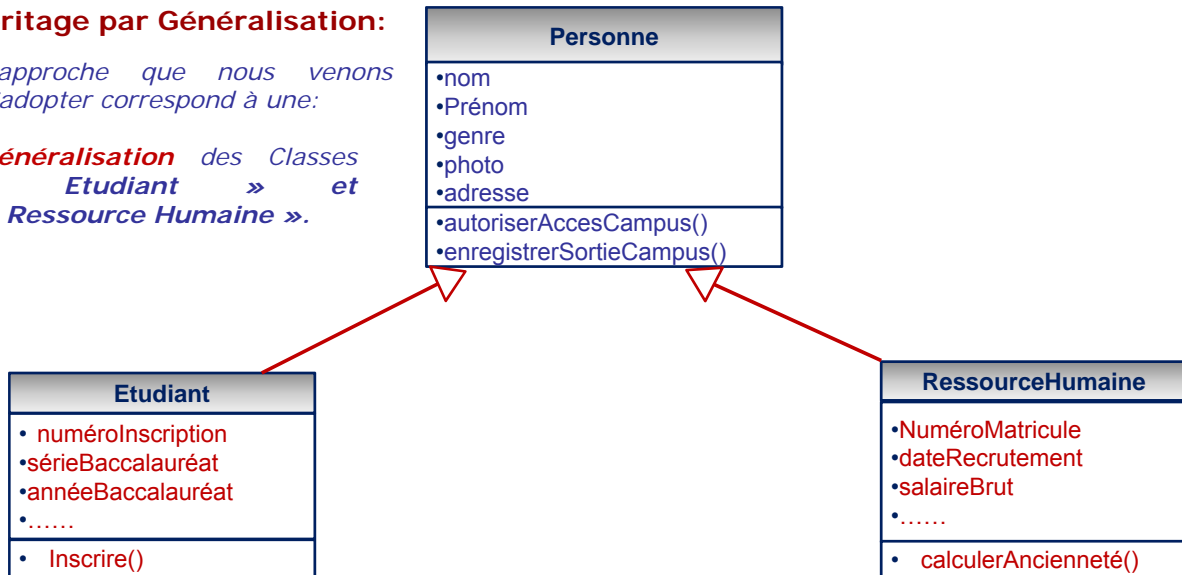


Relations: Héritage

Héritage par Généralisation:

L'approche que nous venons d'adopter correspond à une:

Généralisation des Classes
« **Etudiant** » et
« **Ressource Humaine** ».



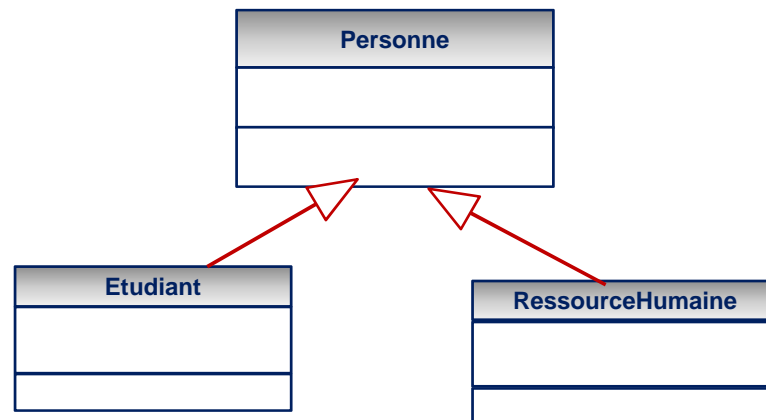
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Constat:

Les deux démarches aboutissent au même Modèle.



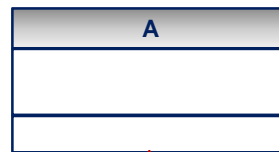
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

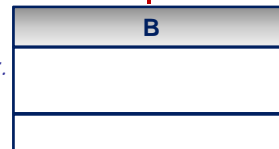
Propriétés:

- ✓ Une instance (Objet) de la classe B est aussi une instance (Objet) de la classe A.
- ✓ Les instances (Objets) de la classe B partagent les mêmes attributs et méthodes que celles de des instances (Objets) de la classe A.
- ✓ La classe B est une **spécialisation** de la classe A.
- ✓ La classe A est une **généralisation** de B.



- ✓ La classe A est une **Super Classe**.
- ✓ La classe A est une Classe **Parent**.
- ✓ La classe A est une Classe **Mère**.

- ✓ La classe B est une **Sous Classe**.
- ✓ La classe B est une Classe **Enfant**.
- ✓ La classe B est une Classe **Fille**.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Héritage

Exercices:

- ✓ Modéliser le parc de véhicules d'une entreprise de location de moyens de transport.
- ✓ Modéliser les modes de paiement
- ✓ Modéliser les objets d'un Bibliothèque graphique.
- ✓ Modéliser le fonds documentaire d'une Bibliothèque.
- ✓ Modéliser les messages échangés via un réseau social.

Cours UML

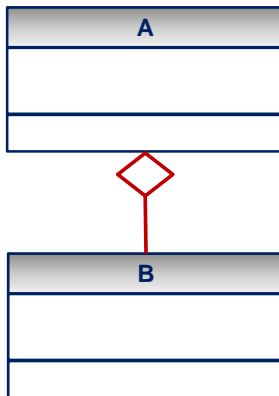
Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

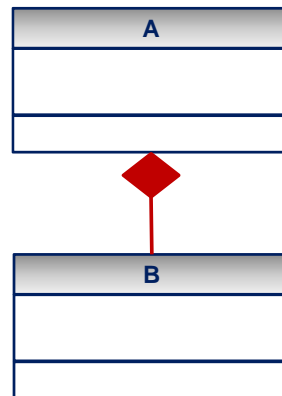
Présentation:

UML permet de représenter la relation de contenance moyennant deux types de relations:

✓ Agrégation.



✓ Composition



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

Présentation:

Ce type de relation exprime le fait qu'une Classe A **Contient** une autre classe B

Exemples:

- ✓ Une voiture contient (possède, est composée de):
 - Roues
 - Moteur
 - Carrosserie
 - Plaque d'immatriculation.
- ✓ Un dessin contient un ensemble de figures géométriques
- ✓ Une présentation PowerPoint est composé de Slides
- ✓ Une équipe de foot ball est composée d'un ensemble de joueurs.
- ✓ Une classe (groupe) est composée d'un certain nombre d'étudiants.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

Agrégation:

L'agrégation exprime une relation de type « **avoir un** , **Possède** », une instance de A (un objet de A) peut « avoir un » une instance de B (un objet de B).

- les objets de B peuvent exister indépendamment des objets de A.
- La suppression d'une instance de A n'entraîne pas nécessairement la suppression des instances de B qui lui sont rattachés.
- La même instance de B peut faire partie de (être commune à) plusieurs instances de A.

Exemple: Quel type de relation existe-t-il entre:

- Un étudiant et sa classe.
- Une voiture, son moteur et sa carrosserie.
- Un joueur et son équipe.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

Représentation UML:

- ✓ Une instance de la classe « A » Contient des instances de la classe « B ».



Conteneur Agrégé Ensemble

Contenu

Agrégat

Elément

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

Exemples:

- ✓ Une classe (groupe) a un certain nombre d'étudiants.



- ✓ Une association est composée de personnes (ses membres).



