

Cours : Diagramme des classes

AVANT PROPOS:

Le diagramme des classes est si pratique que nous l'avons en partie découvert dans le cours sur *l'orienté objet*. Ce qui suit constitue à la fois un rappel et un approfondissement sur la façon de représenter les classes avec leurs associations (*relations*).

1) Qu'est-ce que le diagramme des classes:

1.1) Rappel sur les classes :

Une classe est une représentation abstraite d'un d'ensemble d'objets, elle contient les informations nécessaires à la construction de l'objet (c'est-à-dire la définition des attributs et des méthodes).

La classe peut donc être considérée comme le modèle, le moule ou la notice qui va permettre la construction d'un objet. Nous pouvons encore parler de type (comme pour une donnée).

On dit également qu'un objet est l'instance d'une classe (*la concrétisation d'une classe*).

1.2) Rôles du diagramme des classes :

Le diagramme des classes est un diagramme structurel (statique) qui permet de représenter :

- les classes (*attributs + méthodes*)
- les associations (*relations*) entre les classes.

Le diagramme de classes est le plus important des diagrammes UML, c'est le seul qui soit obligatoire lors de la modélisation objet d'un système.

2) Représentation des Classes :

Une classe est représentée par un rectangle (*appelé aussi classeur*) divisé en 3 compartiments.

Nom Classe
- nomAttribut1 : type - nomAttribut2 : type - nomAttribut3 : type
+ nomMéthode1() : void + nomMéthode2() : void

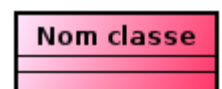
Le premier compartiment contient le *nom de la classe* qui :

- représente le type d'objet instancié.
- débute par une lettre majuscule.
- il est centré dans le compartiment supérieur de la classe.
- il est écrit en caractère gras.
- il est en italique si la classe est abstraite (IMPOSSIBLE d'instancier un objet).

Le deuxième compartiment contient les *attributs*.

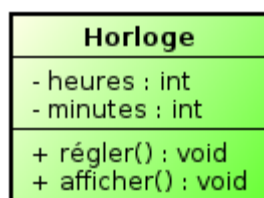
Le troisième compartiment contient les *méthodes*.

Si la modélisation ne s'intéresse qu'aux relations entre les différentes classe du système (et pas au contenu des classes), nous pouvons ne pas représenter les attributs et les méthodes de chaque classe (nous ne mettons rien dans le deuxième et troisième compartiment).

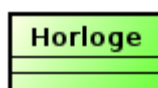


Exemples :

- La classe *Horloge*



ou



Exemple d'instance de la classe *Horloge* :

2h 15min

- La classe **LecteurMP3**

LecteurMP3
- volume : int - sélection : int
+ mettreEnMarche() : void + arrêter() : void + lireSélection() : void + avanceRapide() : void + retourRapide() : void + changerVolume() : void + morceauSuivant() : void + morceauPrécédent() : void

OU

LecteurMP3

Exemple d'instance de la classe **LecteurMP3** :



En fonction des objectifs de modélisation, la représentation d'une classe peut être plus ou moins exhaustive.

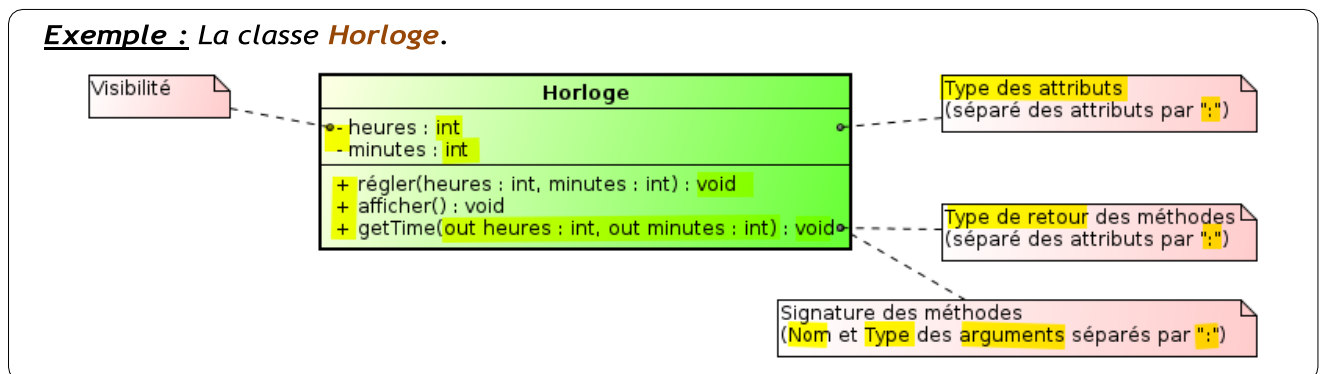
Nous pouvons détailler la classe en indiquant :

- La visibilité (encapsulation) des méthodes et des attributs.

Type de visibilité	Symbole à placer devant l'attribut ou la méthode
public : élément non encapsulé visible par tous.	+
private : élément encapsulé visible seulement dans la classe.	-
protected : élément encapsulé visible dans la classe et dans les sous-classes.	#
package : élément encapsulé visible dans les classes du même paquetage.	~

- Le type de chaque attribut.
- La signature de chaque méthode.
- Le type de valeur retournée par chaque méthode.

Exemple : La classe Horloge.



- La direction des paramètres des méthodes :**
Devant le nom du paramètre, il est possible d'indiquer par un mot clé (**in**, **out**, **inout**), la direction dans laquelle celui-ci est transmis.

in	La valeur du paramètre est transmise à l'appel de la méthode (par l'appelant de la méthode) et ne peut pas être modifiée (c'est le comportement par défaut si aucune direction n'est spécifiée).
out	La valeur finale du paramètre est transmise au retour de l'appel de la méthode (à l'appelant de la méthode).
inout	La valeur du paramètre est transmise à l'appel et au retour.

