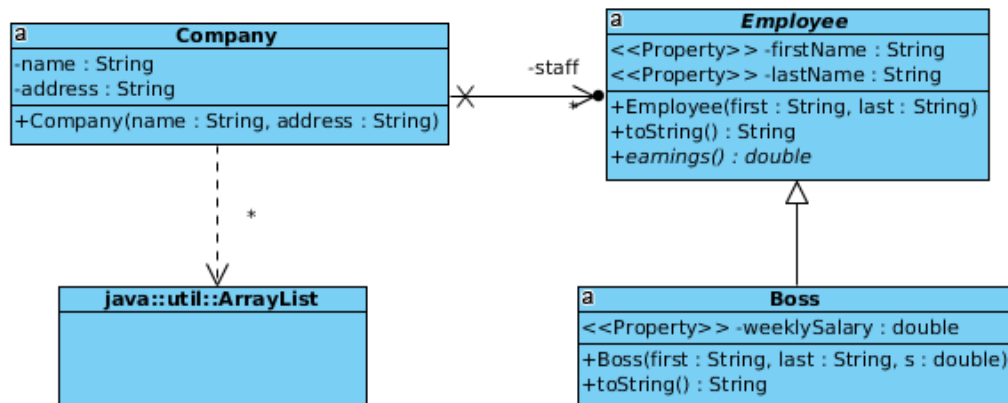


Conception et retro-conception depuis Java : TP1

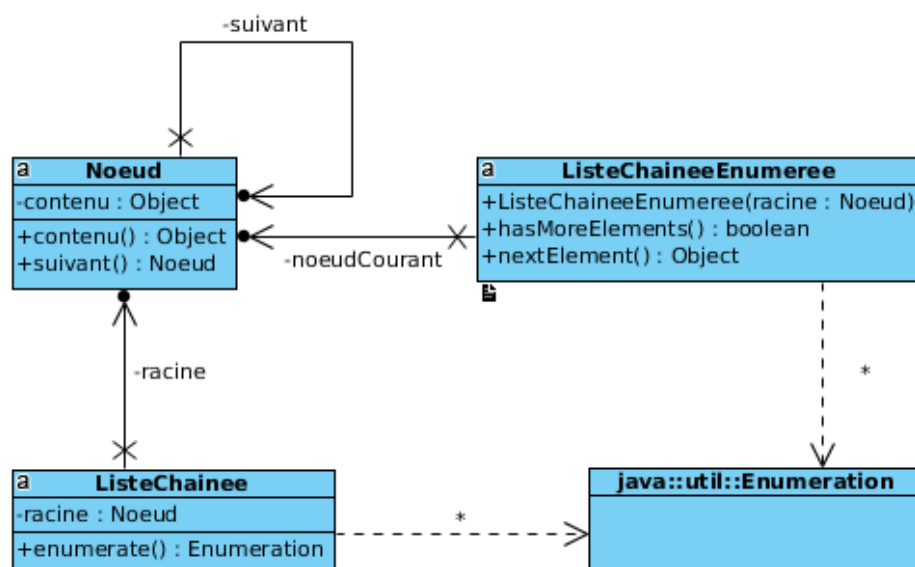
Antoine Gicquel

Exercice 1 : dessiner des diagrammes de classes avec VP-UML. Nous allons commencer par dessiner deux diagrammes de classes en reprenant les exercices 2 et 3 du TD.

- Dessiner le diagramme de classe correspondant a l'exercice 2 : les classes Company, Employee et Boss.

