



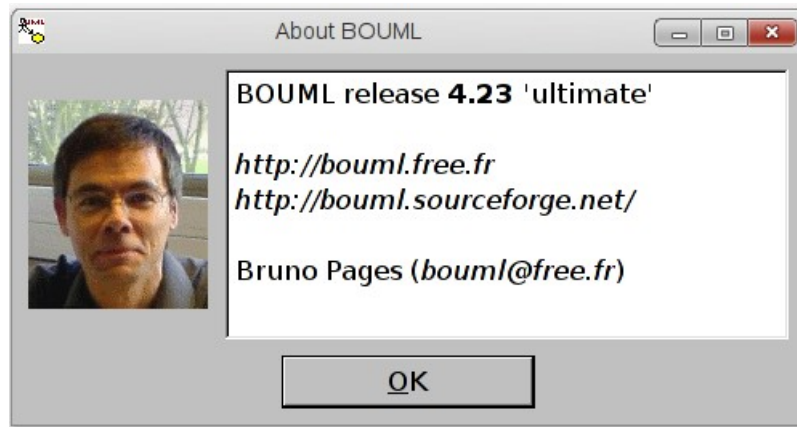
Table des matières

Introduction.....	2
Créer un nouveau projet.....	2
Créer une vue « Classe ».....	2
Créer un diagramme de classe.....	3
Créer une classe.....	3
Ajouter un attribut.....	4
Ajouter une opération.....	5
Éditer les propriétés de dessin.....	6
Le diagramme de classe.....	7

Introduction

L'exemple présenté ici montre la création d'une classe avec l'atelier de génie logiciel **bouml**.

La version utilisée dans cet exemple est :

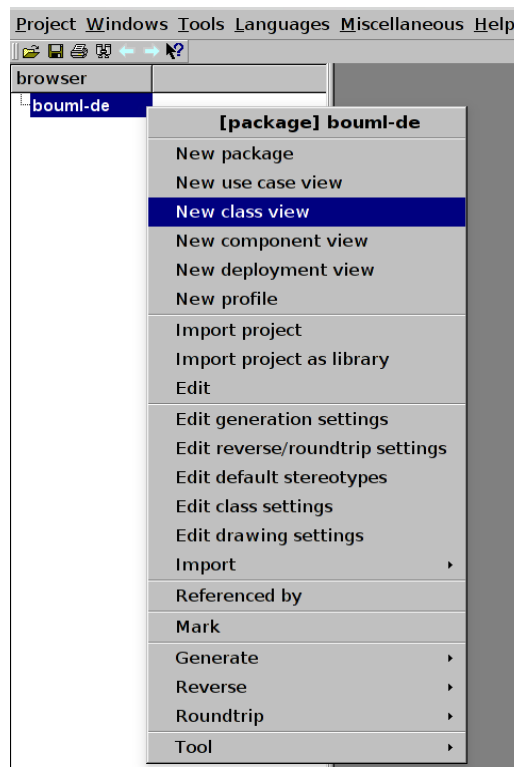


Créer un nouveau projet

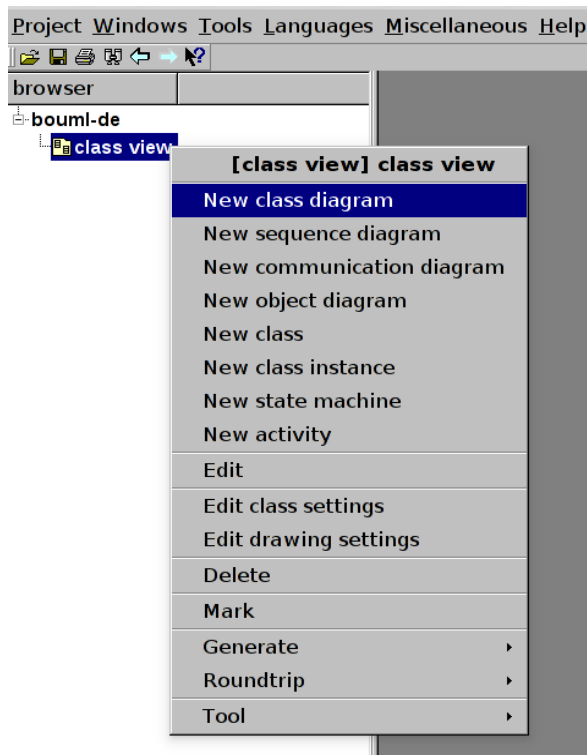
Il vous faut tout d'abord créer un nouveau projet : « Project → New ». Puis, choisissez un nom et un répertoire pour ce nouveau projet.