Exemple :

Considérons la méthode **régler(heures : int, minutes : int) : void** de la classe **Horloge** de l'exemple précédent. L'appelant de la méthode veut affecter les attributs **heures** et **minutes** avec des valeurs qu'il va donner.

X La direction des paramètres sera alors **in** : **régler(in heures : int, in minutes : int) : void**

Considérons maintenant la méthode **getTime(heures : int, minutes : int) : void** de la classe **Horloge**. L'appelant de la méthode veut récupérer les valeurs des attributs **heures** et **minutes**.

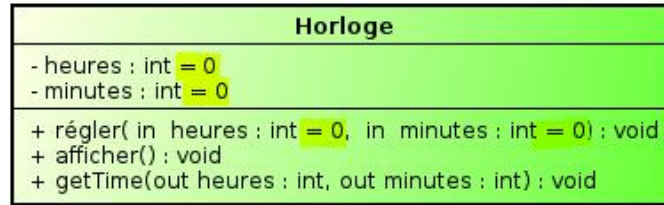
X La direction des paramètres sera alors **out** : **getTime(out heures : int, out minutes : int) : void**

Remarque : Comme une méthode ne peut retourner qu'une seule valeur, et que dans notre cas nous avons besoin de connaître deux valeurs (les heures et les minutes), le retour se fera par les arguments (en utilisant les références ou les pointeurs en C++).

- Valeurs par défauts des attributs et des paramètres des méthodes :**

Nous indiquons les valeurs par défauts des attributs lors de leur construction et les valeurs par défauts des paramètres des méthodes s'ils ne sont pas clairement spécifiés lors de l'appel.

Exemple :

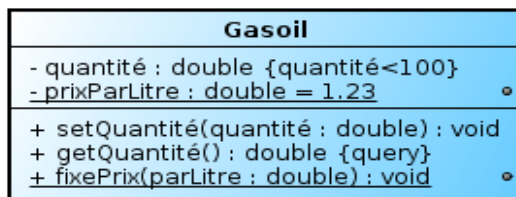


- Attributs et méthodes de classe (ou attributs et méthodes statiques)**

Une classe peut contenir des attributs et des méthodes qui lui sont propres et auxquels nous pouvons accéder sans nécessairement instancier des objets. Un attribut de classe n'appartient pas à un objet en particulier mais à toute la classe (il n'est pas instancié avec l'objet). Un attribut ou une méthode de classe est représenté par un nom souligné.

Cela permet également d'avoir une information commune à tous les objets instanciés.

Exemple : Soit la classe **Gasoil** qui représente le gas-oil fourni par une pompe de station service.



L'attribut prixParLitre appartient à la classe **Gasoil**, il ne fait pas parti des objets instanciés, mais chaque objet individuel peut y accéder.

La méthode fixePrix() permet de modifier la valeur de l'attribut de classe prixParLitre (c'est le seul autorisé).

- Les contraintes :**

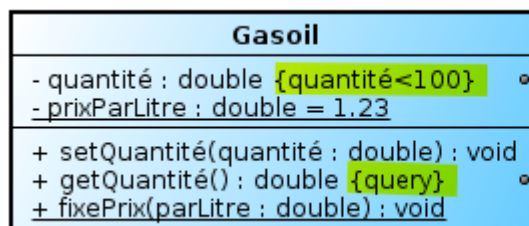
Une contrainte est une condition écrite **entre 2 accolades** elle peut être exprimée dans :

- X Un langage naturel (description textuelle)
- X Un langage formel (C++, java, OCL...).

Remarques : **OCL (Object Constraint Language)** est un langage spécialement conçu pour exprimer des contraintes. En voici quelques unes qui peuvent être bien utiles :

- X **{readOnly}** : si une telle contrainte est appliquée à un attribut, alors la valeur de celui-ci ne peut plus être modifiée une fois la valeur initiale fixée (équivalent à un attribut constant).
- X **{query}** : une méthode peut être déclarée comme étant de type requête (**query**) si le code implémentant celle-ci ne modifie nullement l'état de l'objet, donc aucun de ses attributs .
- X **{ordered} {list}** : lorsqu'une multiplicité supérieure à 1 est précisée, il est possible d'ajouter une contrainte pour préciser si les valeurs sont ordonnées **{ordered}** ou pas **{list}**. Très souvent, dans ce dernier cas, nous ne précisons même pas cette deuxième contrainte, c'est le mode par défaut.
- X **{unique}** : on demande cette fois-ci qu'il n'y ait aucun doublon dans les valeurs de la collection.
- X **{not null}** : L'attribut doit à tout prix être initialisé (utile dans le cas des pointeurs).

Exemple : Soit la classe **Gasoil** vu précédemment.



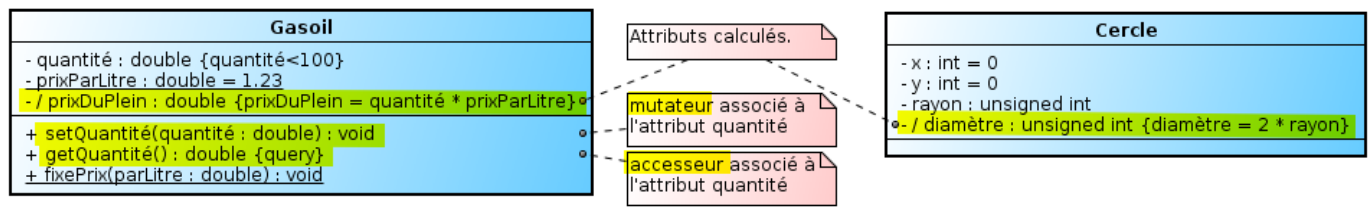
La quantité de gasoil que fournit la pompe doit être inférieure à 100 litres

Méthode constante (en lecture seule)

- **Les attributs calculés (dérivé) :**

Une classe peut avoir des attributs calculés, c'est-à-dire que leurs valeurs sont proposées au travers d'une fonction utilisant les autres attributs précédemment exprimés. Un tel attribut possède un nom précédé du signe « / » et suivi d'une contrainte permettant de le calculer.

