

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

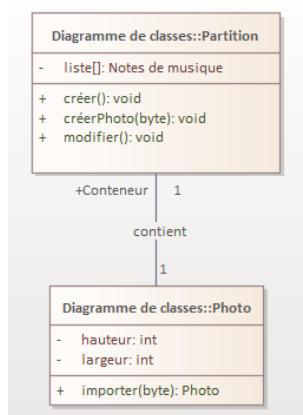
Expliquez-en vos propres mots la/les différence(s) entre le diagramme de concepts et le diagramme de classes.

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.

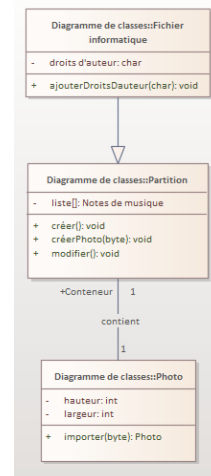
Quatre patrons GRASP :

1. Créateur : la classe partition s'identifierai comme le créateur de la classe photo, car elle contient la méthode créerPhoto().
2. Expert : la classe Fichier Informatique, qui hérite de la classe Partition, a une méthode créerDroitDauteur() et ses autres méthodes sont dirigés vers la classe Partition. Elle gère donc ce que fait la classe Partition ainsi que ses méthodes qui y sont associés.
3. Contrôleur : la classe Ordinateur gère tout le système pour pouvoir ajouter une partition au serveur. Elle commande les méthodes et les classes du programme.
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.

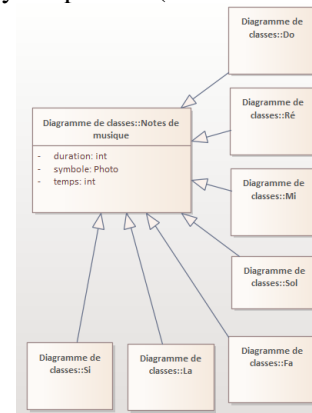
Patron Créateur (classe Partition)



Patron Expert (classe Fichier Informatique)



Patron Polymorphisme (classe Notes de musique)



Patron Contrôleur (classe Ordinateur)

