

Partie 3 : Question

Le diagramme de concepts représente les éléments du monde réel. Il permet uniquement de définir le vocabulaire du logiciel. De plus, elle montre l'interaction entre les éléments. Le diagramme de classe définit les composantes logicielles à implémenter à l'aide des méthodes et attributs.

Partie 4 :

Patron Expert : La classe Étudiant est l'expert puisque c'est lui qui détient les paramètres de recherches pour former une équipe. Ils possèdent donc tous les paramètres comme attribut ce qui donne un coupage faible entre les classes.

Patron Créateur : La classe Étudiant est le créateur, car il crée l'équipe à l'aide d'un autre étudiant. Sans lui l'équipe ne peut être créée.

Patron cohésion élevée : La classe Équipe est la classe qui fait l'union entre deux étudiants. Il est donc en charge de maintenir une cohésion élevée.

Patron Contrôleur : La classe Géade est le contrôleur, car c'est lui qui traite toutes les demandes de l'utilisateur. C'est-à-dire, il est en charge de gérer les événements. Donc, la classe représente l'interaction entre l'utilisateur et l'interface.