de classes

Plan

Diagramme







Plan de l'unité

- Définitions
- Les éléments d'une classe
- La visibilité
- Représentation d'une classe
- Représentation des objets
- Relations entres classes
- Classe association
- Classe abstraite
- Contraintes
- Interface
- Étude de cas







Définitions

- Le <u>diagramme de classes</u> est une représentation statique du système d'information.
- Il permet aux concepteurs de visualiser les relations inter-classes dans un système.
- Une classe décrit un ensemble d'éléments.
- Chaque relation entre classes est définie par des associations.







Les éléments d'une classe

- Le nom: représentant un ensemble d'éléments.
- Les attributs:

Chaque attribut:

- est qualifié par un nom.
- possède une visibilité (encapsulation).
- possède une multiplicité (cardinalité).
- est qualifié par un type d'attribut (integer, char,...).
- peut posséder une valeur d'initialisation (solde=1000).
- un attribut peut être un attribut de classe, il est alors souligné.
- un attribut peut être dérivé, il est alors préfixé par le caractère "/".







Les éléments d'une classe

- Les opérations ou les méthodes
 - Une méthode possède:
 - une visibilité,
 - un nom qui la qualifie,
 - des arguments,
 - un type retourné,
 - et des propriétés.







La visibilité

- Définit les droits d'accès aux données (de la classe elle-même, d'une classe héritière, ou bien d'une classe quelconque).
 - Publique (+) Toutes les classes peuvent accéder aux données et méthodes d'une classe définie avec le niveau de visibilité public.
 - Protégée (#) L'accès aux données est réservé aux fonctions des classes héritières (protected).
 - Privée (-) L'accès aux données est limité aux méthodes de la classe elle-même (private).

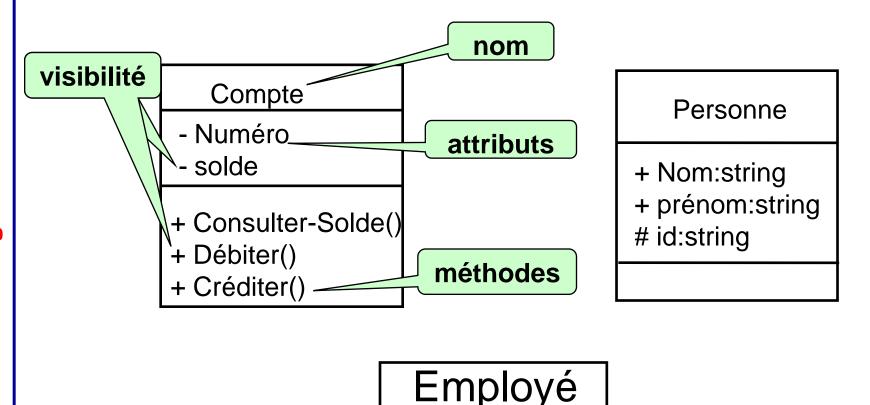






Représentation d'une classe

• Une classe peut être représentée par un rectangle divisé en trois parties (nom, attributs et méthodes), sous différentes formes:



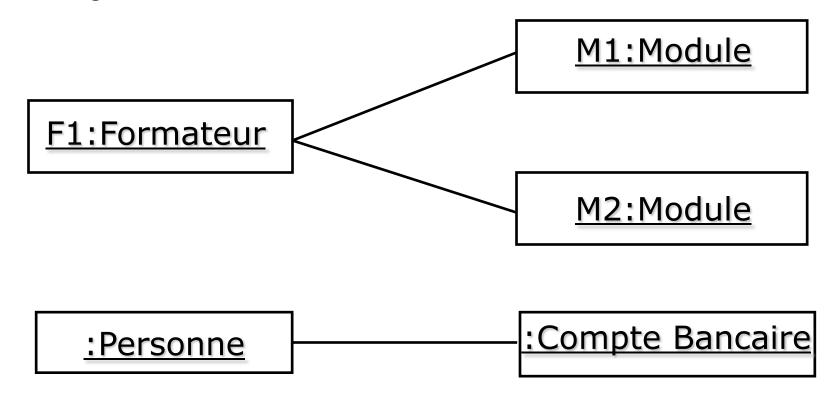






Représentation des objets

Un objet est représenté par un rectangle, son nom est souligné.









