#### 2N6 Programmation 2



Les relations entre les classes :

(et la <u>nomenclature</u>)

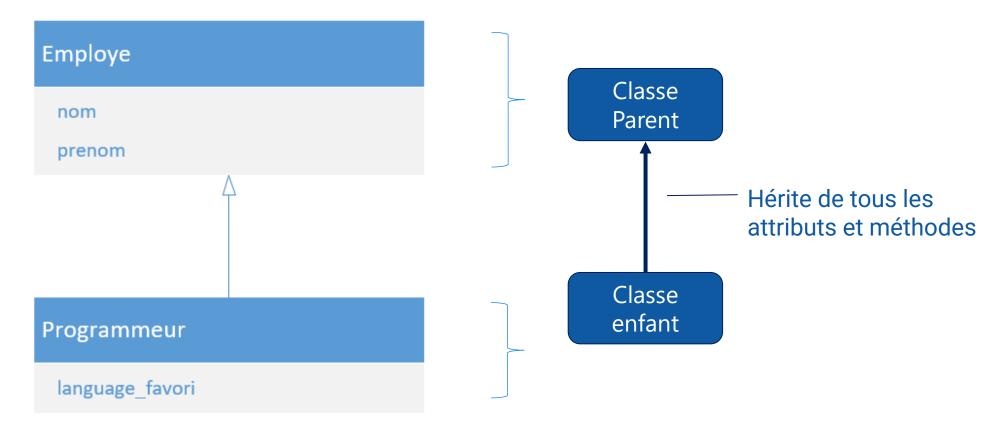
- Héritage
- Composition
- Agrégation
- Cardinalité



## Héritage (en UML)



> L'héritage est illustré ainsi dans UML



Un Programmeur EST un Employe

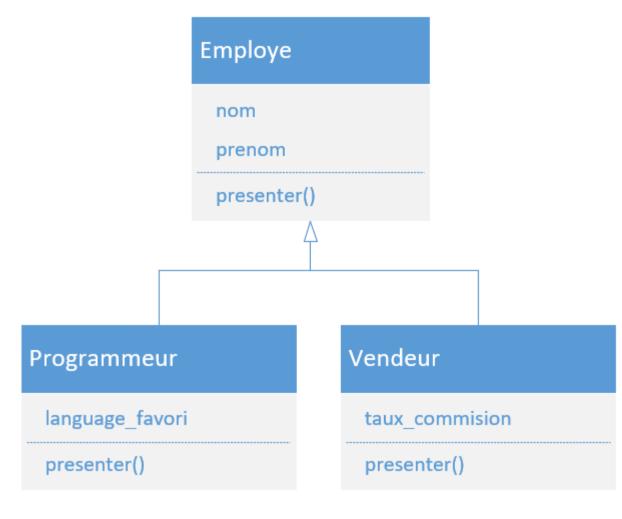
# Héritage et polymorphisme



plusieurs

formes

- > Le **Polymorphisme** :
  - > En programmation-objet : la capacité d'une variable, d'une fonction, ou d'un objet à prendre plusieurs formes
- > Programmeur et vendeur peuvent tous deux être utilisés dans toutes les situations où la classe Employe peut être utilisée, mais la méthode "presenter()" est redéfinie et agira différemment.



### Héritage et polymorphisme



```
8 class Programmeur(Employe):
9 v ··· def init (self, nom, prenom, langage) -> None:
10 ....super(). init (nom, prenom)
11 ---- self.langage favori = langage
12 v ···· def str (self):
13 ---- return (super(). str () + "\n" +
     ....f"Je travaille en tant que programmeur en {self.
                 langage favori}" )
15
16 ∨ class Vendeur(Employe):
17 v def init (self, nom, prenom, taux) -> None:
18 .... super(). init (nom, prenom)
19 --- self.taux_commission = taux
20 v ···· def str (self):
21 ---- return (super(). str () + "\n" +
   ...."Je travaille en tant que vendeur avec
              commission" )
```