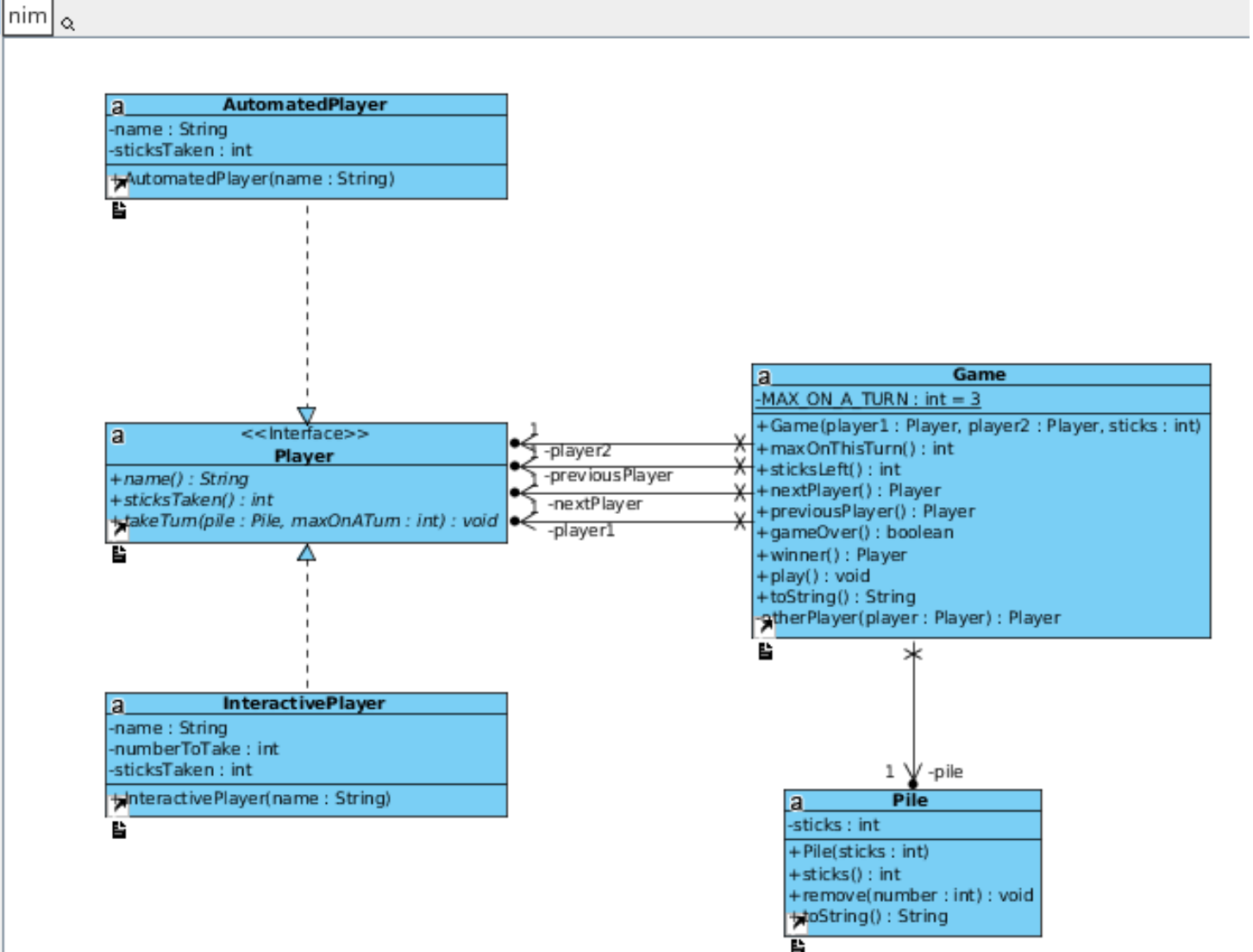


- Dessiner le diagramme de classe correspondant a l'exercice 3 : les classes Noeud, listeChaine, ListeChaineEnumeree



Exercice 2 : Retro-conception

De nombreuses applications ont été développées sans support de conception UML (ou ce support a été perdu). On appelle retro-conception (ou retro-ingénierie) l'opération qui consiste à reconstruire un modèle UML à partir des codes sources d'une application ; cette opération demande de la méthode.



Exercice 3 : diagramme de sequence generique

Dessiner le diagramme de sequence generique du message play() de la classe Game.
On supposera que le nextPlayer est du type AutomatedPlayer.