Relations entre classes

- Association
 - Définition d'une association
 - Nommage des rôles
 - Multiplicité des rôles
- Généralisation/Spécialisation
- Agrégation
- Composition

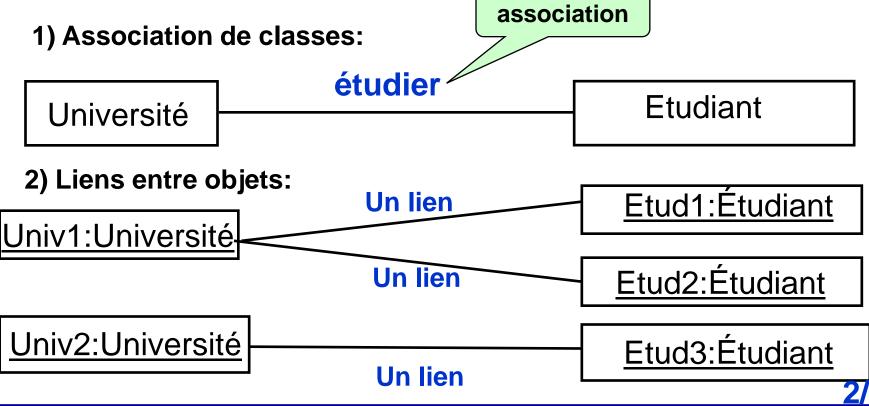






Définition d'une association (1/3)

- Une association est une abstraction des liens qui existent entre les objets instances des classes associées.
- L'association exprime une connexion sémantique entre classes.



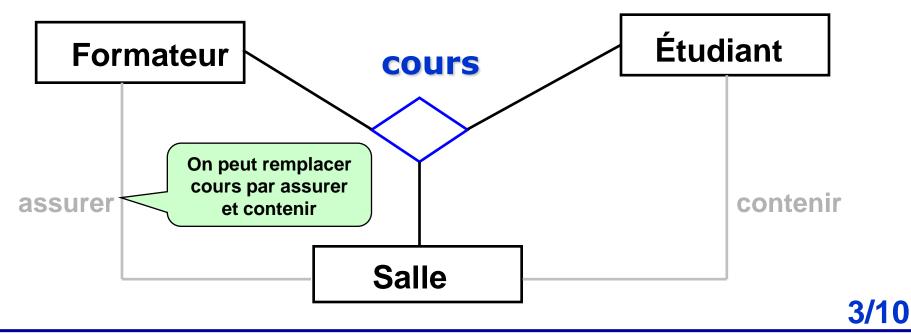






Définition d'une association (2/3)

- Les associations N-aire connectent plusieurs classes entre elles.
- Les associations N-aire sont très peu utilisées (ambiguïté).
- Lorsqu'il faut relier plusieurs classes, le symbole d'un losange permet de faire la connexion.



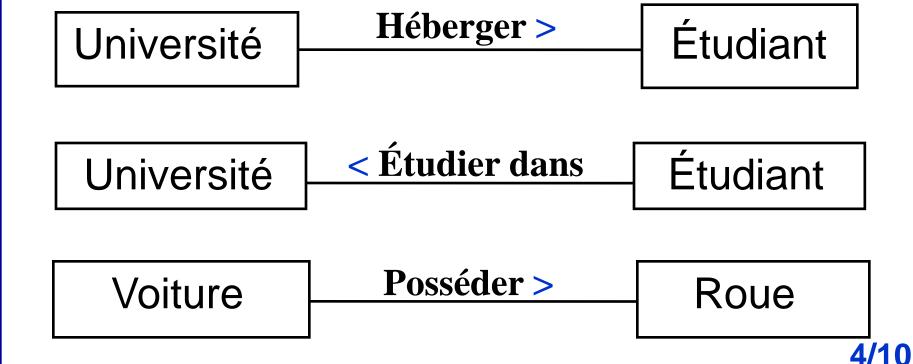






Définition d'une association (3/3)

- Toute association est désignée par un nom significatif.
- On ajoute une direction à côté du nom de l'association.









Navigabilité d'une association

• Une association est par défaut bidirectionnelle (navigable dans les sens).

Entreprise

employer >

Salarié

Elle peut également être unidirectionnelle (navigable dans un seul sens).