Exemple : Soit la classe **Gasoil** vu précédemment, à laquelle nous ajoutons l'attribut **prixDuPlein**.



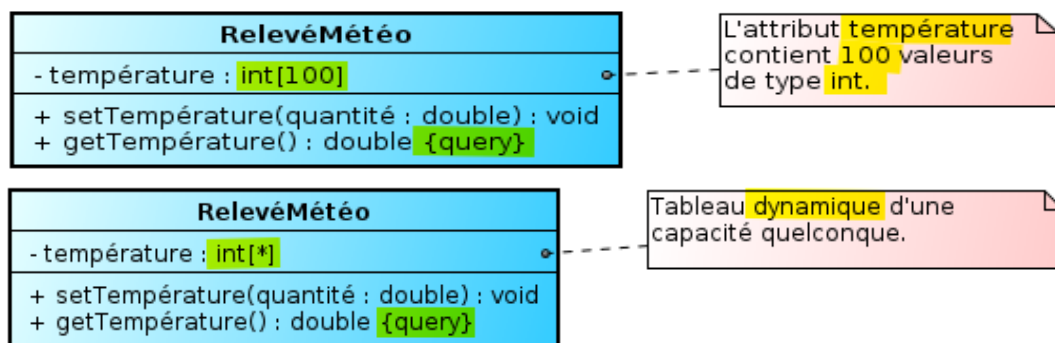
Les mutateurs et les accesseurs sont des méthodes particulières qui permettent respectivement de modifier ou de consulter le contenu d'un attribut spécifique dans la classe. En Java, nous utilisons très souvent les préfixes `setXxx()` et `getXxx()` alors que pour le C++ la signature est au libre choix.

- **La multiplicité (ou cardinalité) :**

La multiplicité indique le nombre de valeur que l'attribut peut contenir (l'attribut est souvent un tableau de valeurs, statique ou dynamique). La multiplicité se note entre crochets après le type de valeur que contient l'attribut.

Cardinalité	Signification
0..1	Zéro ou une fois
1..1 (ou 1)	Une et une seule fois
0..* (ou *)	De zéro à plusieurs fois
1..*	De une à plusieurs fois
m..n	Entre m et n fois
n..n (ou n)	n fois

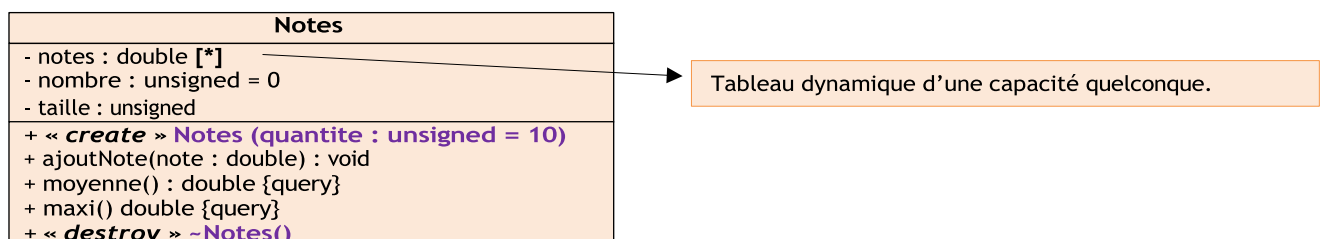
Exemple : Une station météo doit relever la température à intervalle de temps régulier. Elle doit pouvoir stocker 100 relevés.



- **Constructeur et destructeurs :**

Les stéréotypes peuvent être utilisés pour identifier des opérations particulières comme les constructeurs (stéréotype « **create** ») et le destructeur (stéréotype « **destroy** »).

Exemple : Il est possible de mettre en place une gestion de notes, avec le calcul de la moyenne, de la valeur maxi, etc. au travers d'une classe adaptée nommée **Notes**.



- **Les énumérations :**

Une énumération est un type possédant un nombre fini et arbitraires de valeurs possibles, construite sur mesure par le développeur, pour typer des variables bien particulières, comme le représentation des jours de la semaine ou des mois de l'année.

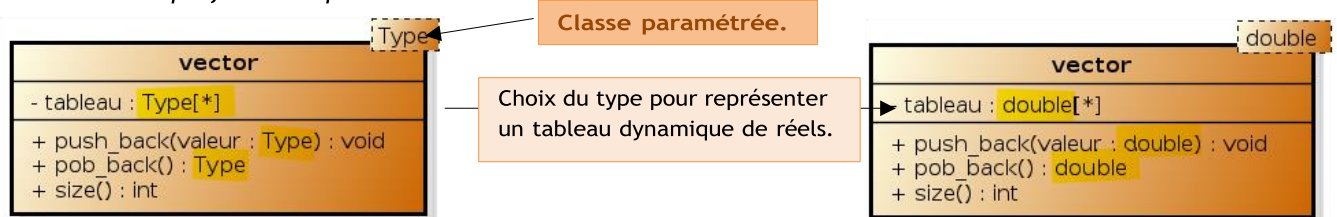
Représentation : En UML, une énumération ne se définit pas par une classe, mais par un classeur stéréotypé « **enumeration** ». Il s'agit d'un type de données, possédant un nom, et utilisé pour énumérer un ensemble de littéraux correspondant à toutes les valeurs possibles que peut prendre une expression de ce type.

« enumeration » JourSemaine
Lundi
Mardi
Mercredi
Jeudi
Vendredi
Samedi
Dimanche

• Les modèles de classe :

Les modèles (*templates*) sont une fonctionnalité avancée de l'orientée objet. Un modèle est une classe paramétrée qui permet ainsi de choisir le type des attributs au besoin suivant le paramètre précisé, dans le coin supérieur droit dans un rectangle dont les côtés sont en pointillés.