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations : Contenance (Agrégation/Composition)

Composition:

La composition exprime une relation de type « **Faire partie de** », une instance de la classe B (un objet de la classe B) « Fait partie » d'une instance de la classe A (un objet de la classe A).

- les objets de B ne peuvent exister indépendamment des objets de A.
- La suppression d'une instance de A entraîne la suppression des instances de B qui lui sont rattachés.
- La même instance de B ne peut faire partie de (être commune à) plusieurs instances de A.

Exemples: Quel type de relation existe-t-il entre:

- Une Voiture et sa plaque d'immatriculation
- Une voiture, son moteur et sa carrosserie.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Présentation:

Les Objets du système peuvent avoir liens exprimant l'existence d'une certaine relation.

Soit deux objets du système reliés par une certaine relation



Exemple:

Dans le domaine « Sclolarité » on observe les faits suivants:

L'étudiant Karim est inscrit dans la filière Ingénierie

Quels sont les objets mentionnés dans ce fait et quel lien existe-t-il entre eux ?



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Présentation:

Dans le domaine « Sclolarité » on observe d'autres faits similaires au précédents:

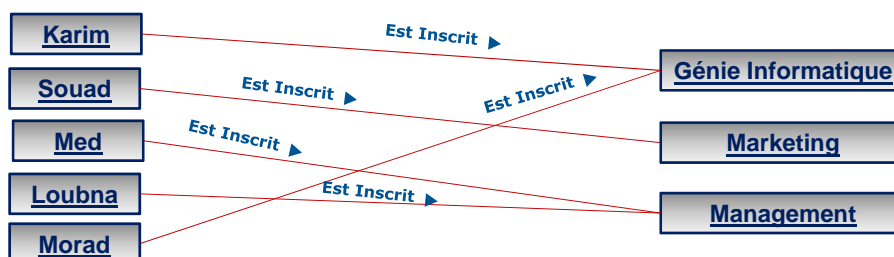
L'étudiante Souad est inscrite dans la filière Marketing

L'étudiant Mohammed est inscrite dans la filière Management

L'étudiante Loubna est inscrite dans la filière Management

L'étudiant Morad est inscrit dans la filière Génie Informatique

Représentons l'ensemble de ces faits:



Cours UML

Pr. L.Kzaz

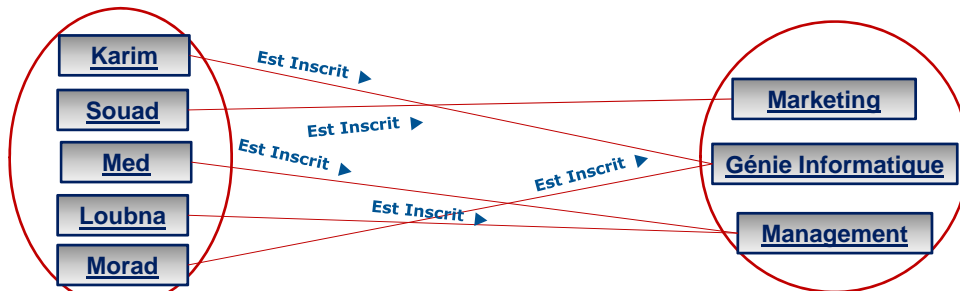
Relations: Association

Présentation:

L'analyse de ce schéma conduit au constat suivant:

Les objets: { Karim, Souad, Med Loubna, Morad } sont semblables et peuvent être regroupés.

Les objets: { Génie Informatique, Marketing, Management }
sont également semblables et peuvent être regroupés.



Cours UML

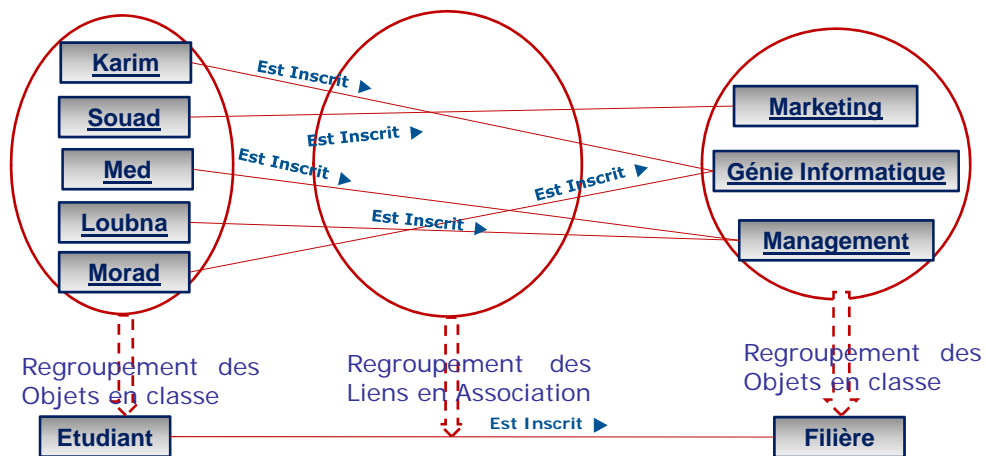
Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Présentation:

On peut faire le même constat au niveau des liens entre les objets:

Tous les liens sont semblables et décrivent le même type de relation



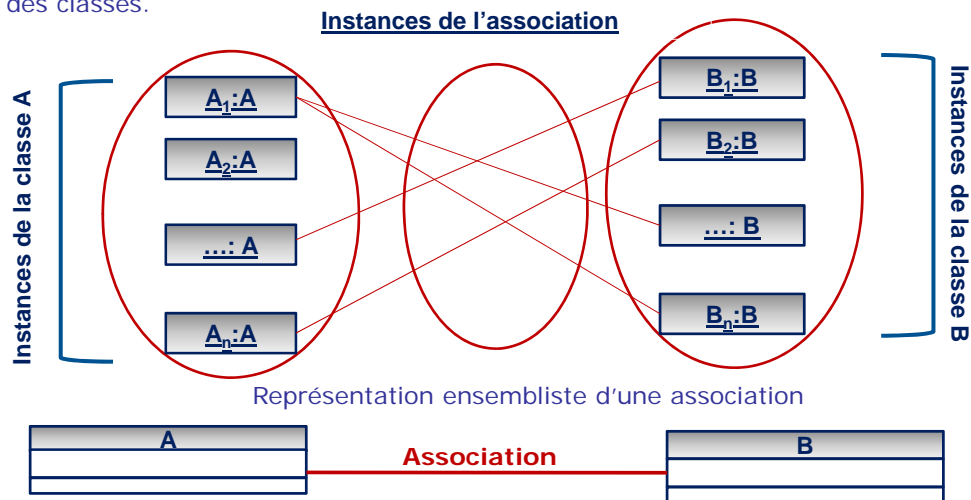
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Présentation:

D'une manière plus générale: Une association est un ensemble de liens semblables reliant des objets, instances des classes.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Arité des Associations: Association binaire.

Les exemples vus concernent les associations dites binaires.

Une association binaire est une association dont chaque instance relie deux objets différents.



Représentation d'une association binaire (Arité = 2)

L'**arité** d'une association est le **nombre d'objets différents** reliés par chaque **instance de l'association**.

L'arité d'une association **n'est pas toujours égale au nombre de classes qu'elle relie**.