### Héritage et polymorphisme



```
41
      emp = Employe("Gallant", "Pierre")
28
29
      print(emp)
      emp_prog = Programmeur("Tremblay", "Ana", "Python")
30
      print(emp prog)
31
      emp vendeur = Vendeur("Borne", "Margaut", 2)
32
      print(emp vendeur)
33
PROBLÈMES SORTIE CONSOLE DE DÉBOGAGE TERMINAL , NET INTERACTIVE
Je m'appelle Pierre Gallant et je fait partie de l'équipe du CEM.
Je m'appelle Ana Tremblay et je fait partie de l'équipe du CEM.
Je travaille en tant que programmeur en Python
Je m'appelle Margaut Borne et je fait partie de l'équipe du CEM.
Je travaille en tant que vendeur avec commission
```

### Signature : 1ère étape en programmation



 Lorsqu'on implémente une nouvelle classe ou un nouveau groupe de classes interreliées :

- > on commence par écrire leur <u>signature</u>
  - > La signature est le « squelette » d'une classe. 11
  - > Consiste en : le nom des attributs et
    - les noms et paramètres des 14 méthodes

```
1 class Employe:
     ····def init (self, nom, prenom) -> None:
      ····def str (self):
      ····return
     class Programmeur(Employe):
     ····def init (self, nom, prenom, langage) -> None:
     · · · · · · · pass
     ····def str_(self):
     ····return
13
     class Vendeur(Employe):
     ····def init (self, nom, prenom, taux) -> None:
15
     · · · · · · · pass
     ····def str (self):
16
17
      ····return
```

#### **Cardinalité**



> La cardinalité permet d'indiquer le sens d'une relation entre des classes différentes ainsi que le nombre d'entités en relation.

1 à 01	Une entité à aucune ou une instance
1 à 1	Une entité à une instance exactement
<b>1 à 0N</b> ou <b>1 à N</b>	Une entité à aucune ou plusieurs instances
1 à 1N	Une entité à une instance ou plusieurs (au moins une)

#### La combinaison d'objets



- > Dans les relations d'un à plusieurs, il y a deux concepts importants :
  - > Composition : Un objet est fait de 1 ou plusieurs autres objets
  - > **Agrégation** : Un objet <u>possède</u> ou <u>regroupe</u> d'autre(s) objet(s)

#### R19 COMPOSITION



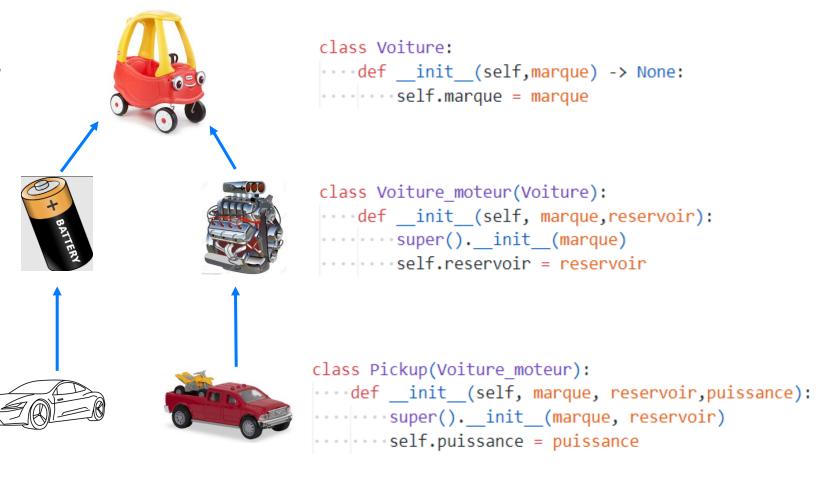
- > Concept en programmation-objet.
- > Un objet dit "composite" est un objet qui "possède" d'autres objets de classes différentes.
- > Lorsqu'on supprime un objet "composite", on va normalement aussi supprimer les objets que le compose.

## Ex : Voitures par héritage transitif



> L'héritage est transitif en Python.

> Une classe hérite de tous les attributs et méthodes de tous ses ancêtres.