Exemple : Ces modèles de classes sont particulièrement utiles pour toutes les collections qui stockent des valeurs d'un même type, soit sous forme de tableaux dynamiques ou de listes. La classe **vector**, issue de la STL en est un parfait exemple.



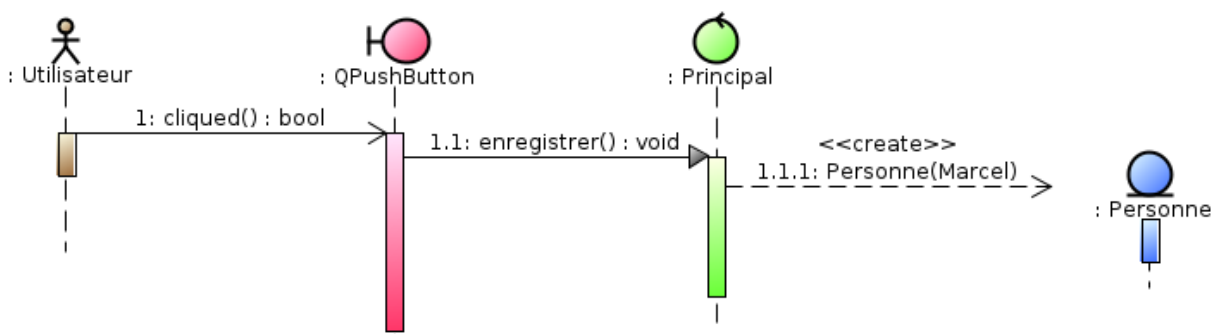
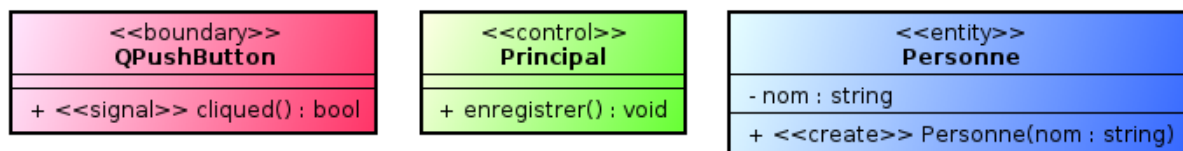
• Stéréotypes de Jacobson :

À l'intérieur d'un système, il existe très souvent des classes qui possèdent un rôle bien particulier qui serait intéressant de visualiser d'une façon non équivoque dans votre diagramme de séquence. C'est le cas notamment :

- ✓ Pour les classes qui représentent des composants de *l'IHM*.
- ✓ Pour la classe qui contrôle globalement le système avec la prise en compte de la *gestion événementielle*.
- ✓ Pour les classes qui implémentent la *persistance* des attributs (associées à une base de données).

Jacobson distinguent les trois stéréotypes suivants :

- ✓ « **boundary** » : classes qui servent à modéliser les interactions entre le système et ses acteurs.
- ✓ « **control** » : classes utilisées pour représenter la coordination, l'enchaînement et le contrôle d'autres objets.
- ✓ « **entity** » : classes qui servent à modéliser des informations durables et souvent persistantes.



3) Les relations entre classes :

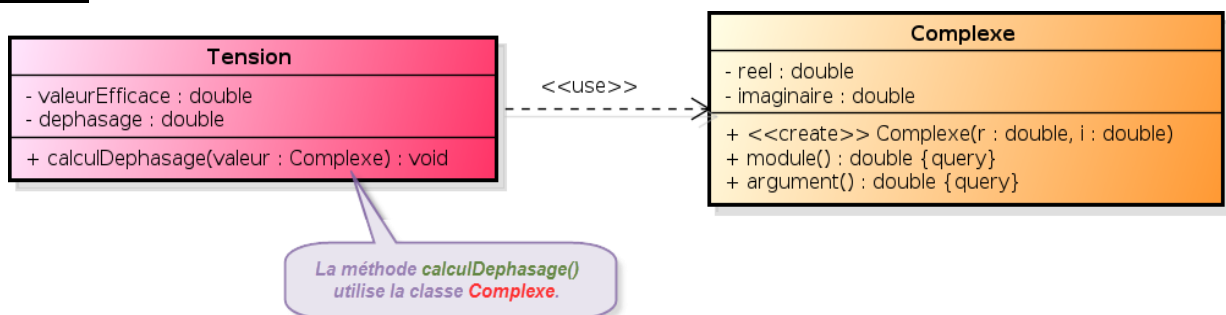
3-1) La relation de dépendance.

La dépendance est la forme la plus faible de relation entre classes. Une dépendance entre deux classes signifie que l'une des deux utilise l'autre. Typiquement, il s'agit d'une relation transitoire, au sens où la première interagit brièvement avec la seconde sans conserver à terme de relation avec elle (*liaison ponctuelle*).

Une dépendance peut s'interpréter comme une relation de type «utilise un». Elle est habituellement utilisée lorsqu'une classe utilise un objet d'une autre classe comme argument dans la signature d'une méthode ou alors lorsque l'objet de l'autre classe est créé à l'intérieur de la méthode. Dans les deux cas la durée de vie de l'objet est très courte, elle correspond à la durée d'exécution de la méthode.

Notation : Elle est représentée par un trait discontinu orienté, reliant les deux classes. La dépendance est souvent stéréotypée (« use ») pour mieux expliciter le lien sémantique entre les éléments du modèle.

Exemple



3-2) Les associations.

Alors que la dépendance autorise simplement une classe à utiliser des objets d'une autre classe, l'association signifie qu'une classe contiendra une référence (ou un pointeur) de l'objet de la classe associée sous la forme d'un attribut.

Cette relation est plus forte. Elle indique qu'une classe est en relation avec une autre pendant un certain laps de temps. La ligne de vie des deux objets concernés ne sont cependant pas associés étroitement (un objet peut être détruit sans que l'autre le soit nécessairement).