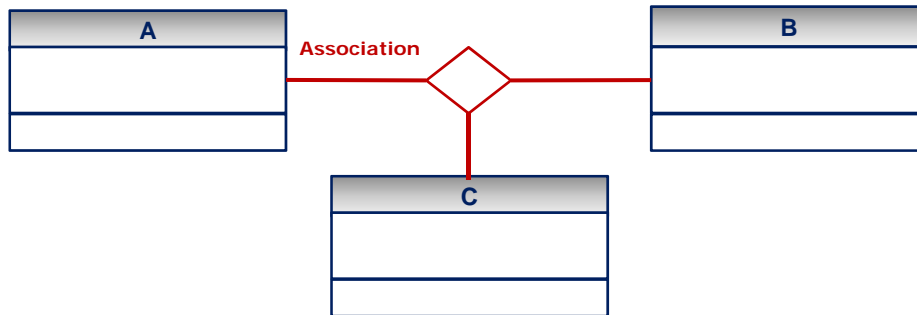
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Association ternaire:

Chaque instance de l'association relie trois objets (instances)



Représentation d'une association ternaire (reliant trois classes)

Cours UML

Pr. L.Kzaz

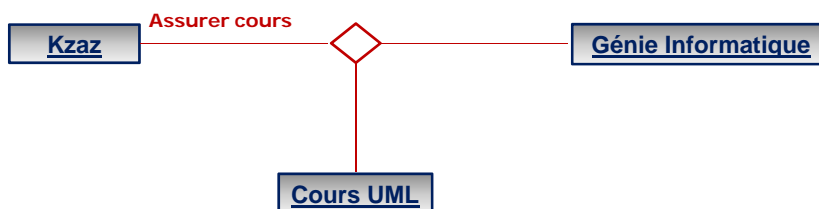
Relations: Association

Association ternaire:

Dans le domaine planification des cours on relève le fait suivant:

Le Professeur Kzaz assure le cours d'UML pour la filière Génie Informatique

Quels sont les objets mentionnés dans ce fait et quel lien existe-t-il entre eux



Cours UML

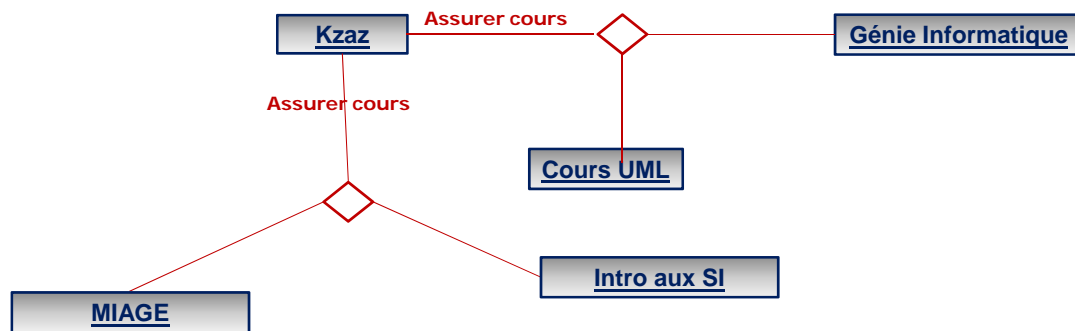
Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Association ternaire:

Exemple; soit le fait suivant:

Le Professeur Kzaz assure aussi le cours Intro aux SI pour la filière MIAGE



Cours UML

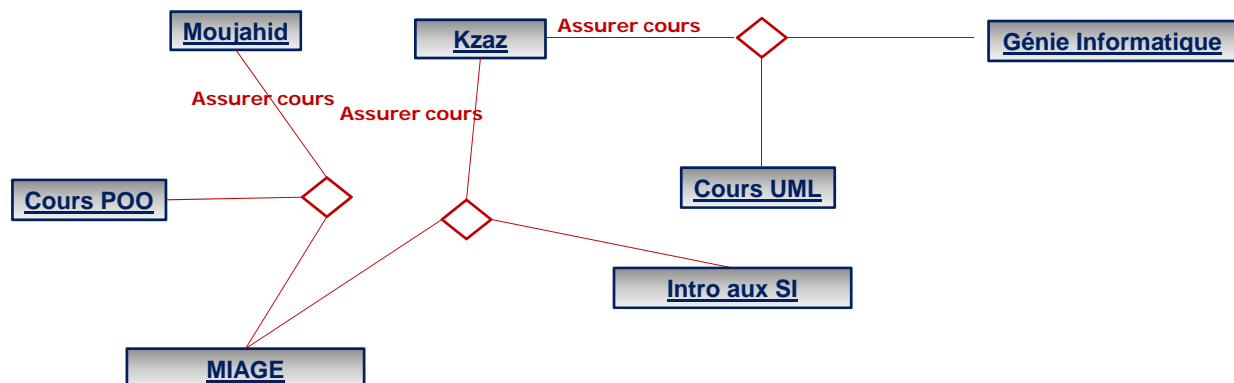
Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Association ternaire:

Un autre fait similaire:

Le Professeur Moujahid assure le cours Programmation Orientée de la filière MIAGE



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Association ternaire:

Le diagramme précédent met en relation des objets qu'on peut regrouper en 3 sous- ensembles:

Les objets: { Kzaz, Moujahid } Sont semblables; ils peuvent être regroupés en une seule classe: Professeur

Les objets: { Génie Informatique, MIAGE } Sont semblables; ils peuvent être regroupés en une seule classe: Filière

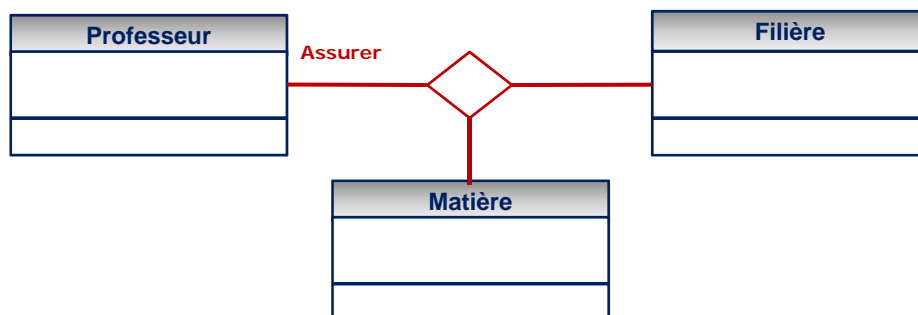
Les objets: { UML, POO } Sont semblables; ils peuvent être regroupés en une seule classe: Matière

Les objets précédents sont reliés par trois liens similaires: « Assurer Cours »; ils peuvent être regroupés en une seule association.

Relations: Association

Association ternaire:

Les diagrammes précédents donnent lieu à un seul diagramme des classes:

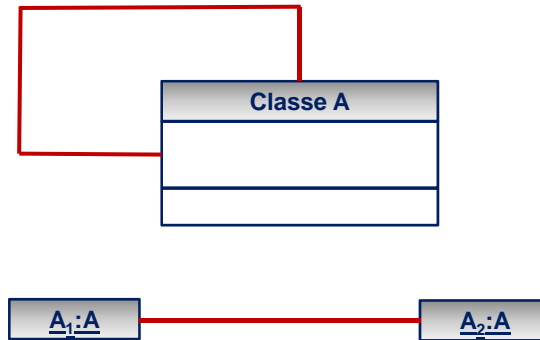


Représentation d'une association ternaire (reliant trois classes)

Relations: Association

Association réflexive:

Une association réflexive relie des objets différents d'une même classe.