Terminer l'opération en choisissant le langage de développement dans : « Languages → C++ ... ».

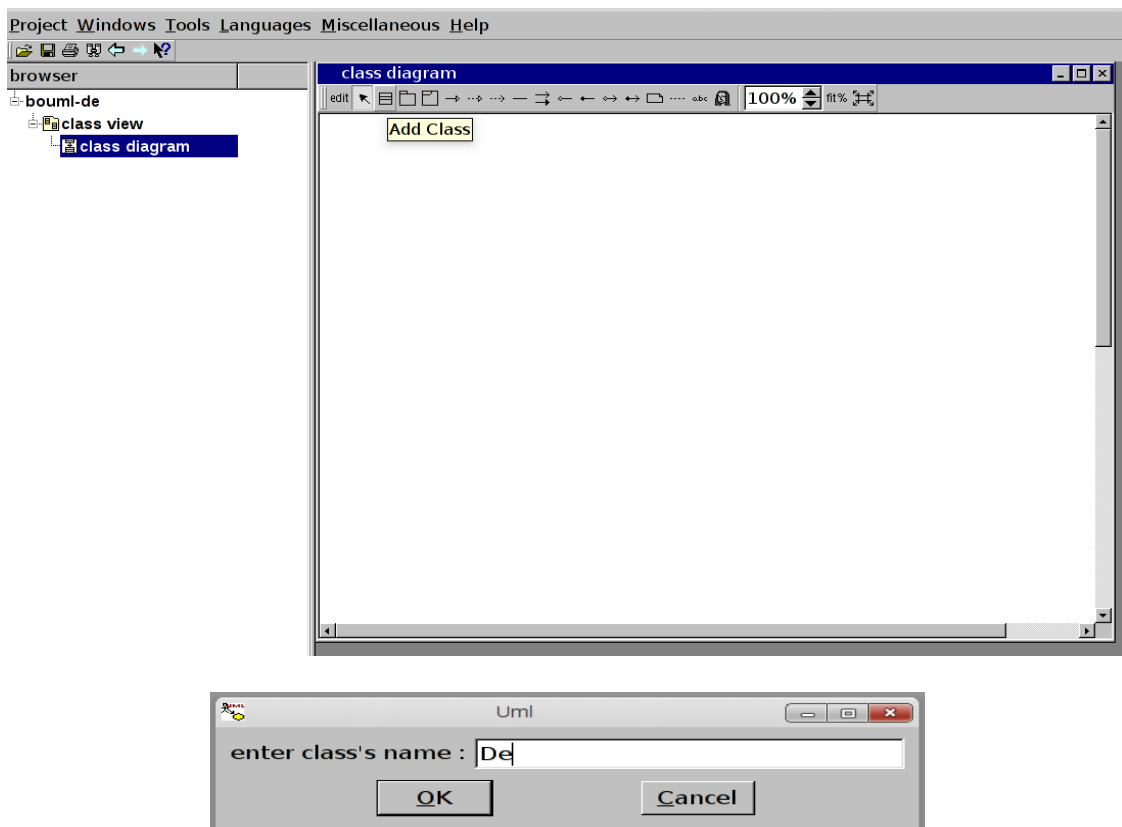
Créer une vue « Classe »



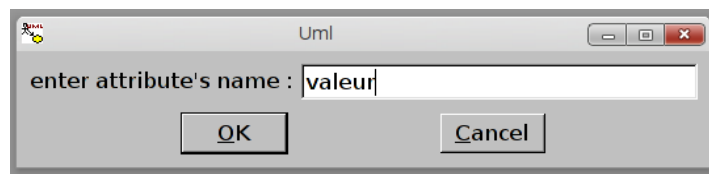
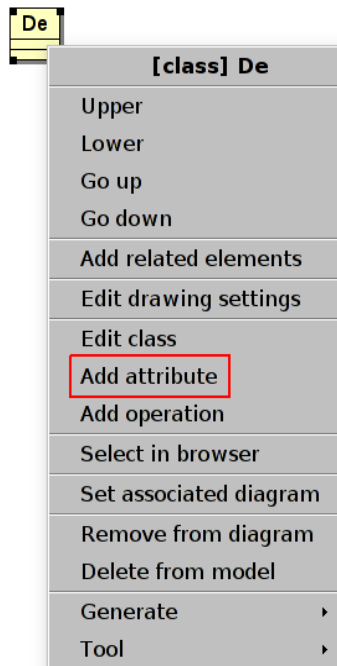
Créer un diagramme de classe