#### Ex: Voitures par composition





- > La classe Moteur contient les propriétés des objets Moteur
- La sous-classe Moteur\_Electrique hérite de la classe Moteur

> La classe Voiture contient un objet Moteur et un objet Reservoir.

```
1 \vee class Moteur:
 2 ∨ ····def init (self) -> None:
 3 •••• pass
 5 ∨ class Moteur_Electrique(Moteur):
 6 ∨ ····def init (self) -> None:
  ····super().__init__()
 9 ∨ class Reservoir:
10 ∨ ····def __init__(self) -> None:
   ····pass
13 ∨ class Voiture:
14 v ···· def init (self, moteur, reservoir, prix):
15 ....pass
```

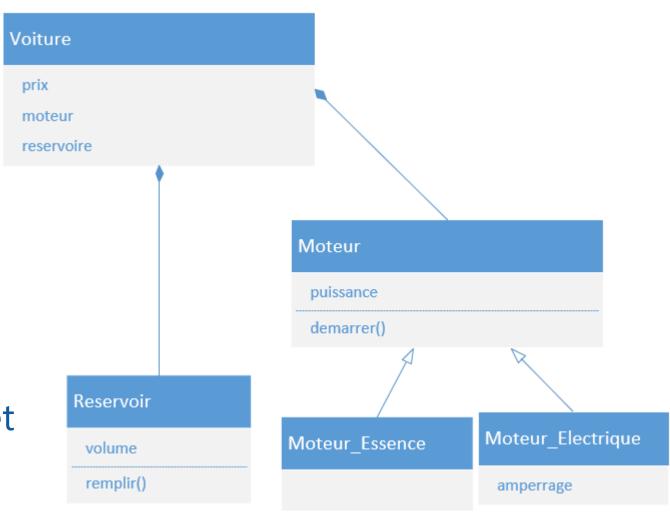
#### Ex: Voitures par composition (UML)





- > La classe Moteur contient les propriétés des objets Moteur
- La sous-classe Moteur\_Electrique hérite de la classe Moteur

 La classe Voiture contient un objet Moteur et un objet Reservoir.



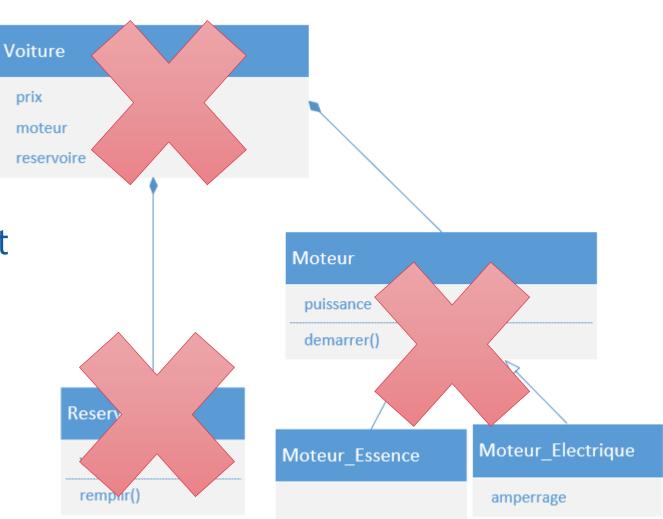
#### Ex: Voitures par composition (UML)





> La classe Voiture contient un objet Moteur et un objet Reservoir.

> Si une voiture est supprimée, son moteur et son réservoir le sont aussi.



## Agrégation



- > On parle d'agrégation lorsqu'un objet va faire référence à un ou plusieurs objets sans pour autant en être le propriétaire.
- > Contrairement à la composition, lorsqu'un "agrégat" est supprimé, les objets auxquels il fait référence ne le sont pas.

## Agrégation



> Le cégep contient plusieurs Departement (composition) qui engagent chacun plusieurs Professeurs (agrégation)



# Ex: Agrégation



> Supposons qu'un cégep contient deux départements avec chacun deux professeurs Prof 1 multimédia Prof 2 **CEM** Prof A informatique Prof B

# Ex : Agrégation



> Si on supprime un département, les professeurs ne cessent pas d'exister.

> Les professeurs pourraient joindre un autre département ou un autre cégep.

Prof 2

Prof 1

Prof A

Prof B

CEM

informatique

# Ex: Agrégation vs Composition



> Par contraste, si on supprime le cégep, les départements cesseront d'exister (il s'agit alors de composition)

Prof 1

Prof 2

Prof A

Prof B