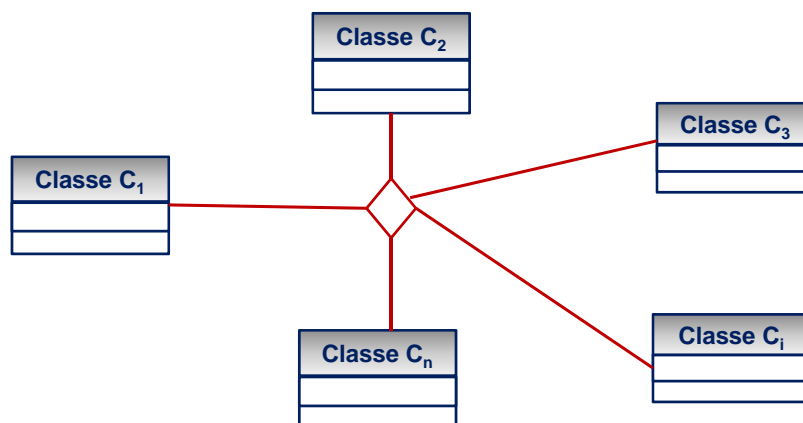
Deux instances de la classe A sont reliées

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Association n-aire:



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Exemples:

Modéliser les phrases suivantes:

- ✓ Un auteur écrit des ouvrages.
- ✓ Un éditeur publie des ouvrages.
- ✓ Un étudiant emprunte un ouvrage.
- ✓ Un professeur assure une matière pour une classe.
- ✓ Une séance de cours est assurée par un professeur pour une classe d'étudiants dans une salle pendant un certain horaire.
- ✓ Une personne propriétaire loue un appartement à une autre personne locataire.

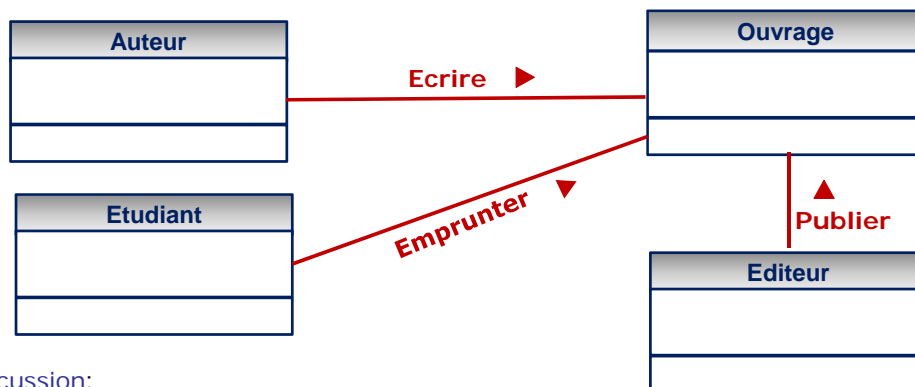
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Exemples:

- ✓ Un auteur écrit des ouvrages
- ✓ Un éditeur publie des ouvrages.
- ✓ Un étudiant emprunte un ouvrage



✓ Discussion:

Editeur: attribut de la classe Ouvrage! Auteur: attribut de la classe Ouvrage!

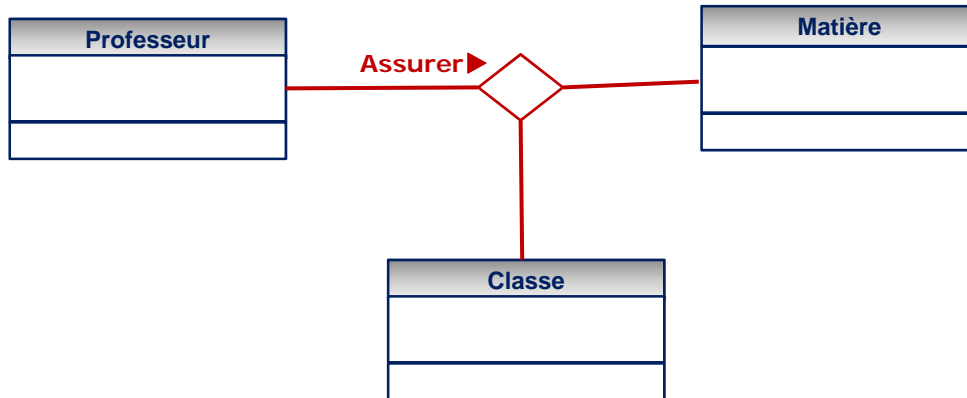
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Exemples:

- ✓ Un Professeur assure une matière pour une classe



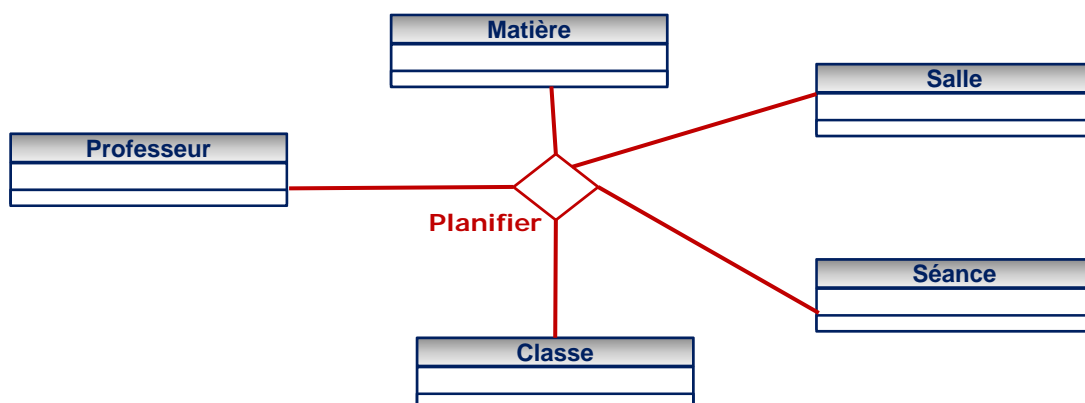
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Association

Exemples:

- ✓ Une séance de cours est assurée par un professeur pour une classe d'étudiants dans une salle pendant un certain horaire.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

Exemple introductif:

- ✓ Un étudiant emprunte un ouvrage auprès de la bibliothèque. Lors de l'emprunt, les dates d'emprunts et de restitution sont fixées.