Fournisseur

payer facture

Client





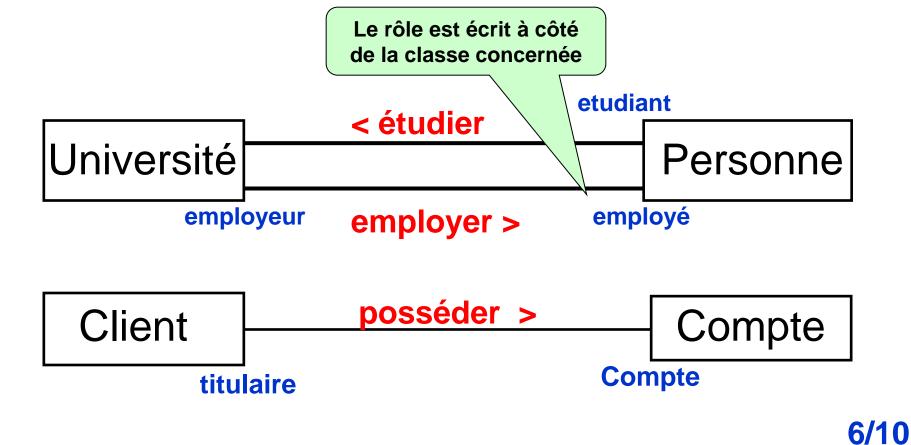






Nommage des rôles

Le rôle décrit une extrémité d'une association de classes.



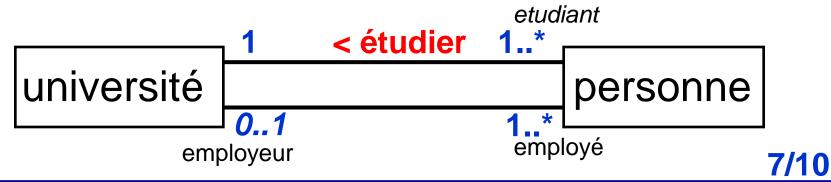






Multiplicité des rôles

- Une notation de multiplicité spécifie un domaine de valeurs possibles pour la cardinalité d'un ensemble. Il s'agit donc d'un intervalle de nombres entiers.
 - 1 : la classe est en relation avec un et un seul objet de l'autre classe.
 - 1..*: la classe est en relation avec au moins un objet de l'autre classe.
 - 0..* : la classe est en relation avec 0 ou n objets de l'autre classe.
 - 0..1 : la classe est en relation avec au plus un objet de l'autre classe.
 - M..N: la classe est en relation avec M à N objets de l'autre classe.



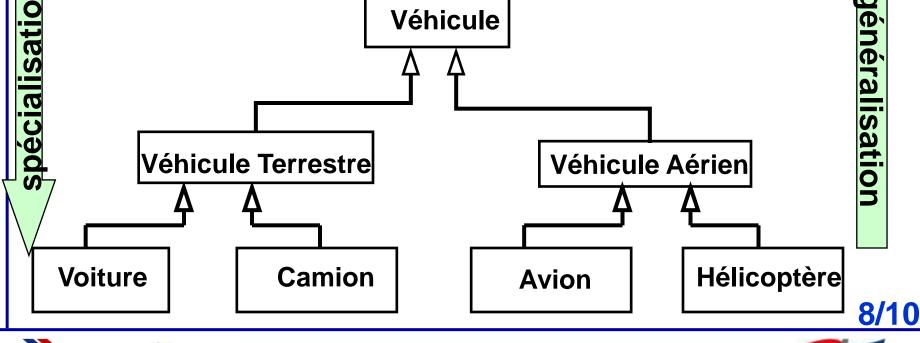






Généralisation/Spécialisation

- Permet de factoriser les éléments (attributs et méthodes).
- Notation UML : un trait plein, orienté de la classe spécialisée (enfant) vers son modèle (parent) et se terminant par une flèche fermée.







