DIAGRAMME DE CLASSES

Par **NDANG ESSI Pierre Junior**

L’idée du diagramme de classe est de représenter les entités qui vont interagir pour réaliser les exigences de l’utilisateur.

Dans notre logiciel, nous en avons 5 :

* La direction des ressources humaines
* L’/Les employé(s)
* L’/Les entreprise(s)
* Le ministère de la fonction publique
* La base de Données (ici SQLite)

Après avoir établi les associations et les cardinalités entre ces entités, nous avons vérifié si des principes **SOLID** étaient violé. Nous avons constaté que **Dependency Inversion Principle (5eme principe SOLID)** était violé, qui stipule qu’une entité du système ne doit pas dépendre que d’une abstraction.

Nous avons donc résolu ce problème en faisant dépendre **DirectionResourcesHumaines** et **MinistereFonctionPublique** a une abstraction (l’interface **BaseDeDonnees**).

Ci-dessous, le diagramme de classe refactoré (bien fait)