Soit le diagramme des classes suivant:



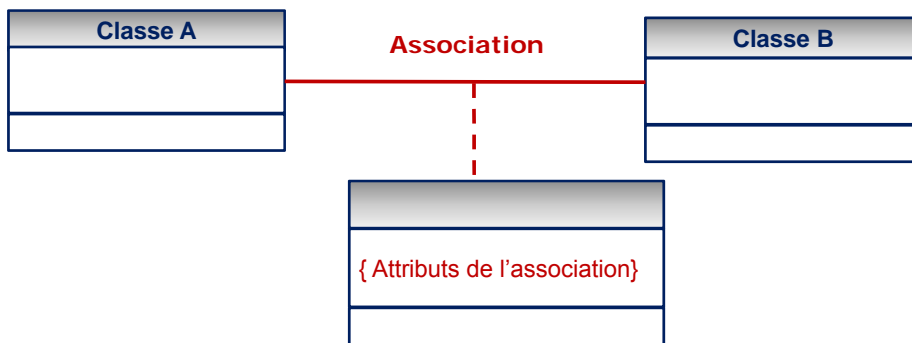
Placer les attributs suivants sur ce diagramme: – dateEmprunt – dateRestitution

- ✓ Ces deux attributs ne caractérisent ni l'étudiant ni l'ouvrage.
- ✓ Ils caractérisent l'emprunt. Ils ne sont définis qu'au moment de l'emprunt.
- ✓ Ce sont donc: des attributs de l'association « Emprunter »

des attributs de l'association « Emprunter »

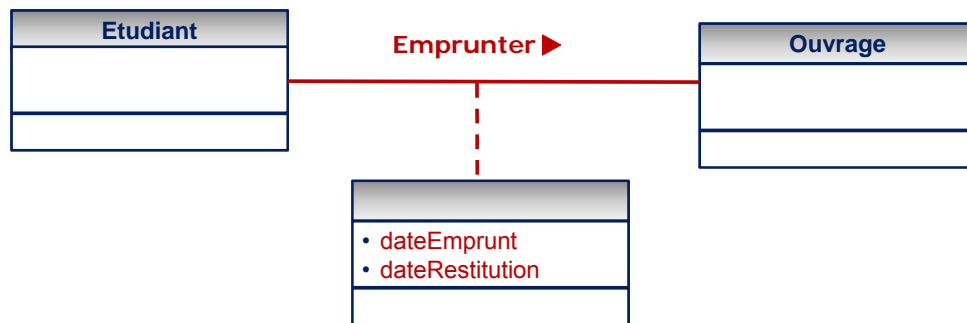
Relations: Classe-Association

- ✓ Une classe-Association est une association porteuse d'attributs.
- ✓ Représentation des classes association.



Relations: Classe-Association

✓ Exemple:

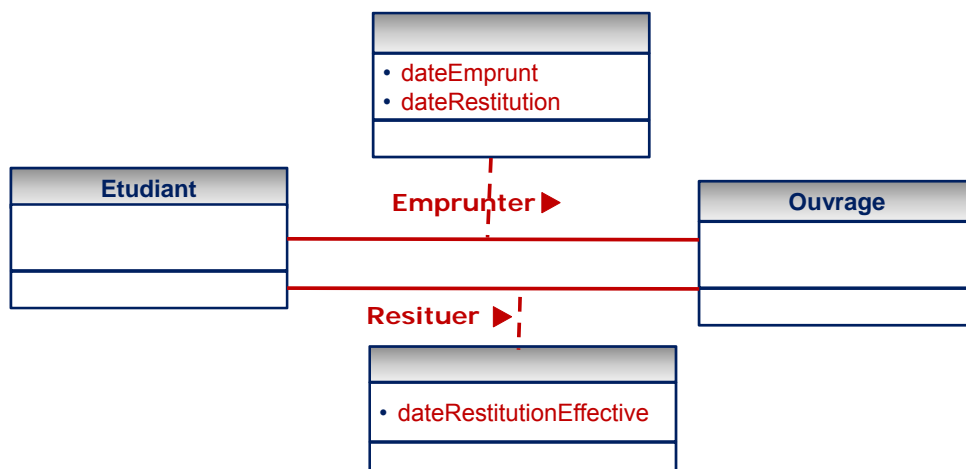


Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

- ✓ Compléter le modèle pour prendre en compte la date de restitution effective de l'ouvrage.
- ✓ La date de restitution effective peut être différente de la date de restitution réglementaire.



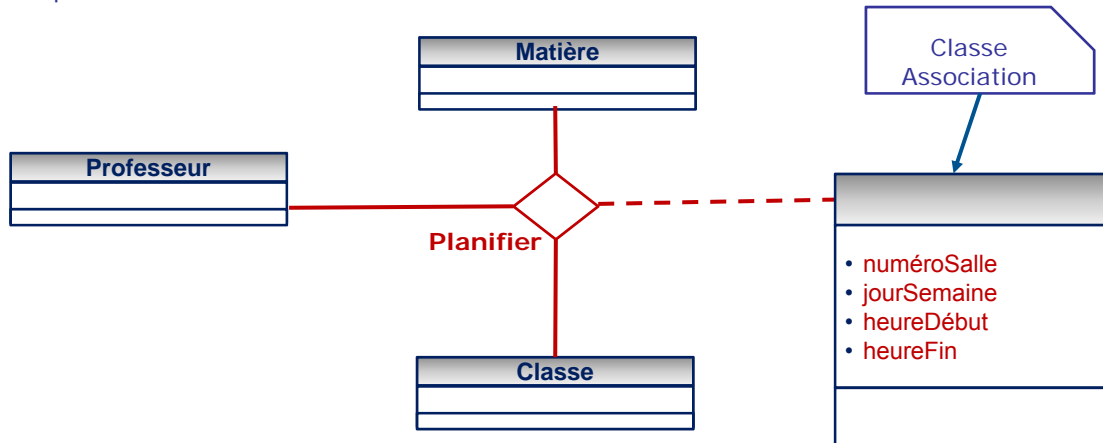
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

Exemple:

- ✓ Une séance de cours est assurée par un professeur pour une classe d'étudiants dans une salle pendant un certain horaire.



Cours UML

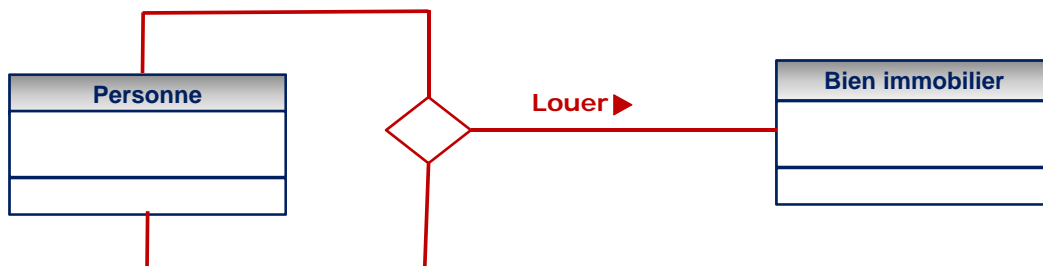
Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

Exemple:

- ✓ On considère le SI d'une agence immobilière. Elle reçoit de la part des propriétaires des biens à louer, et reçoit de la part des locataires des demandes de location. On souhaite modéliser le fait suivant:

Une personne, propriétaire d'un bien, loue un bien immobilier, à une autre personne, qui devient le locataire du bien.



Cours UML

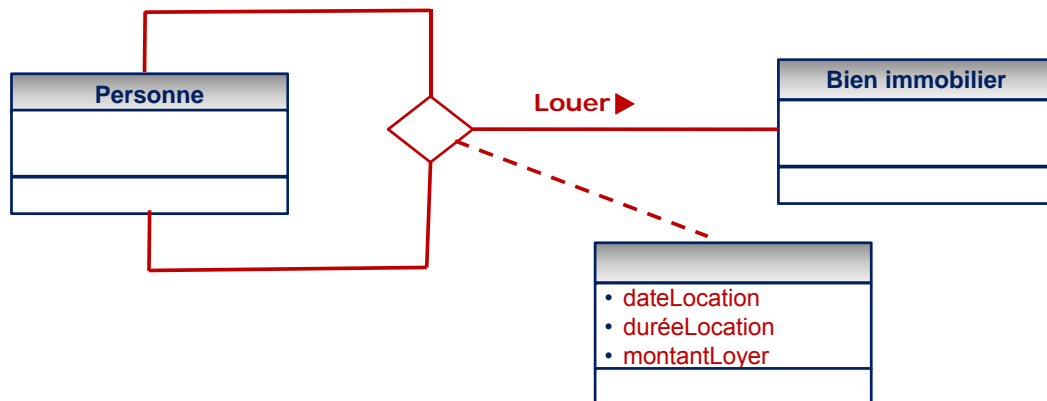
Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

Exemple:

- ✓ On souhaite enrichir le modèle précédent par les attributs suivants:

Date Début de location, Durée de la location, et montant du loyer.