L'association est représentée par un simple **trait continu**, reliant les deux classes. Le fait que deux instances soient ainsi liées permet la navigation d'une instance vers l'autre, et vice versa (chaque classe possède un attribut qui fait référence à l'autre classe).

Exemple



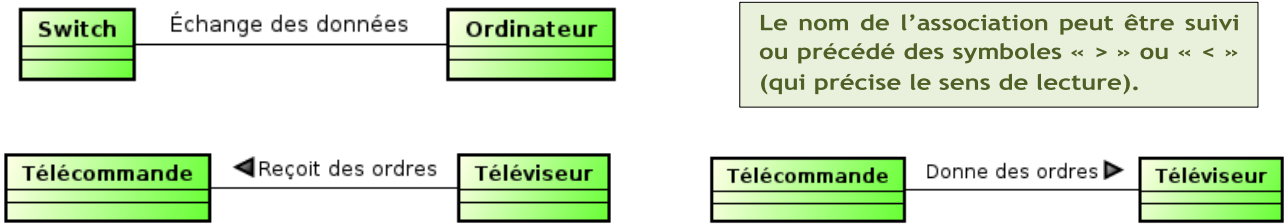
Nous pouvons détailler l'association en indiquant :

- Le nom de l'association :

L'association peut être ornée d'un texte, avec un éventuel sens de lecture, qui permet de nous informer de l'intérêt de cette relation. Nous rajoutons une phrase courte permettant de préciser le contexte de cette association.

Ce texte complémentaire n'est absolument pas exploité dans le code. Le nom d'une association doit respecter les conventions de nommage des classeurs : commencer par une lettre majuscule.

Exemples :



Le nom de l'association peut être suivi ou précédé des symboles « > » ou « < » (qui précise le sens de lecture).

Le rôle :

Chaque extrémité d'une association peut être nommée. Ce nom est appelé rôle et indique la manière dont l'objet est vu de l'autre côté de l'association.

Lorsqu'un objet A est lié à un autre objet B par une association, cela se traduit souvent par un attribut supplémentaire dans A qui portera le nom du rôle B. (et inversement).

Exemples :

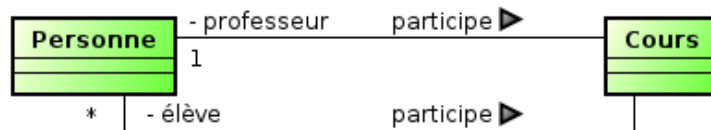


La cardinalité (ou multiplicité) :

Les associations sont typiquement destinées à représenter des relations durables entre des classes ; elles sont souvent utilisées pour représenter les attributs de la classe. Et comme nous l'avons vu pour un attribut, il est possible d'utiliser la multiplicité pour indiquer le nombre d'instances (d'une classe donnée) qui sont impliquées dans la relation.

La cardinalité indique le nombre d'instances de classe étant en relation avec la classe situé à l'autre extrémité de l'association. En l'absence de spécification, la cardinalité vaut 1.

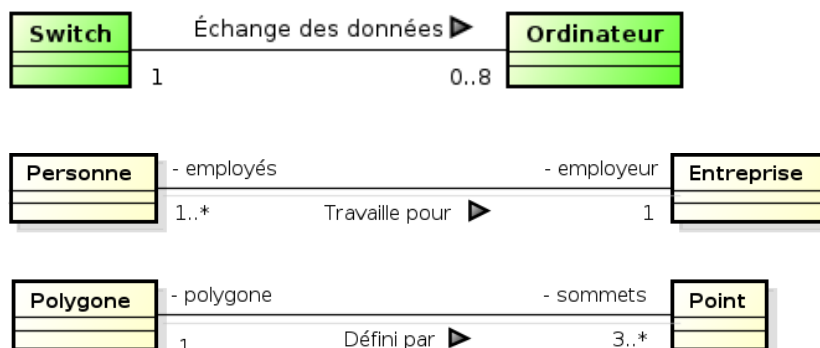
Cardinalité	Signification
0..1	Zéro ou une fois
1..1 (ou 1)	Une et une seule fois
0..* (ou *)	De zéro à plusieurs fois
1..*	De une à plusieurs fois
m..n	Entre m et n fois
n..n (ou n)	n fois



Exemple : Dans un cours, il y a 1 professeur et plusieurs élèves.

Autres exemples :

% Si un switch dispose de 8 ports.



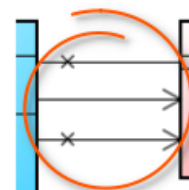
La navigabilité :

Les associations possèdent une navigation bidirectionnelle par défaut, c'est-à-dire qu'il est possible de déterminer les liens de l'association depuis une instance de chaque classe d'origine. Cela suppose que chaque classe possède un attribut qui fait référence à l'autre classe en association. Une navigation bidirectionnelle est du coup plus complexe à réaliser ; il convient de l'éviter dans la mesure du possible.

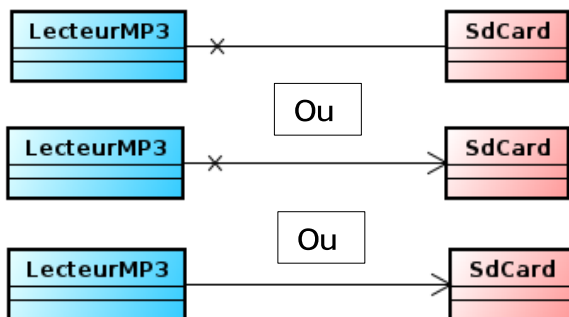
Il est beaucoup plus fréquent d'avoir besoin d'une navigabilité unidirectionnelle. Dans ce cas, une seule classe possède un attribut qui fait référence à l'autre classe, ce qui se traduit par le fait que la première classe peut solliciter une deuxième et que l'inverse est impossible (la deuxième classe ne connaît pas la première).