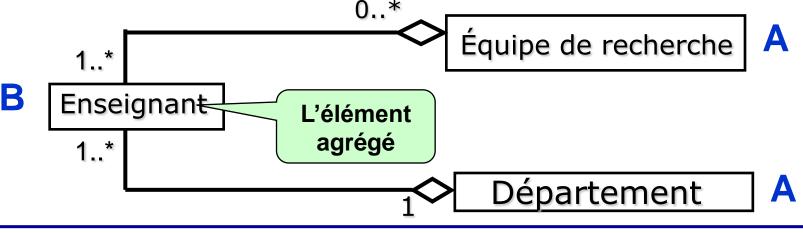


Agrégation

- La classe A «contient» des instances (objets) de la classe B. La classe A est appelée agrégat.
- L'agrégation est une association particulière représentée par un losange placé du côté de l'élément agrégat.
- Suppression de A n'implique pas la suppression de B.

B agrégat

L'élément agrégé (classe B) peut être partagé.



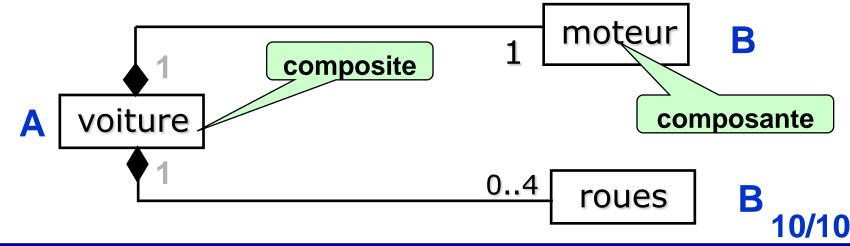






Composition

- Une composition est une association dont l'une des deux classes est la classe composite ou classe conteneur et l'autre classe est la composante.
- La suppression de A entraine la suppression de B.
- L'extrémité de la cardinalité d'une composition côté composite vaut toujours 0 ou 1 (0..1).



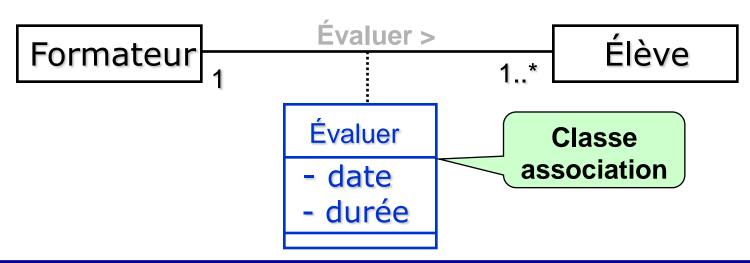






Classe-association

- Si une association possède des propriétés ou des opérations, il est possible de la qualifier à l'aide d'une classe-association.
- Une classe-association possède les mêmes caractéristiques que les associations et les classes.
- Lors de la conception, une classe-association peut être remplacée par une classe intermédiaire.









Classe abstraite

- C'est une classe non instanciable définissant au moins un mécanisme général instanciable par des classes filles.
- C'est une description d'objets destinée à être «héritée» par des classes plus spécialisées.
- Pour être utile, une classe abstraite doit admettre des classes descendantes concrètes.
- Représentation UML: elle est représentée en italique ou bien à l'aide du mot {abstract}.







Opération abstraite

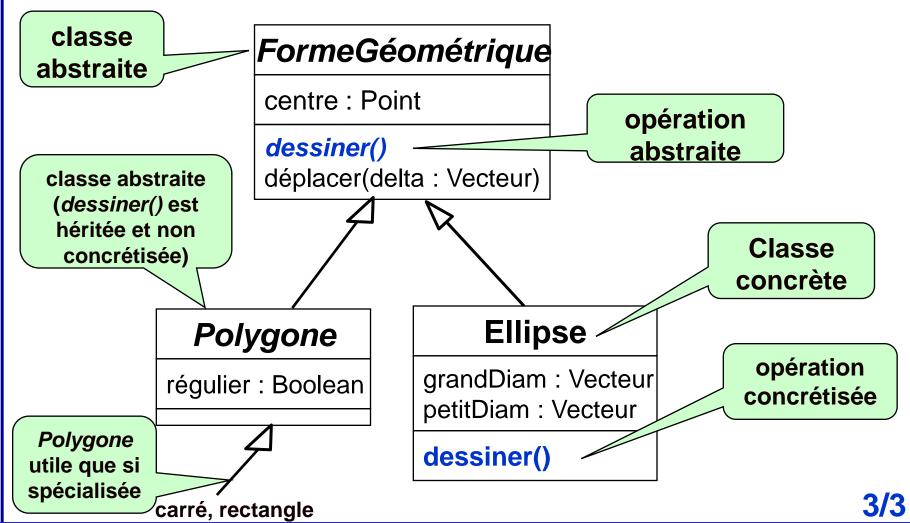
- Une opération abstraite est une opération n'admettant pas d'implémentation au niveau de la classe dans laquelle est déclarée, on ne peut pas dire comment la réaliser.
- Les opérations abstraites sont particulièrement utiles pour mettre en œuvre le polymorphisme.