Cours UML

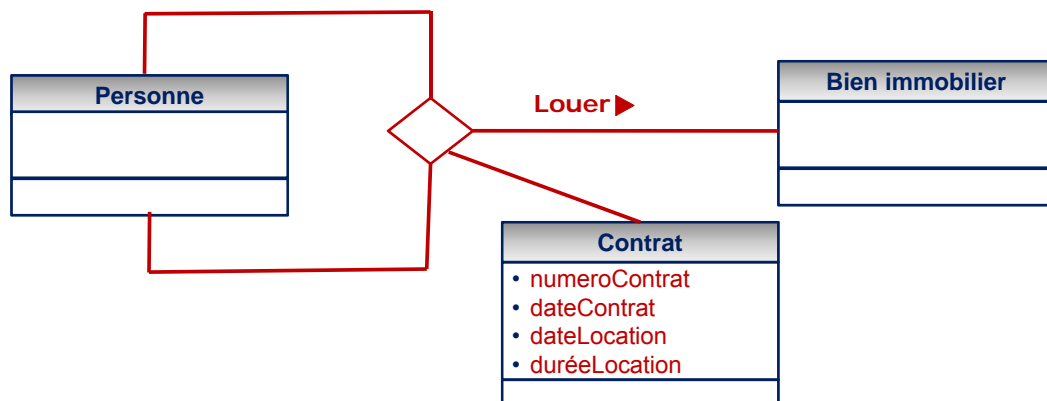
Pr. L.Kzaz

Relations: Classe-Association

Exemple:

- ✓ On souhaite intégrer au modèle les données sur le contrat:

Numéro de contrat, date du contrat.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Classe Abstraite

Définition:

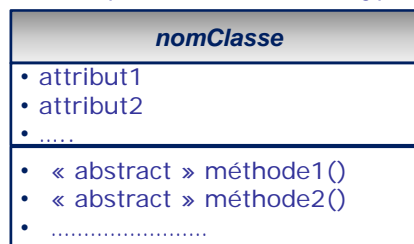
- ✓ Une **classe abstraite** est une classe dont l'implémentation n'est pas complète et qui ne peut être instanciée. Une classe abstraite contient des **méthodes abstraites**.
 Une **méthode est dite abstraite** lorsqu'on connaît son entête, mais pas la manière dont elle peut être réalisée (i.e. on connaît sa déclaration, mais pas sa définition).

Une classe abstraite sert essentiellement à factoriser des méthodes et attributs communs à plusieurs classes, et ce dans une relation d'héritage

Une classe abstraite sert de base pour la définition d'autres classes, les sous classes.

Notation: le nom d'une classe abstraite est écrit en italique

Les méthodes abstraites sont précédées du stéréotype « abstract ».

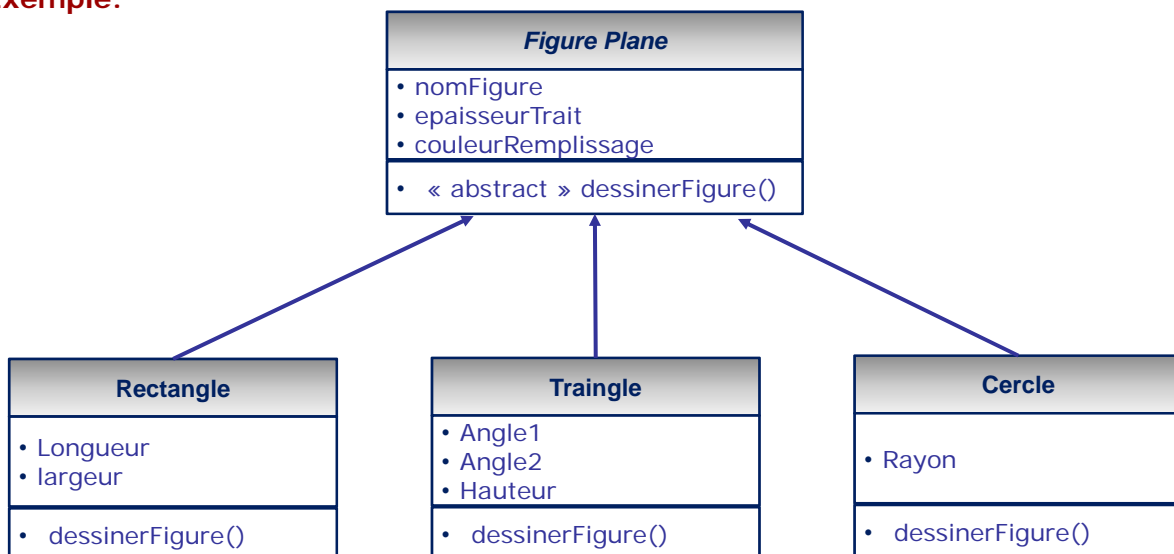


Cours UML

Pr. L.Kzaz

Classe Abstraite

Exemple:



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Classe Interface

Définition:

- ✓ Une **classe interface** est une classe complètement abstraite.

Une **classe interface** ne contient pas d'attributs; elle ne contient que des méthodes abstraites, c'est à dire des méthodes non implémentées dans la classe.

Les classes interfaces sont définissent des ensembles d'opérations que d'autres classes doivent implémenter.

Une classe interface sert essentiellement à factoriser des méthodes communes à plusieurs classes, et ce dans une relation d'héritage.

Une classe interface permet de structurer et simplifier les modèles.

Notation: le nom d'une classe interface est précédé du mot « Interface ».

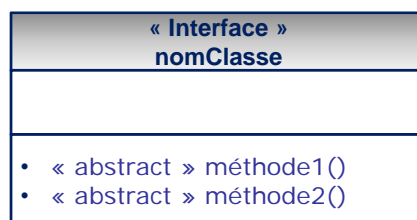


Diagramme des Classes et Diagramme d'Objets

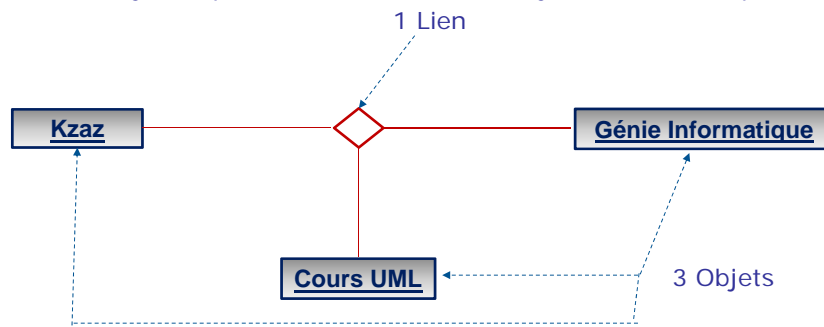
Diagramme des classes:

- ✓ Un **diagramme des classes** relatif à un domaine est un schéma représentant les classes et les associations du domaine.
- ✓ Le diagramme des classes traduit les **règles structurelles du domaine**.
- ✓ Le **diagramme des classes** est une **abstraction** des **diagrammes d'objets du domaine**.
- ✓ Les diagrammes des classes d'un domaine permettent :
 - La compréhension du domaine d'étude.
 - Sa délimitation. et
 - L'évaluation de la complexité du système à construire.
- ✓ Les diagrammes des classes constituent une base :
 - Du contrat (cahier des charges) passé ente le maître d'ouvrage (le commanditaire du système) et le maître d'œuvre (le constructeur du système).
 - Pour la conception et l'implémentation du futur système informatisé.