Une relation unidirectionnelle peut se représenter de 3 façons différentes :

- Une croix du côté de l'objet qui ne peut pas être sollicité :
- Une flèche du côté de l'objet qui peut être sollicité :
- Les 2 représentations précédentes à la fois :



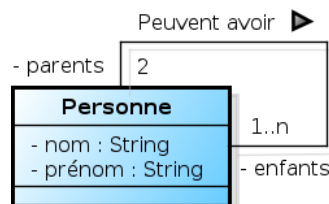
Exemple : Un **Lecteur MP3** possède un emplacement pour accueillir et lire une **SdCard**. C'est toujours le **Lecteur MP3** qui accède à la **SdCard** (et jamais l'inverse).



• Association réflexives (ou récursive) :

Une association qui lie une classe avec elle-même est une association réflexive.

Exemple :

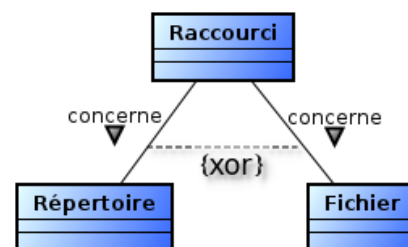


• Contraintes et associations :

Nous avons déjà vu la notion de contrainte appliquées à des attributs. Nous pouvons aussi proposer des contraintes au niveau des associations.

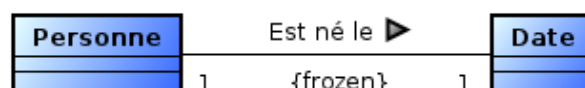
Exemple 1 : Contrainte entre 2 associations.

En informatique, un raccourci peut concerner soit un répertoire soit un fichier (mais pas les 2 à la fois). Nous pouvons exprimer cela sous la forme d'une contrainte **{xor}**.



Exemple 2 : Contrainte sur une association

Un objet de la classe **Personne** est associé à un objet de la classe **Date**. La contrainte **{frozen}** indique que cette association ne peut plus être modifiée une fois instanciée.

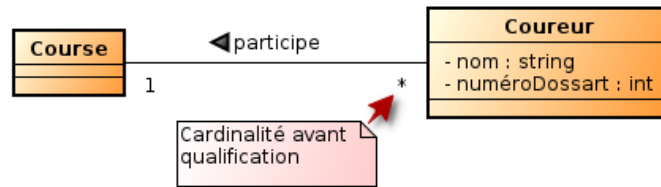


• Association qualifiée (Qualification) :

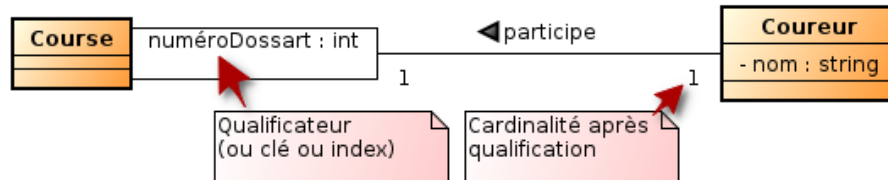
Une association qualifiée permet de restreindre la cardinalité d'une association en ajoutant un qualificateur (aussi appelé **clé** ou **index**). Ce qualificateur est constitué de un ou plusieurs attributs qui permettent de cibler un ou plusieurs objets en particulier.

Le qualificateur est placé dans un rectangle à l'extrémité de l'association (extrémité opposée à la classe dont nous limitons la cardinalité).

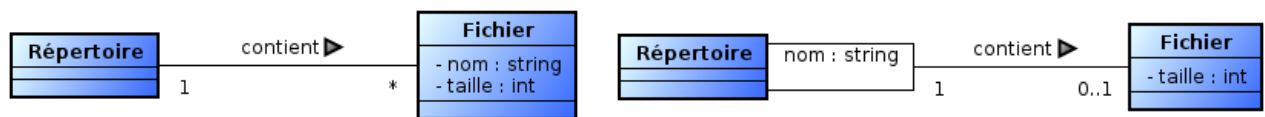
Exemple 1 : Un objet de la classe **Course** est relié à un nombre indéterminé d'objet de la classe **Coureur**.



Par contre, la classe **Course** associée au qualificateur **numéroDossart** n'est reliée qu'à un seul objet de la classe **Coureur**.



Exemple 2 :

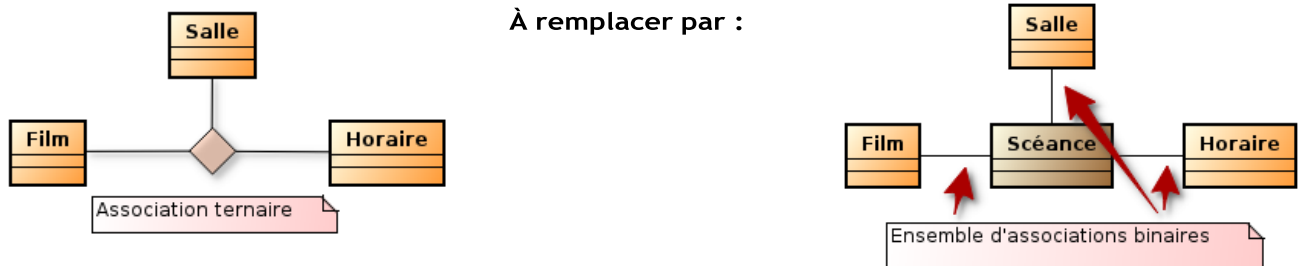


3-3) Associations reliant plusieurs classes (association n-aire et classe association).