Exemple











Contraintes

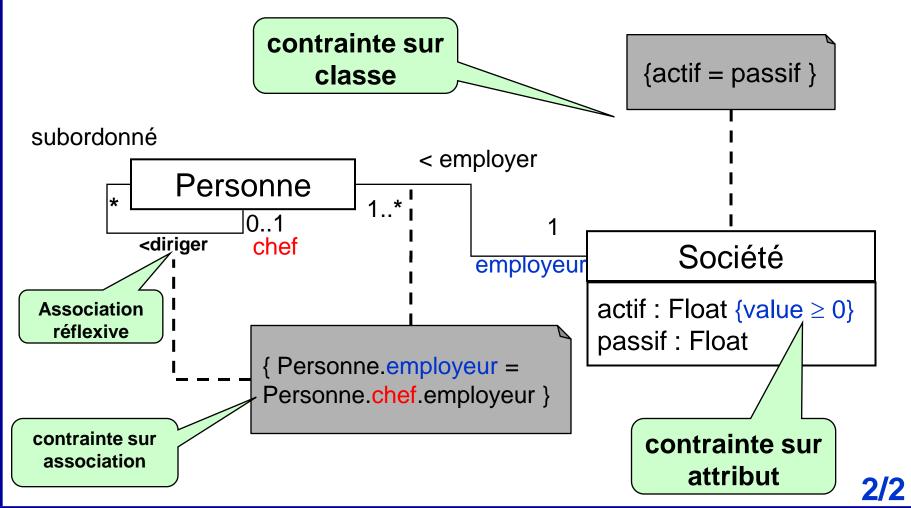
- Ce sont des prédicats (conditions) pouvant porter sur plusieurs éléments du modèle statique, qui doivent être vérifiés à tout instant.
- Les contraintes permettent de rendre compte de détails dans un diagramme de classe. Elles peuvent exprimer des conditions ou des restrictions.
- Les contraintes sont héritées.
- En UML, les contraintes sont exprimées sous forme textuelle, entre accolades à l'aide d'un langage textuel appelé OCL (Object Constraint Language).







Exemple









Interface

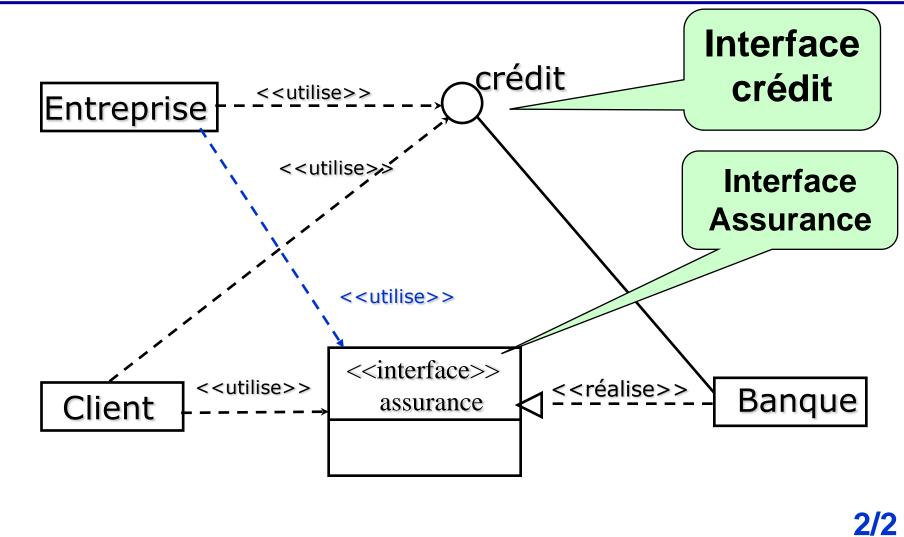
- C'est une description d'un ensemble d'opérations utilisées pour spécifier un service offert par une classe.
- Ne contient ni attribut, ni association, ni implémentation des opérations (les opérations sont abstraites).
- Une classe réalisant une interface doit :
 - soit implémenter les opérations de l'interface,
 - soit définir les opérations de l'interface comme des opérations abstraites.
- Représentation UML:

classe ayant le stéréotype interface, ou par un cercle pour faire référence à l'interface utilisée dans la classe. 1/2