Diagramme des Classes et Diagramme d'Objets

Diagramme d'objets

- ✓ Un diagramme représente un fait particulier d'un domaine d'étude.
- ✓ Un diagramme d'objets représente un ensemble d'objets et les liens qui les relient.



Un diagramme d'objets

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Diagramme des Classes et Diagramme d'Objets

Diagramme d'objets

- ✓ Un diagramme d'objet est une instance d'un diagramme des classes.
- ✓ Un diagramme des classes est une abstraction d'un ensemble de diagrammes d'objet.



Ce diagramme d'objets

est une instance

de ce diagramme des classes

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Diagramme des Classes et Diagramme d'Objets

Intérêt des diagrammes d'objets:

- ✓ Les diagrammes d'objets ont un intérêt très limité par rapport aux diagrammes des classes
- ✓ Ils permettent cependant de :
 - Comprendre à l'aide d'exemples concrets (Objets et liens), des situations précises de la réalité, qui semblent être complexes à modéliser directement à l'aide des diagrammes des classes.
 - Illustrer un diagramme des classes complexe et aider ainsi à la lecture de ces diagrammes.

On fera donc appel aux diagrammes d'objets uniquement dans des **situations particulières**.

Les diagrammes des Classes sont t **indispensables** pour construire le système.

Règles de Domaine

Définition:

- ✓ La modélisation d'un système consiste à fournir une représentation de ses caractéristiques considérées comme étant pertinentes par rapport à l'objectif recherché.
- ✓ Les systèmes que nous modélisons sont régis par des règles qu'il est nécessaire d'inclure dans le modèle.
- ✓ On appelle **règle de domaine**, toute règle ou contrainte qui régit la structure ou le fonctionnement du domaine modélisée.
- ✓ La politique de l'entreprise, les lois physiques, les lois civiles, la législation fiscale sont des exemples de règles de domaine.
- ✓ Lorsque le domaine étudié est un **domaine de gestion**, on parle alors de **règles de gestion** ou de **règles métier** du domaine.

Exemples:

- Règles commerciales,
- Règles à appliquer aux ressources humaines,
- Règles fiscales et comptables,
- Etc.

Règles de Gestion

Exemple:

Règles de gestion régissant le domaine «Gestion des Etudes »:

- ✓ Tout étudiant est inscrit dans une filière.
- ✓ Un étudiant ne peut être inscrit, pendant la même année, dans des filières différentes.
- ✓ Une filière est dirigée par un professeur.
- ✓ Un professeur peut n'être responsable d'aucune filière.

Règles de gestion régissant le domaine «Gestion des équipes commerciales »:

- ✓ Le marché est découpé en zones commerciales.
- ✓ Un commercial peut être responsable d'une zone.
- ✓ Les commerciaux sont répartis sur les zones.
- ✓ Les commerciaux peuvent être spécialisés dans certaines catégories de produits.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Règles de Gestion

Exemples:

Règles de gestion régissant le domaine «Bibliothèque »:

- ✓ Un lecteur ne peut pas emprunter plus de 5 ouvrages, il peut à un moment donné n'avoir emprunté aucun ouvrage.
- ✓ Un ouvrage est écrit par au moins un auteur, il peut être écrit par plusieurs auteurs.
- ✓ Un auteur écrit au moins un ouvrage.
- ✓ Un ouvrage est publié par un éditeur unique.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Règles de Gestion

Expression des règles de gestion:

Les règles de gestion s'expriment sur les diagrammes des classes à l'aide des concepts suivants:

- **Valeurs de Multiplicité.**
- Contraintes sur les associations: **Inclusion et Exclusion**
- **Dépendances fonctionnelles** entre les attributs et leur répartition sur les classes et classes-associations.

Valeurs de Multiplicité

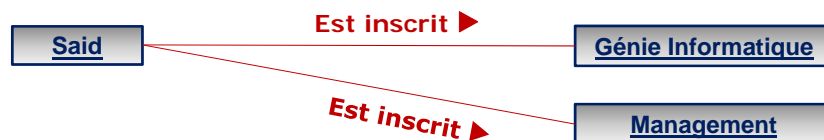
Définition:

- ✓ Les valeurs de multiplicité permettent d'exprimer certaines règles de gestion du domaine modélisé.
- ✓ Elles expriment des contraintes (règles) qui régissent les LIENS entre les OBJETS du domaine.
- ✓ Elles sont portées par les extrémités des ASSOCIATIONS reliant les CLASSES du domaine.

Valeurs de Multiplicité

Exemple:

- ✓ Soit la règle de gestion : Tout étudiant est inscrit dans une filière unique.
- ✓ Le diagramme d'objets ci-après respecte-t-il cette RG?

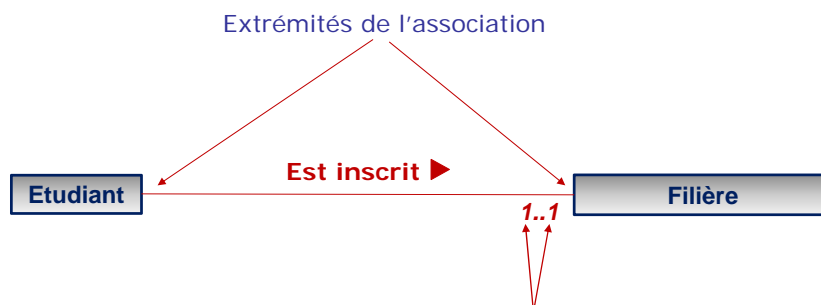


- ✓ Le système ne doit pas donc tolérer l'existence d'une telle situation.

Valeurs de Multiplicité

Représentation:

- ✓ Les valeurs de multiplicité sont portées par les extrémités des associations entre les classes.

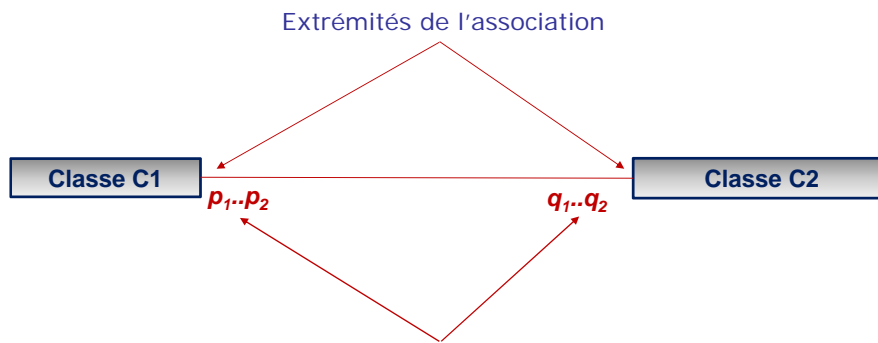


Le couple de valeurs de multiplicité traduisant la règle de gestion précédente.

