

ALQ_DM3

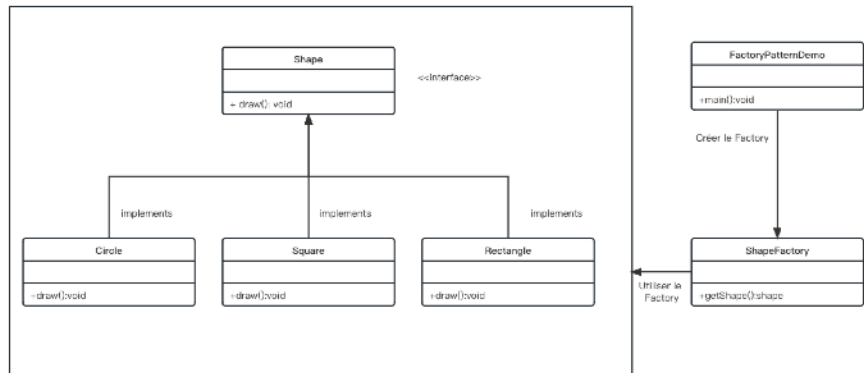
Ao XIE

Question 1:

<Factory Pattern>:

Définissez une interface pour créer des objets et laissez ses sous-classes décider de la classe d'usine à instance.

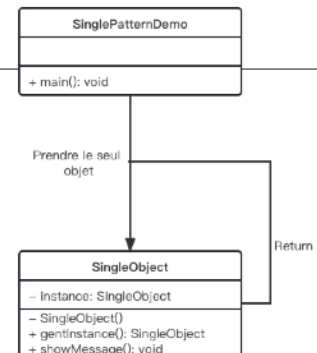
La diagramme de classe pour un exemple est présentée à droit.



<Singleton Pattern>:

Une classe n'a qu'une seule instance et est disponible pour un accès global.

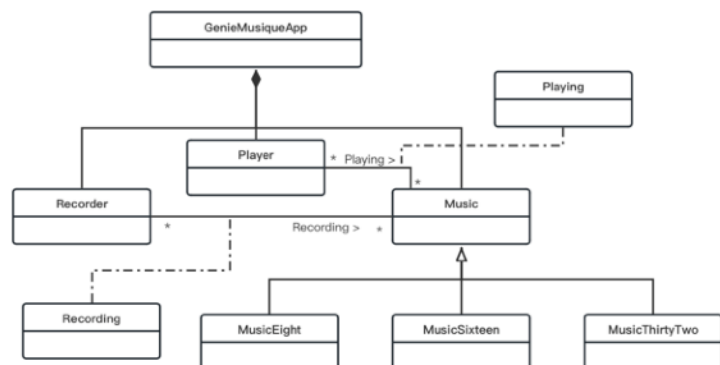
La diagramme de classe pour un exemple est présentée à droit.



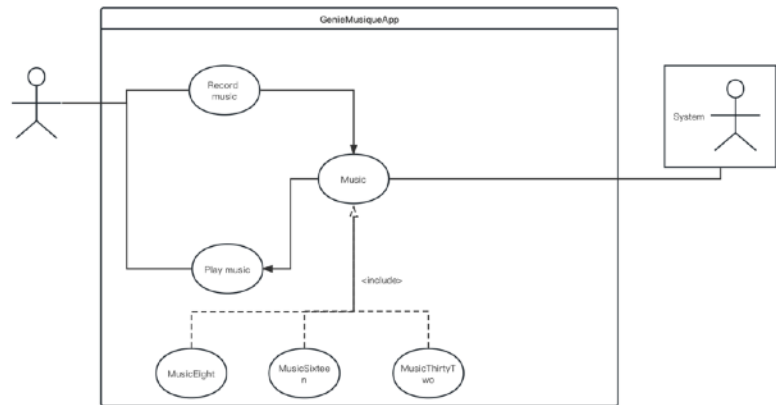
Question 2:

(a) Diagramme de classe

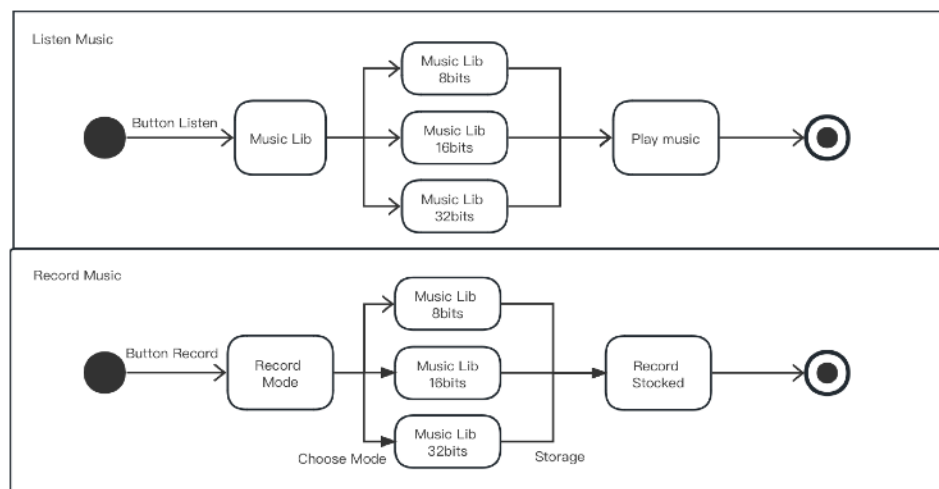
Nous avons divisé notre logiciel de gestion de la musique en trois sections principales : la catégorie "Record Music", la catégorie "Play Music" et la catégorie "Music". Parmi celles-ci, la catégorie Musique est subdivisée en trois sous-catégories, classées en fonction de trois profondeurs d'échantillon.



(b.1) Cas d'utilisation



(b.2) Diagramme d'activité



(C) Diagramme de communication

