

Notations UML

CLASSES :

NomDeClasse	Bouteille
- attributUn : type - attribut2 : type - attribut3 : type	- estOuvert : bool - contenanceEnML : float <<const>> - contenuEnPourcentage : float
+ NomDeClasse() // Constructeur par défaut + NomDeClasse(type attributUn, type attribut2, type attribut3) // Constructeur classique + NomDeClasse(NomDeClasse objetACloner) //Constructeur par clonage + OperationUne() : type (de la valeur retournée) + OperationDeux(type parametreUn, type parametreDeux) : type + OperationTrois() : type + OperationQuatre() : type + OperationCinq() : type + OperationSix() : type	+ Bouteille() + Bouteille(bool estOuvert, float contenuEnML, float contenuEnPourcentage) + Bouteille(Bouteille b1) + Vider() : bool + Vider (float pourcentageAVider) : bool + Ouvrir : bool + Remplir() : bool + Remplir (float pourcentageARemplir) : bool + ToString() : string

NOM DE LA CLASSE :

- Commence par une majuscule et chaque mot suivant commence également par une majuscule (Upper Camel Case) ;

ATTRIBUT :

- Commence par une minuscule, chaque mot suivant commence par une majuscule (lower Camel Case) ;
- Visibilité généralement privée ;
- Le nom de l'attribut et son type sont séparés par « : » ;
- On peut définir un attribut en tant que constante avec <<const>>.

OPERATION :

- Suivant le langage utilisé, Upper Camel Case pour C#, lower Camel Case pour Java ;
- Si besoin de paramètres, les mettre avec leur type entre parathèse
- Ne pas mettre de paramètres internes à la classe ;
- Le nom de l'opération et le type de ce qu'elle renvoi séparé par « : » ;
- Suivant le format suivant :

+ NomOperation(type parametre1, type parametre2, type parametre3) : type
--

- L'opération ToString() renvoie une concaténation de tous les attributs ;
- Visibilité généralement publique.

CONSTRUCTEUR :

- Initialise l'état de l'objet ;
- Le constructeur par défaut, donne des états par défaut ;
- Le constructeur classique, les valeurs des attributs et leurs types doivent être spécifiés ;
- Le constructeur par clonage, clone un objet déjà créé.

OBJET :

<u>nomObjet : NomDeClasse</u>
- etatUn = valeur - etatDeux = valeur - etatTrois = valeur
+ ComportementUn(type parametre) type

<u>b1 : Bouteille</u>
- estOuvert = false - contenanceEnML = 1000 - contenuEnPourcentage = 75

NOM DE L'OBJET :

- On nomme l'objet suivant ce format : « nomObjet : NomDeClasse » ;
- nomObjet en lower Camel Case, NomDeClasse en Upper Camel Case ;
- Le nom de l'objet et le nom de la classe sont séparés par « : » ;
- Le tout doit être souligné.

ETAT :

- Les noms d'états sont en lower Camel Case ;
- On sépare les états et leurs valeurs avec le symbole « = » ;
- On ne mentionne pas les types des états ;
- Les états suivent les règles de visibilité (généralement privés)

COMPORTEMENT :

- Il n'est pas d'usage d'indiquer les comportements, ils correspondent aux opérations de la classe ;
- Si indiqués ils suivent les mêmes règles que les opérations.

GENERALITES :

- **Jamais d'espaces ni de caractères spéciaux dans les noms de classes, d'objets, attributs, d'états, d'opération ou de comportement.**
- Visibilité :
 - Publique, signalé par le symbole « + » en début de ligne, permet la visibilité, l'écriture ou l'utilisation par les autres classes ou objets ;
 - Protégé, signalé par le symbole « # » en début de ligne, permet la visibilité, l'écriture ou l'utilisation par uniquement les dérivés de la même classe ;
 - Privé, signalé par le symbole « - » en début de ligne, les attributs et opérations ne sont accessible que par leur propre classe ou objet.