Valeurs de Multiplicité

Représentation:

- ✓ A chaque extrémité de l'association est affecté un couple de valeurs de multiplicité.



Cours UML

Pr. L.Kzaz

Valeurs de Multiplicité

Interprétation et lecture:

- ✓ Cas des associations binaires.



- ✓ Chaque objet instance de la classe C1, est lié à travers l'association à :
 - Au moins q_1 objets instances de la classe C2.
 - Au plus q_2 objets instances de la classe C2.
- ✓ Chaque objet instance de la classe C2, est lié à travers l'association à :
 - Au moins p_1 objets instances de la classe C1.
 - Au plus p_2 objets instances de la classe C1.

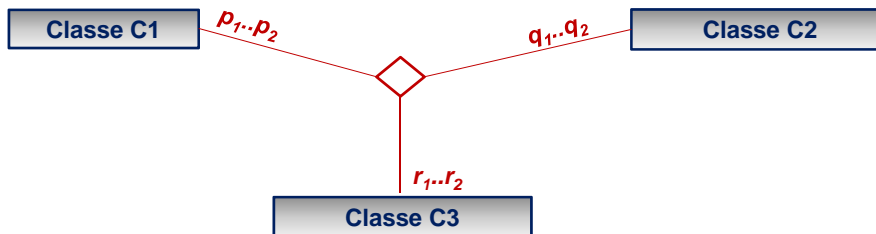
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Valeurs de Multiplicité

Interprétation et lecture:

- ✓ Cas des associations ternaires.
- ✓ A chacune des 3 extrémités de l'association est affecté un couple de valeurs de multiplicité.



- ✓ Chaque couple d'objets instances des classes C1 et C2 , est lié à travers l'association à :
 - Au moins r1 objets instances de la classe C 3.
 - Au plus r2 objets instances de la classe C 3.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Valeurs de Multiplicité

Valeurs usuelles:



$p = 0$

- Un objet de la classe C1 peut n'être en relation avec aucun objet de la classe C2.
- Des objets de la classe C1 peuvent exister sans pour autant être reliés avec des objets de la classe C2.
- La participation des objets de la classe C1 à la relation est **FACULTATIVE**.

Cours UML

Pr. L.Kzaz

Valeurs de Multiplicité

Valeurs usuelles:



$p = 1$

- **TOUT** objet de la classe C1 est relié à **AU MOINS UN** objet de la classe C2.
- Des objets de la classe C1 ne peuvent exister sans être reliés à des objets de la classe C2.
- La participation des objets de la classe C1 à la relation est **OBLIGATOIRE**.

Valeurs de Multiplicité

Valeurs usuelles:



$q = 1$

- **TOUT** objet de la classe C1 est relié à **AU PLUS UN** objet de la classe C2.
- Tout objet de la classe C1 ne peut être relié à plus d'un objet de la classe C2.
- Le nombre de liens que peut avoir un objet de la classe C1 est limité à **UN**.

Valeurs de Multiplicité

Valeurs usuelles:

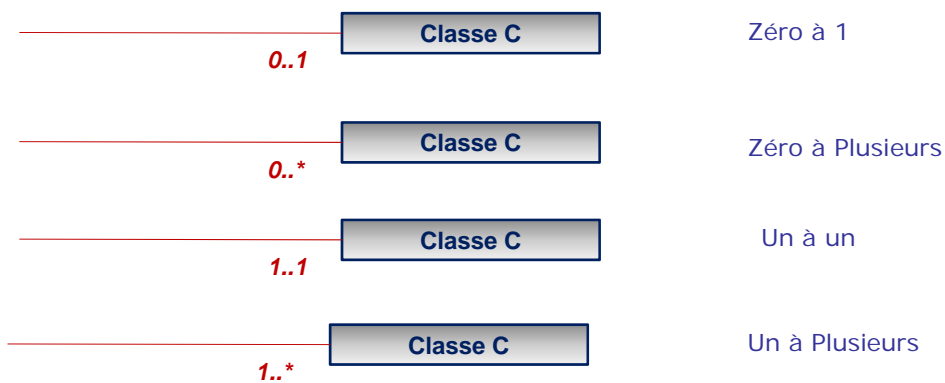


$q = *$

- **TOUT** objet de la classe C1 peut être relié à **PLUSIEURS** objets de la classe C2.
- Tout objet de la classe C1 peut être relié à un nombre quelconque d'objets de la classe C2.
- Le nombre de liens que peut avoir un objet de la classe C1 est illimité.

Valeurs de Multiplicité

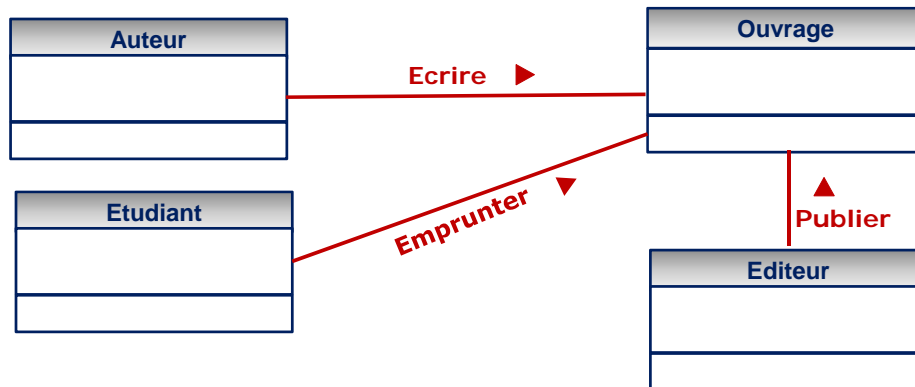
4 Couples de valeurs usuelles:



Valeurs de Multiplicité

Applications:

- ✓ Déterminer les valeurs de multiplicité des diagrammes suivants:



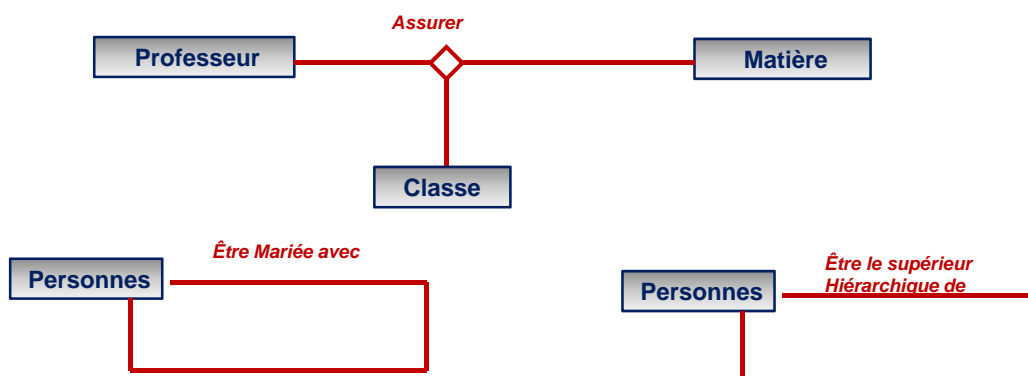
Cours UML

Pr. L.Kzaz

Valeurs de Multiplicité

Applications:

- ✓ Déterminer les valeurs de multiplicité des diagrammes suivants:



Cours UML

Pr. L.Kzaz