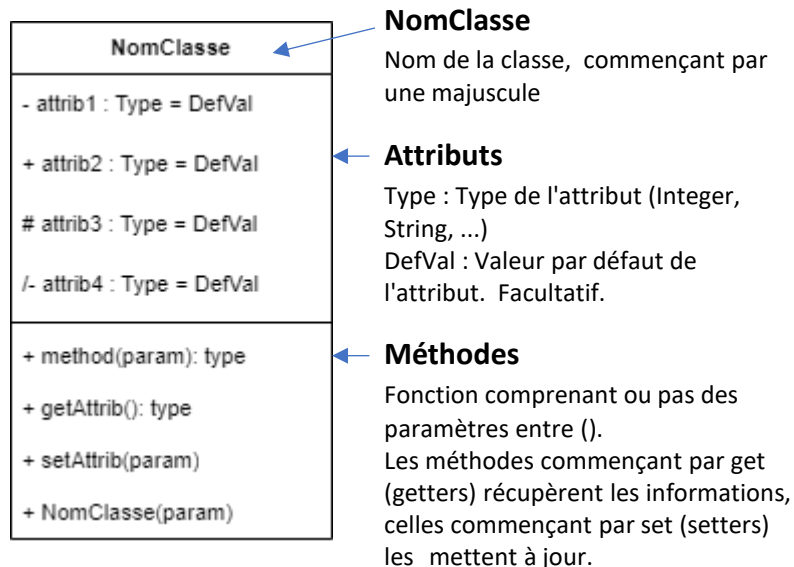


UML - Diagramme de classe



La méthode portant le nom de la classe est le constructeur.

Visibilités

- privé : uniquement accessible à l'intérieur de la classe
- + public : accessible à l'intérieur et à l'extérieur de la classe
- # protégé : accessible à l'intérieur de la classe mère et des classes filles

Attribut dérivé

/ Attribut qui peut être déduit d'un ou plusieurs autres attributs

Contraintes

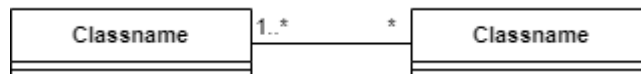
permet de préciser à l'aide de mots entre accolades

{xor} : ou exclusif
{subset} : sous partie de

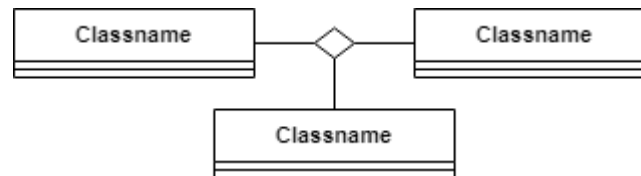
ex : la personne est soit cliente soit employée de l'hôtel mais pas les 2
ex : le président de l'association est forcément membre de celle-ci

Associations

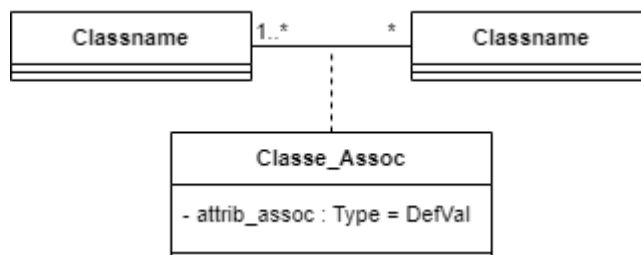
binaires



n-aire



Classe d'association



Lorsqu'on a besoin d'informations (attributs) concernant l'association des deux classes.

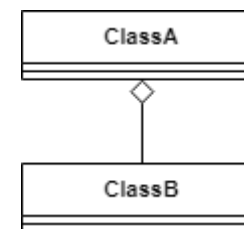
Multiplicité

Permet de préciser le nombre d'objets min..max de la classe cible dans le cadre d'une association.

- 0..1 = optionnel mais pas multiple
- 1 = exactement 1
- 0..* ou * = quelconque
- 1..* = au moins 1

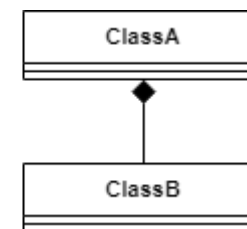
Association de type "avoir"

Agrégation (optionnel)



B est une sous partie de A

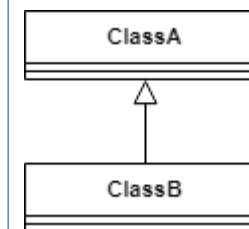
Composition (obligatoire)



B compose A

Dans le cas d'une composition, si on supprime un objet A, les objets B liés sont détruits

Héritage



B hérite de A

La classe enfant possède toutes les caractéristiques (attributs, méthodes,...) de sa classe parent, mais elle ne peut pas accéder aux caractéristiques privées de cette dernière.

Une classe enfant peut redéfinir une ou plusieurs méthodes de la classe parent (polymorphisme).

Une classe peut avoir plusieurs parents (héritage multiple)