

# Analyse et conception d'un système d'information

Antoine Lambert

February 15, 2017

## Contents

<b>1</b>	<b>Le diagramme de classes</b>	<b>2</b>
1.1	introduction . . . . .	2
1.2	Identification des classes . . . . .	3
1.3	identification des attributs . . . . .	4
1.4	Identification des méthodes . . . . .	4

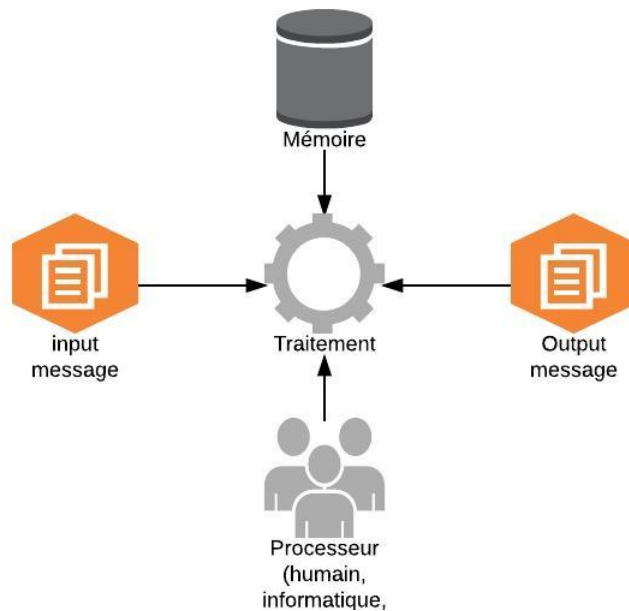
# 1 Le diagramme de classes

## 1.1 introduction

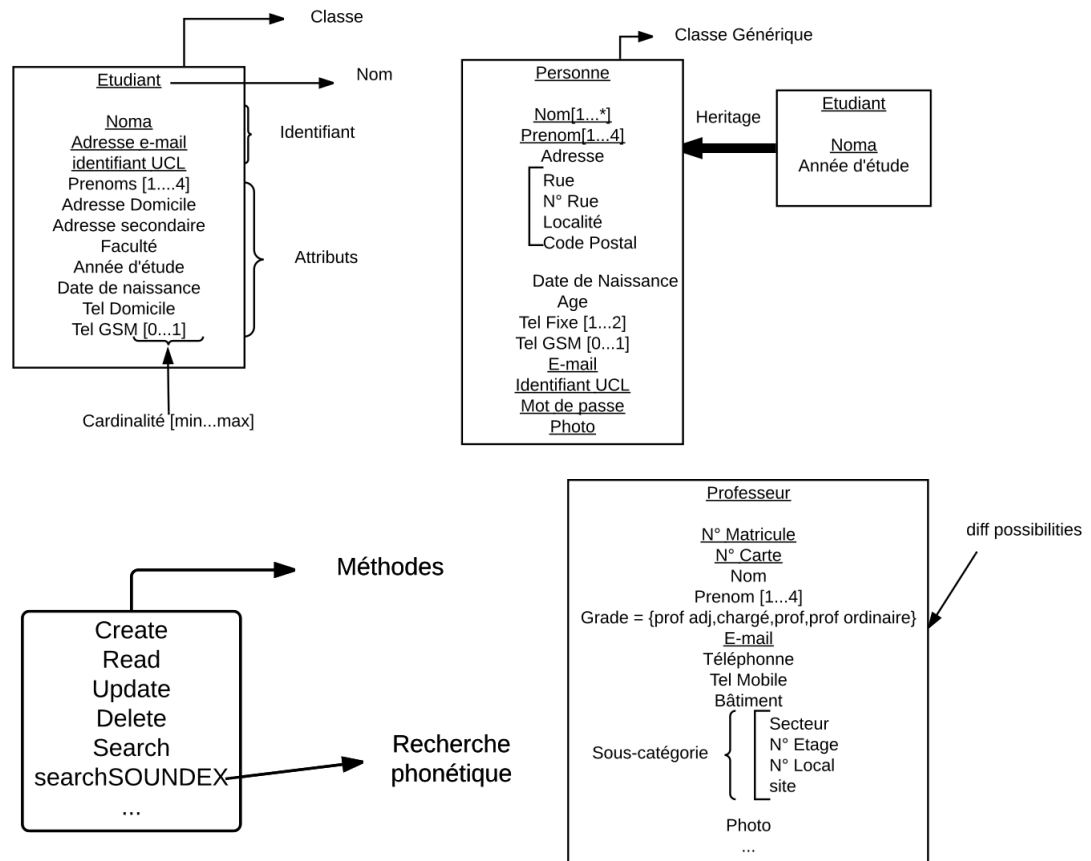
Le diagramme de classe est un **modèle du domaine** (modèle qui définit les objets que l'utilisateur final peut voir, accéder et manipuler à travers le système avec les relations entre ces objets).

Le diagramme de classe est un **modèle structurel** (Une vue d'un système qui met l'accent sur la structure des objets, avec leurs classificateurs, leurs relations, leurs attributs et leurs opérations).

Le modèle du domaine est une extension du modèle des données.



## 1.2 Identification des classes



**UML** : unified modelling language.

**Objet** : une abstraction de quelque chose présent dans le domaine d'intérêt qui doit refléter une capacité du système d'information à maintenir cette information et à interagir avec elle.

**Classe** : description d'un ou de plusieurs objets de manière uniformisée, avec moyens de gérer les objets de cette classe.

**Diagramme de classe** : moyen de décrire les classes en vue de leur implémentation.

Cette implémentation est utile pour permettre une abstraction commune et permettre une implémentation assez semblable quel que soit le langage utilisé. Pour chaque item on peut modifier la visibilité des attributs :

- Public (+): visible et utilisable par toute autre classe (utilisation très limitée)
- Protégé (): visible et utilisable par toute spécialisation de la classe
- Privé (-): visible uniquement par la classe elle-même

- Dérivé (/): calculé à partir d'autres attributs
- Autre (?): inconnu
- Non spécifié (): indéterminé

### 1.3 identification des attributs

Un attribut :

- un **concept tangible**, concret
- est **adapté** à sa classe
- sont dans une structure d'**héritage**

**Héritage :** l'héritage est la capacité d'une classe à posséder toutes les caractéristiques ( méthodes ou informations) de la classe Parent(SuperClasse).

Un identifiant est un moyen de désigner de manière univoque n'importe quel objet d'une classe. Il est unique et permet de désigner un objet précis dans une table. ( simple(noma) - multiple(noma et Prenom) - groupés(nom-prenom) )

### 1.4 Identification des méthodes

**methode :** action exécutable par une classe.

**état :** tout changement causé par l'utilisation d'une méthode.

\* = cardinalité infinie Repeated -; information qu se repête ( ex domicile 1 et Domicile 2 qui reprends adresse rue pays ...)

Pour l'héritage et la relation de composition il n'y a pas de cardinalité car elle est implicite ( [0...1]et[1...n] )