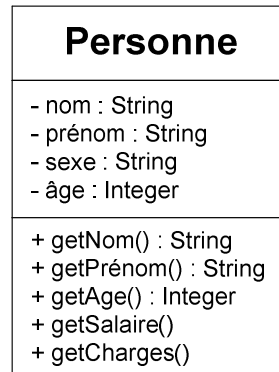


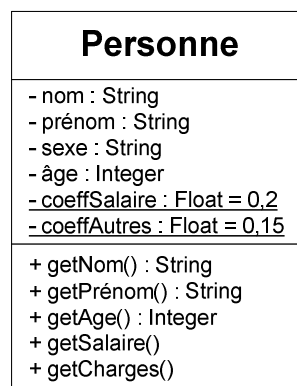
## DIAGRAMME DE CLASSES

### 1. EXERCICE 1 : REPRESENTER LES PROPRIETES D'UNE CLASSE

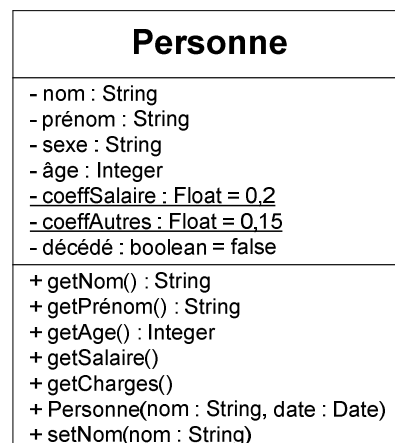
1.1. Donnez une représentation UML de la classe **Personne**, en remplissant tous les compartiments adéquats.



1.2. Enrichissez la représentation précédente pour prendre en compte ces nouveaux éléments.



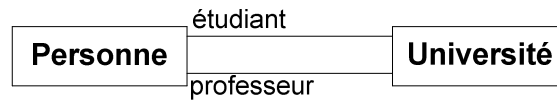
1.3. Enrichissez encore la représentation précédente pour prendre en compte ces nouveaux éléments.