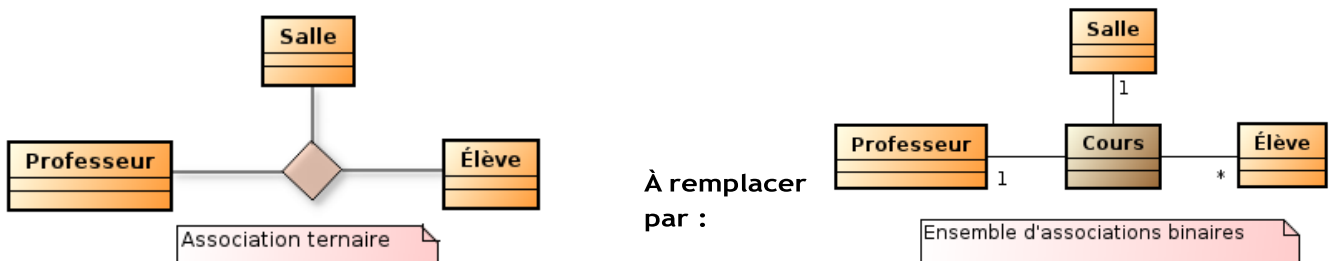
- **Association n-aire :**

Une association qui lie plus de 2 classes entre elles, est une association n-aire. L'association n-aire se représente par un losange d'où part un trait allant à chaque classe. L'association n-aire est imprécise, difficile à interpréter et souvent source d'erreur, **elle est donc très peu utilisée**. La plupart du temps nous nous en servons que pour esquisser la modélisation au début du projet, puis elle est vite remplacée par un ensemble d'associations binaires afin de lever toute ambiguïté.

Exemple 1 : Une séance de cinéma peut correspondre à l'association ternaire de 3 classes.



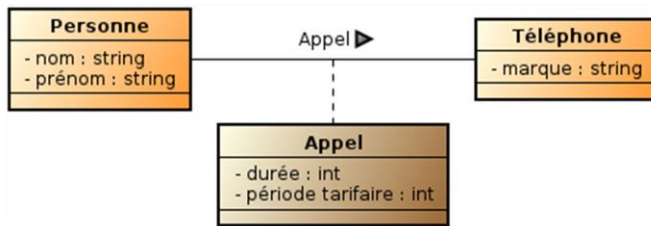
Exemple 2 : Un cours peut correspondre à l'association ternaire de 3 classes.



- **Classe association :**

Une association peut apporter de nouvelles informations (**attributs** et **méthodes**) qui n'appartiennent à aucune des deux classes qu'elle relie et qui sont spécifiques à l'association. Ces nouvelles informations peuvent être représentées par une nouvelle classe attachée à l'association via un trait en pointillés.

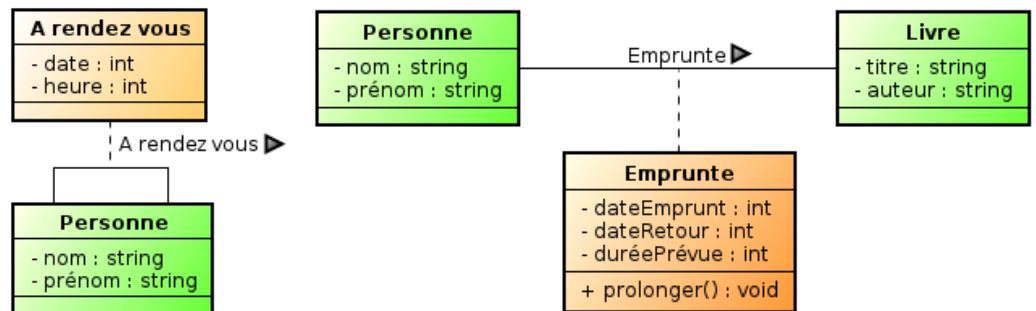
Exemple : Lorsqu'une personne utilise un téléphone, il faut pouvoir mesurer la durée de l'appel et savoir à quel moment il a lieu afin de le tarifier. Nous ajoutons donc deux attributs **durée** et **période tarifaire** qui n'appartiennent ni à la classe **Personne** ni à la classe **Téléphone**. Ces deux attributs sont mis dans une nouvelle classe (la classe **Appel**) qui est attachée à l'association.



Remarque : Comme pour l'association ternaire, nous pouvons convertir la classe association en un ensemble d'associations binaires.



Autres exemples :

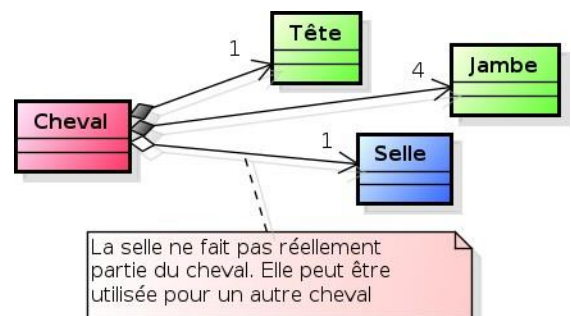


3-2) Associations particulières : composition - agrégation

La composition et l'agrégation sont des cas particuliers d'association.

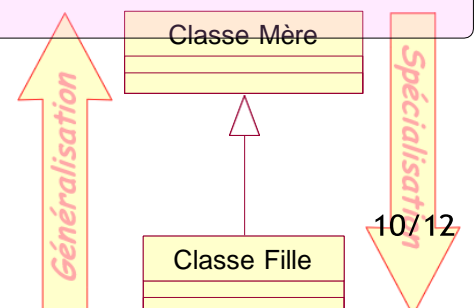
- **La composition** indique qu'un objet A (appelé conteneur) est constitué d'un autre objet B. Cet objet A n'appartient qu'à l'objet B et ne peut pas être partagé avec un autre objet C'est une relation très forte, si l'objet A disparaît, alors l'objet B disparaît aussi. **Un cheval possède une tête et 4 jambes. Elle se représente par un losange plein du côté de l'objet conteneur**

La manière habituelle d'implémenter la composition en C++ se fait soit directement au travers d'un attribut normal en utilisant la liste d'initialisation pour la création de l'objet composite, soit à l'aide d'une variable dynamique, auquel cas, nous ne devons pas oublier de rajouter un destructeur pour libérer cette variable dynamique.