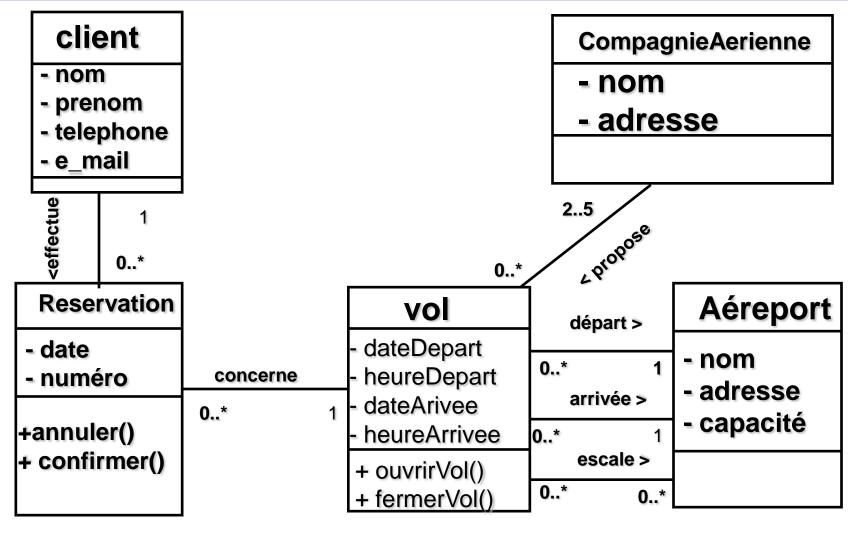








Exemple de diagramme de classes

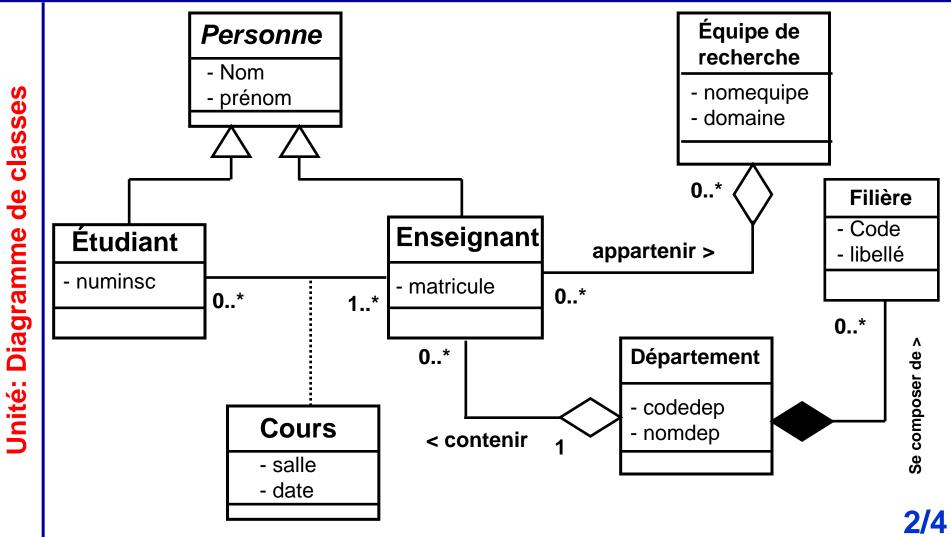








Exemple de diagramme de classe









Plan Étude de cas 1

Description: le cahier des charges décrit la gestion automatisée des bibliothèques d'une ville.

Travail demandé: réaliser un diagramme de classes relatif au cahier des charges.

<u>Énoncé</u>

Corrigé









Étude de cas 2

Description: le cahier des charges décrit la gestion de scolarité.

Travail demandé: réaliser un diagramme de classes du système.

<u>Énoncé</u>

Corrigé