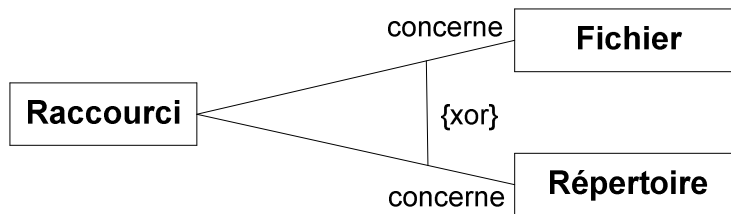
## 2. EXERCICE 2 : REPRESENTER LES RELATION ENTRE LES CLASSES



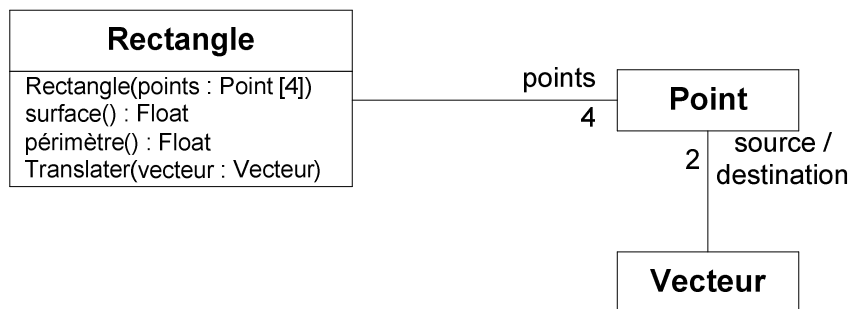
Correction de la situation 1



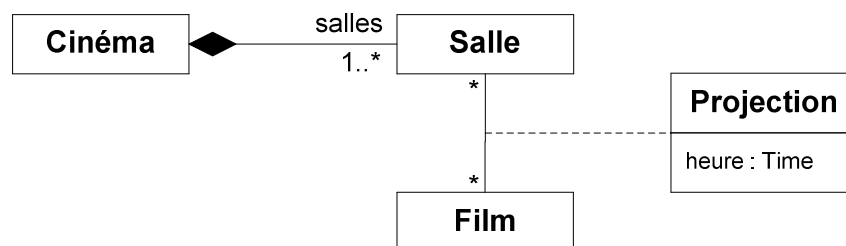
Correction de la situation 2



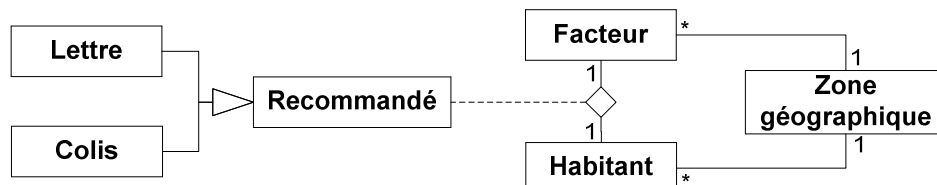
Correction de la situation 3



Correction de la situation 4