Créer une classe



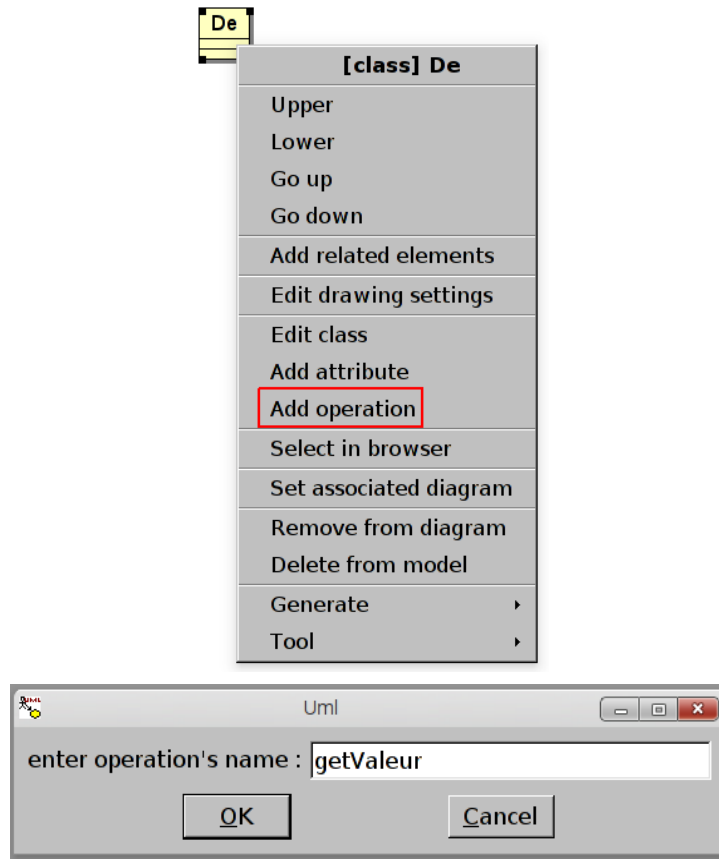
Ajouter un attribut



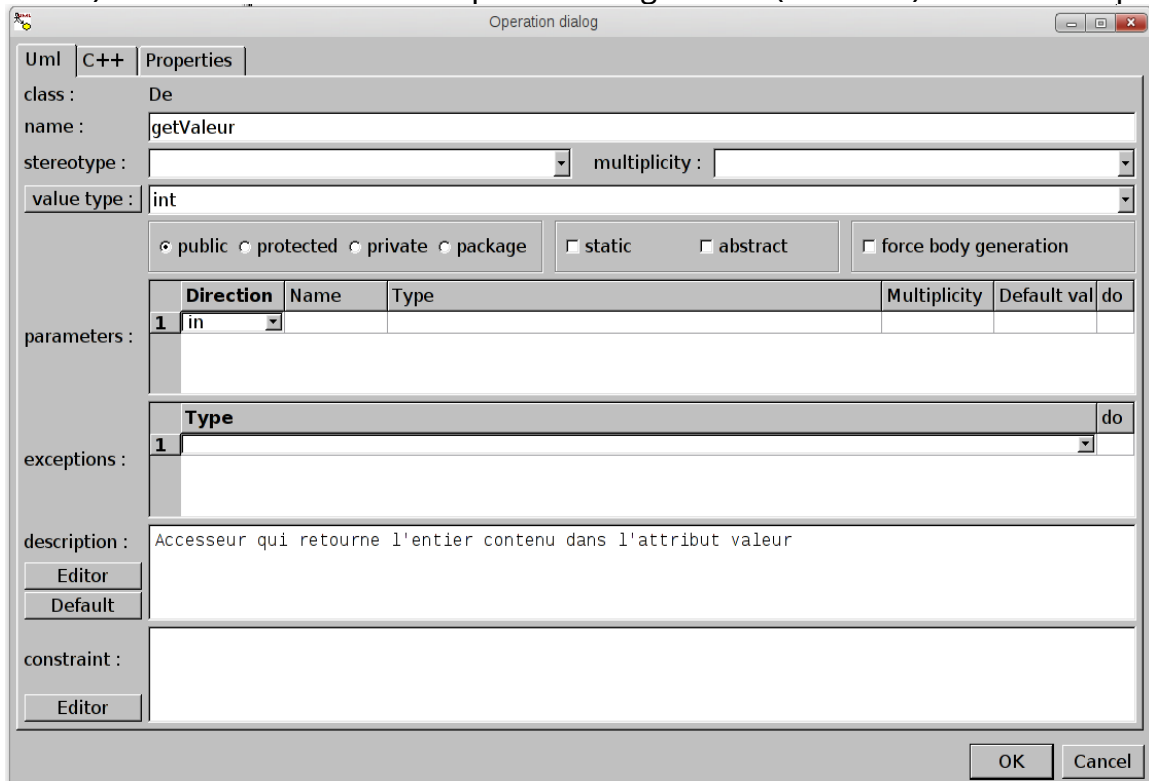
Il vous faut au moins fixer : son type (ici `int`), sa visibilité (par défaut `private` pour les attributs) et éventuellement une valeur initiale et une description :



