

TP "de la difficulté de classer" (suite)

Délégation et interface

Thèmes: le diagramme de classes d'UML délégation, interfaces.

1 Exercice : délégation

Toujours sous votre AGL, et en créant un autre fichier, cette fois, on change la contrainte précédente: vous classifiez **sans l'héritage multiple**, mais avec la **délégation** c.a.d. le lien à un objet qui donne un type particulier à l'objet principal.

Cf. url: <http://best-practice-software-engineering.ifs.tuwien.ac.at/patterns/delegation.html>

Sauvegardez dans le fichier **classifDelegation.mdl**

2 Exercice : interface

A nouveau, en créant un autre fichier, on change la règle: vous classifiez sans l'héritage multiple et sans la délégation mais, cette fois, vous utilisez les **interfaces**.

Les interfaces représentent un comportement identifié qui permet de caractériser des classes.

Autrement dit: Les interfaces servent à créer des comportements génériques: si plusieurs classes doivent obéir à un comportement particulier, on crée une interface décrivant ce comportement, on la fait implémenter par les classes qui en ont besoin.

cf. : url : <http://www.developpez.net/forums/d636437/java/general-java/langage/l-interet-interfaces/>

cf. : url : <http://www.ethnoinformatique.fr/mod/resource/view.php?id=1099>

Sauvegardez dans le fichier **classifInterface.mdl**

3 Livraison

Zippez et livrez tous vos fichiers modèles.

Sans héritage multiple avec la délégation