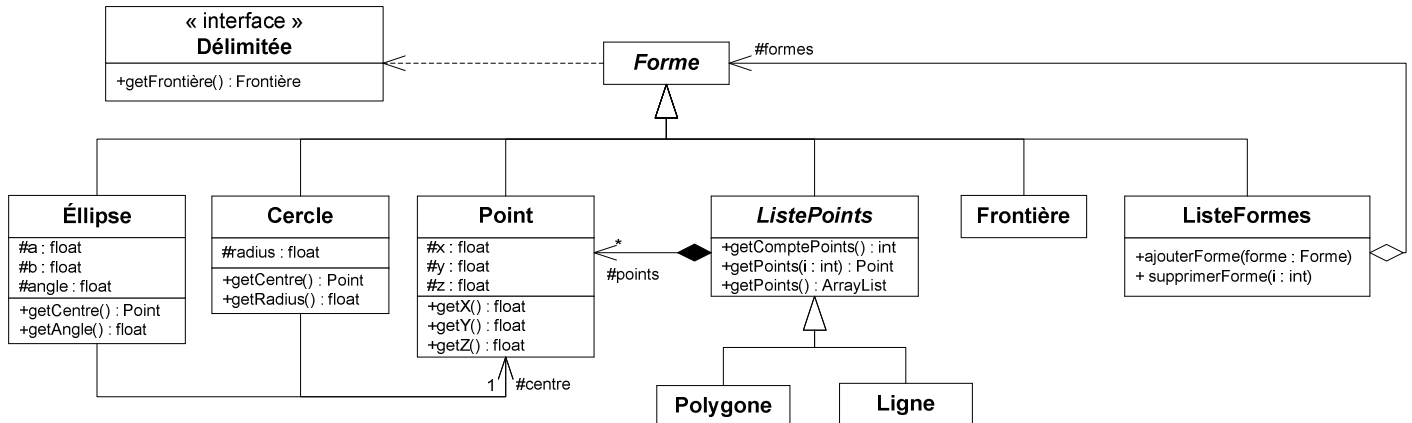


Correction de la situation 5

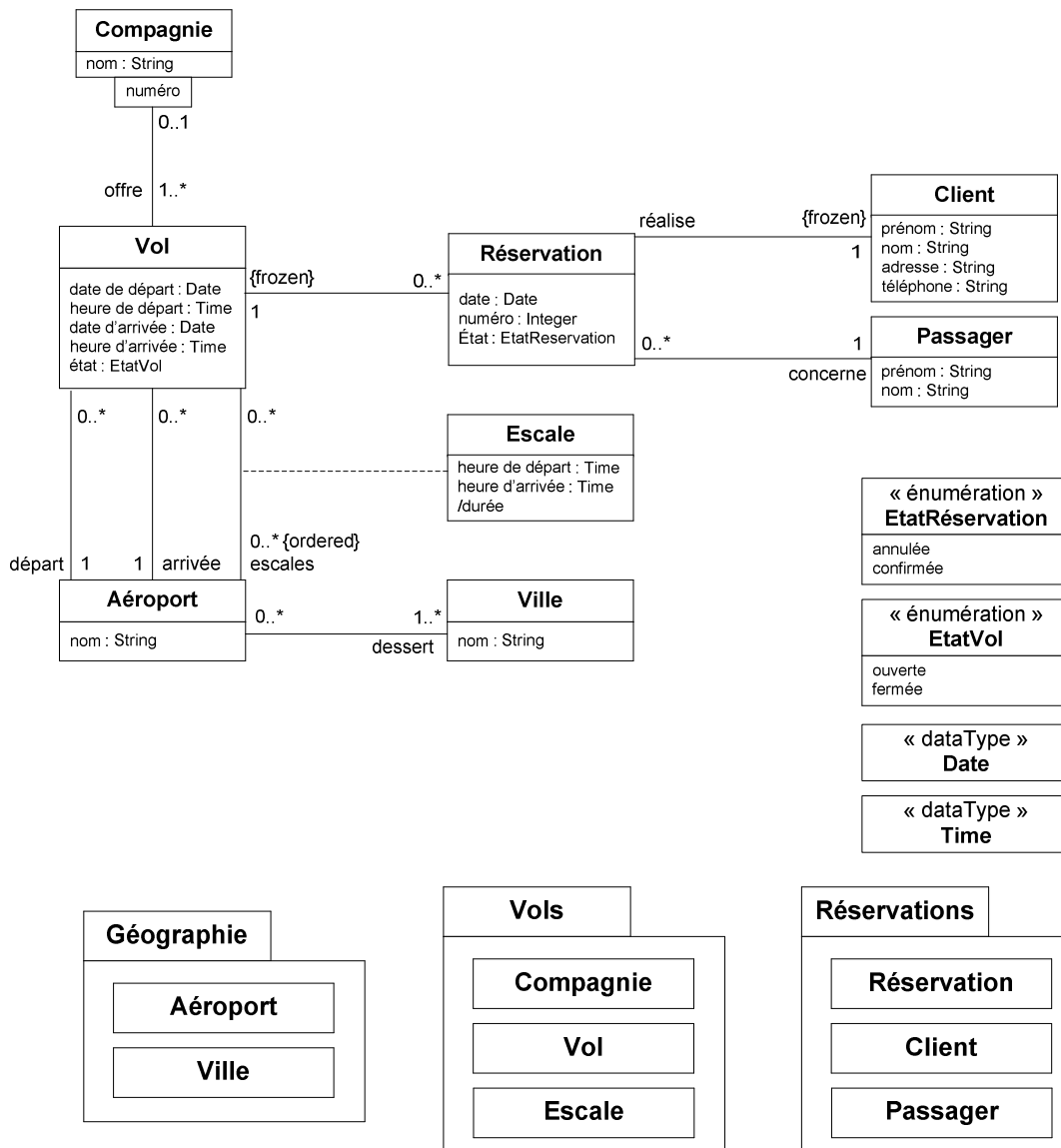


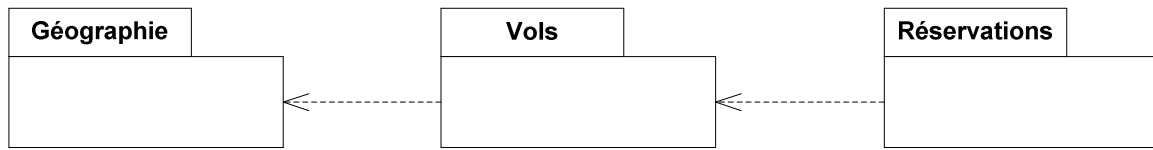
Correction de la situation 6

### 3. EXERCICE 3 : TRADUIRE LE CODE JAVA DIAGRAMME DE CLASSES



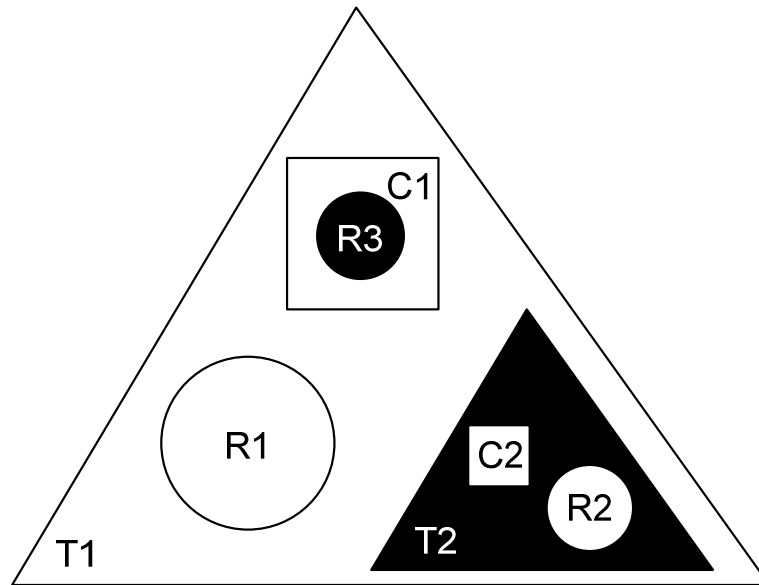
### 4. EXERCICE 4 : ELABORER UN DIAGRAMME DE CLASSES COMPLET



