

Résumé du diagramme de classes

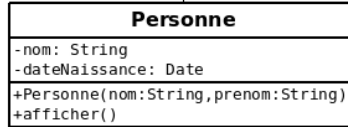
Ceci est une note

La classe Personne

1

La classe est représentée avec 3 compartiments :

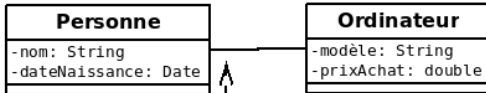
- le nom de la classe
- les attributs
- les opérations (les méthodes)



- signifie privé
+ signifie public

2

Pour simplifier le diagramme, on peut cacher le comportement des méthodes et/ou des attributs. les méthodes ne sont plus visibles ici

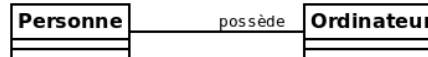


association

3

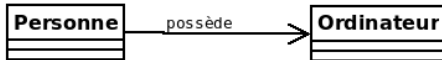
pour simplifier le diagramme, les attributs et les opérations ne sont pas visibles

association nommée
(par défaut le sens de lecture est de gauche à droite)



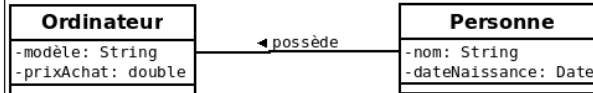
4

navigabilité : ici, à partir d'une personne on peut connaître ses ordinateurs. Par contre à partir d'un ordinateur on ne peut pas connaître les personnes qui lui sont associées



5

association nommée où le sens de lecture est précisé par le signe < (ou > selon le cas)



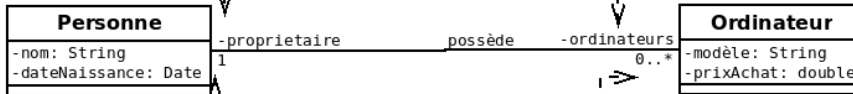
6

rôles

le rôle décrit comment une classe source voit une classe destination au travers de l'association

valeurs de multiplicité conventionnelles :

- 1 : un et un seul
- 0..1 : zéro ou un
- *
- 0..*
- 1..*
- Min..Max : de Min(un entier) à Max(un entier)



multiplicités

le rôle est un pseudo-attribut
Ainsi, la classe Ordinateur se traduira en Java par :

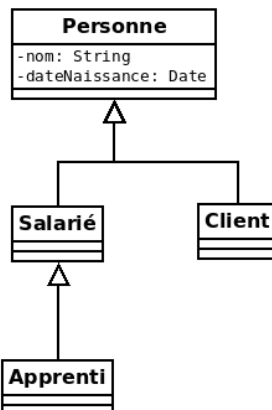
```

public class Ordinateur {
    private String modele;
    private double prixAchat;
    private Personne propriétaire;
}
    
```

Pour une personne donnée, il y a 0, 1 ou plusieurs ordinateurs
Pour un ordinateur donnée, il y a une personne

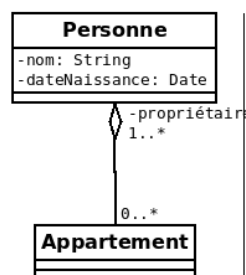
7

héritage



8

agrégation



9

composition

si un objet voiture est détruit alors l'objet moteur qui lui est associé est aussi détruit

maintenant : on peut représenter la classe Personne sous la forme :