Ajouter une opération

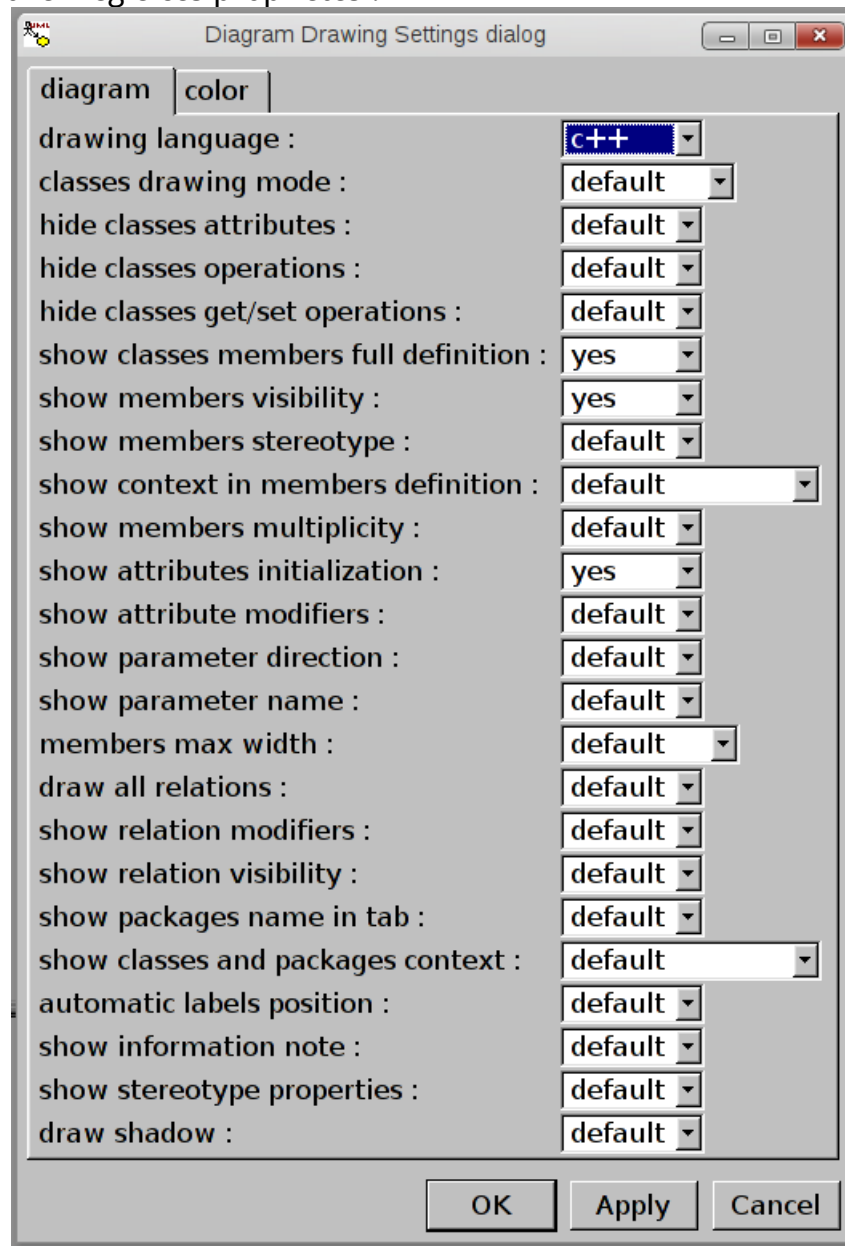


Il vous faut au moins fixer : son type de retour (ici `int`), sa visibilité (par défaut public pour les méthodes) et éventuellement un ou plusieurs arguments (aucun ici) et une description :



Éditer les propriétés de dessin

Vérifiez que vous avez réglé ces propriétés :



Le diagramme de classe