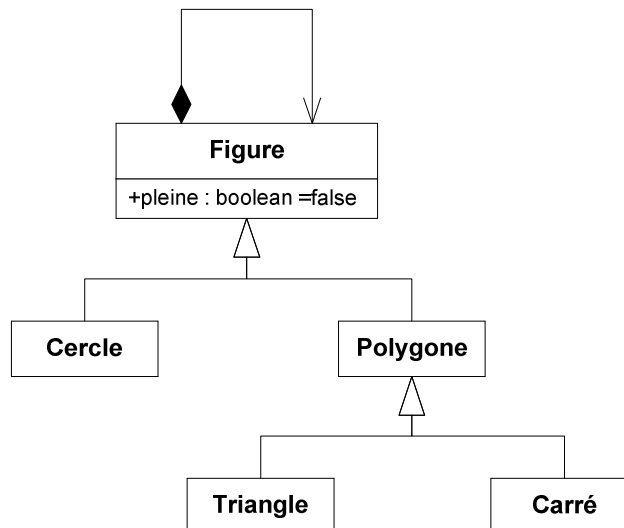


## DIAGRAMME D'OBJETS

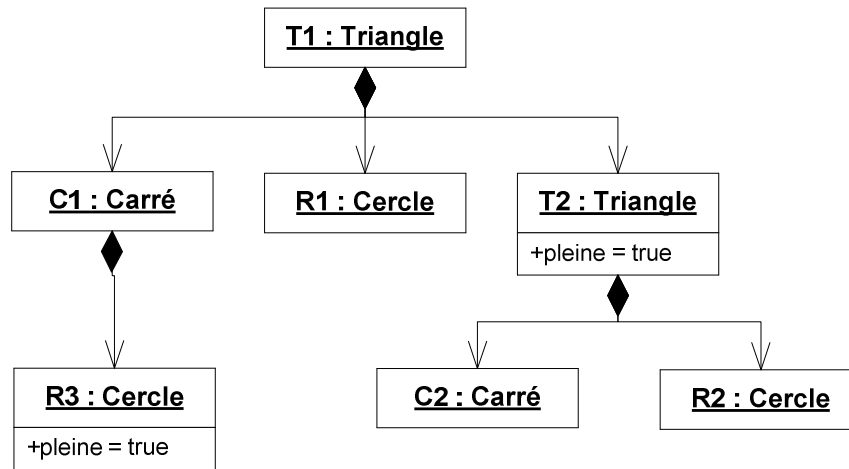
### 5. EXERCICE 5 : TRADUIRE UNE CLASSE-ASSOCIATION EN ASSOCIATION BINAIRE



#### 5.1. Représenter le diagramme de classe correspondant

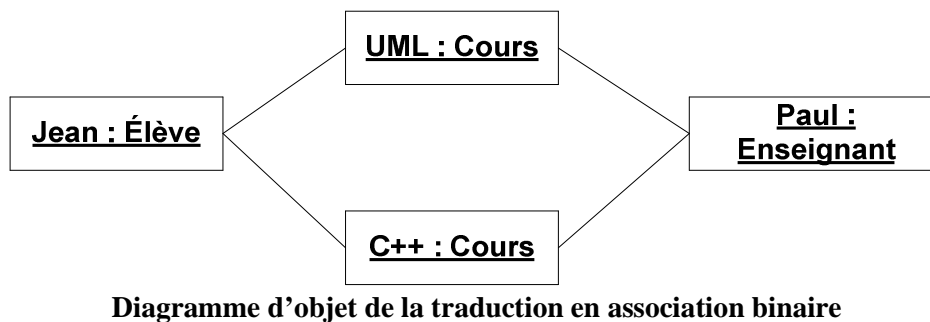
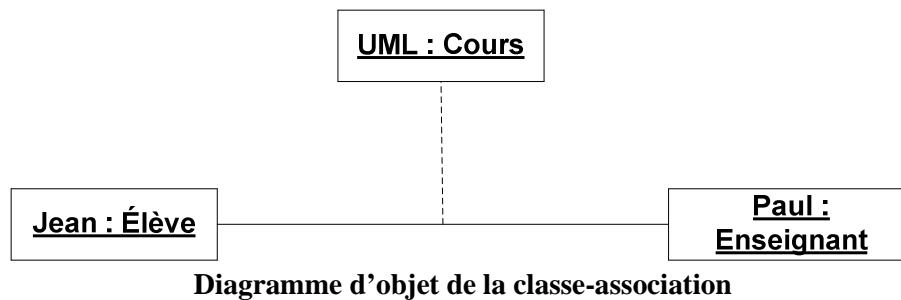


## 5.2. Représenter le diagramme d'objet correspondant



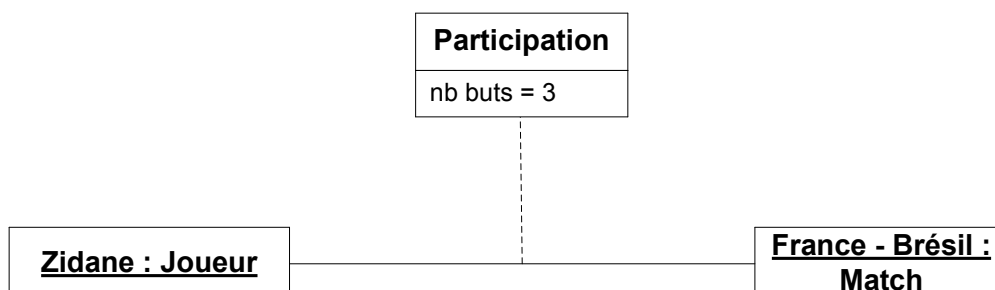
