

## Cas d'utilisation choisi : CU-2.0-Ajout d'une partition de musique

**Expliquez-en vos propres mots la/les différence(s) entre le diagramme de concepts et le diagramme de classes.**

Le diagramme de concept est plutôt basé sur le monde réel, ce qui signifie qu'il ne contient aucune opération. Pour sa part, le diagramme de classe est construit à partir des composants logiciels et des fonctionnalités du système.

### Quatre patrons GRASP :

1. Créateur : la classe partition s'identifierai comme le créateur de la classe photo, car elle contient la méthode créerPhoto().
2. Expert : la classe partition avait la responsabilité de sa création et de sa modification, car elle contenait les méthodes créer() et modifier().
3. Cohésion élevée : on répartit des responsabilités entre les classes, ce qui créé des liens dans le système et l'équilibre. Par exemple, la classe partition cède la responsabilité de la création de la photo à la classe photo. En effet, la méthode importer() est appelée par la méthode créerPhoto().
4. Polymorphisme : la classe partition pourrait être dans plusieurs types de fichiers informatiques. Ce qui signifie que nous pourrions créer d'autres types de fichiers que MusicXML.

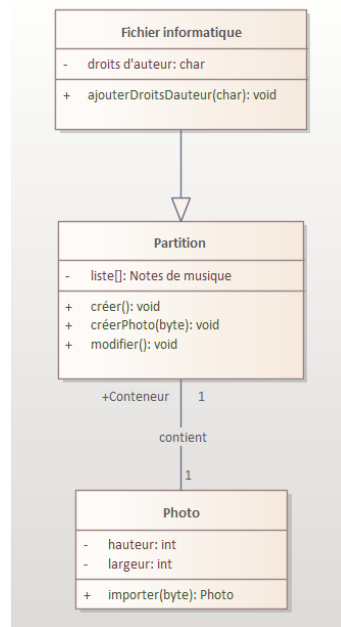


Figure 1 : diagramme GRASP