## 6. EXERCICE 6 : TRADUIRE UNE CLASSE-ASSOCIATION EN ASSOCIATION BINAIRE

### 6.1. Situation 1 :

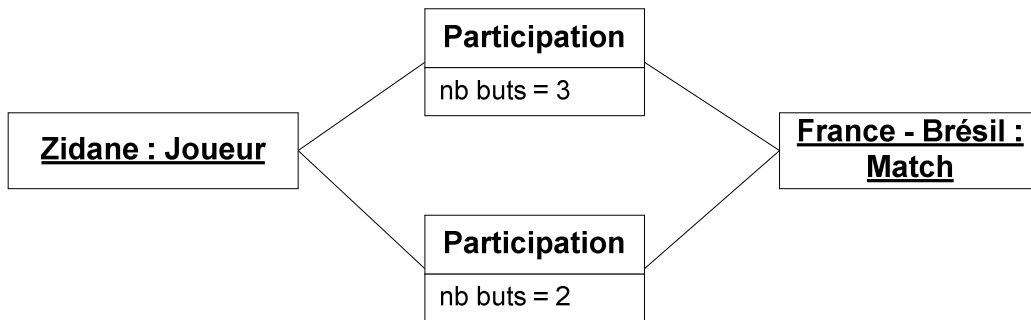


Un enseignant pouvant dispenser plus d'un cours à un même élève, la relation doit être représentée au moyen d'associations binaires.

### 6.2. Situation 2 :



**Diagramme d'objet de la classe-association**



**Diagramme d'objet de la traduction en association binaire**

Un joueur ne pouvant pas avoir plusieurs nombres de buts marqués par match, la relation doit être représentée au moyen d'une classe d'association.