- **L'agrégation** indique qu'un objet A possède un autre objet B, mais contrairement à la composition, l'objet B peut exister indépendamment de l'objet A. La suppression de l'objet A n'entraîne pas la suppression de l'objet B. L'objet A est plutôt à la fois possesseur et utilisateur de l'objet B. **Un cheval possède une selle sur son dos. Elle se représente par un losange vide du côté de l'objet conteneur.**

La manière habituelle d'implémenter l'agrégation en C++ se fait au travers d'un pointeur ou d'une référence qui pointe ou fait référence à l'objet agrégé déjà créé en dehors de l'objet conteneur (chaque objet a sa propre durée de vie).



3-4) Relation d'héritage :

Le mécanisme d'héritage permet de mettre en relation des classes ayant des caractéristiques communes (**attributs** et **comportements**) en respectant une certaine filiation.

L'héritage indique qu'une classes B est une spécialisation d'une classe A. La classe B (appelé classe fille, classe dérivée ou sous classe) hérite des **attributs** et des **méthodes** de la classe A (appelée classe mère, classe de base ou super classe). *Il se représente par un triangle vide afin d'indiquer le sens de la généralisation (inverse de la spécialisation).*

3-5) **Classes concrètes et abstraites :**

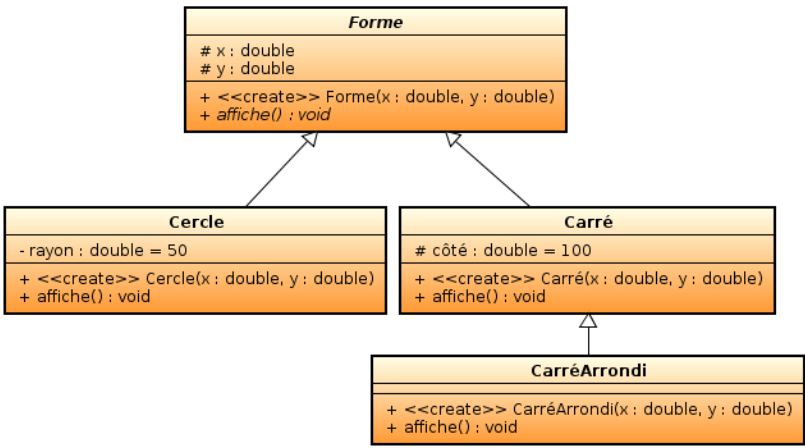
Une classe concrète possède des instances. Elle constitue un modèle complet d'objet (tous les attributs et méthodes sont complètement décrits).

À l'opposé, une classe abstraite ne peut pas posséder d'instance directe car elle ne fournit pas une description complète. Elle a pour vocation de posséder des sous-classes concrètes et sert à factoriser des attributs et des méthodes à ses sous-classes.

Une classe abstraite possède généralement des méthodes communes aux sous-classes qui sont uniquement déclarées (sans codage interne). Une méthode introduite dans une classe avec sa seule signature et sans code est appelée une méthode abstraite.

En UML, une classe ou une méthode abstraite sont représentées avec une mise en italique du nom de la classe ou de la méthode.

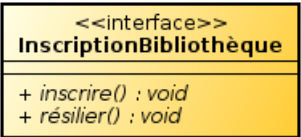
Tout classe possédant au moins une méthode abstraite est une classe abstraite. En effet, la seule présence d'une méthode incomplète (le code est absent) implique que la classe ne soit pas une description complète.



Ci-dessus, la classe **Forme** est abstraite puisqu'elle constituée de la méthode abstraite **affiche()**. Cette méthode est spécifiée abstraite puisqu'il est impossible de décrire un tracé particulier, ne connaissant pas la forme exacte. Ce n'est qu'avec une classe concrète comme **Cercle** que nous sommes capable de réaliser le tracé correspondant.

3-6) **Relation de réalisation et notion d'interfaces :**

Le classeur particulier décrit dans cette section ne permet de définir que des éléments d'interface. Il peut s'agir de l'interface complète d'une entité, ou très généralement d'une partie d'interface qui sera commune à plusieurs entités.

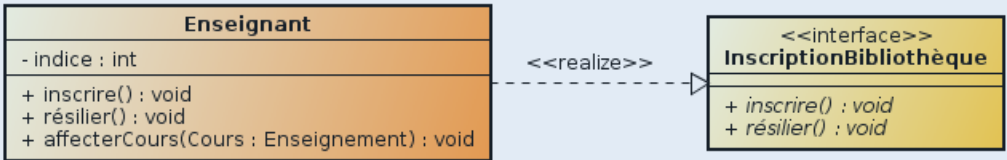


Le rôle de ce classeur, stéréotypé « **interface** », est de regrouper un ensemble d'opérations assurant un service cohérent. L'objectif est de diminuer fortement le couplage entre deux classes. **Une interface ne dispose que de méthodes publiques abstraites (ou dit autrement, non définies). La généralisation peut être utilisée entre interfaces, par contre, une interface ne peut être instanciée (comme une classe abstraite).**

Nous avons déjà longuement parlé du principe d'encapsulation qui consiste, entre autre, de protéger au maximum les attributs d'un objet. Dans ce cas de figure (qui est normalement le cas courant) la modification des attributs passe obligatoirement par des méthodes adaptées. Il peut être intéressant de protéger encore plus un objet afin qu'il ne soit accessible que par un intermédiaire (un représentant). C'est l'interface qui joue ce rôle. Seules quelques méthodes sont autorisées à être utilisées. Ce sont les méthodes désignées par l'interface. Comme son nom l'indique, l'interface sert d'intermédiaire entre l'application et l'objet sollicité.

Comme l'interface n'a qu'un objectif de spécification, au moins un élément d'implémentation (une classe) doit lui être associée. La relation de réalisation permet justement de mettre en relation un élément de spécification avec son implémentation.

Graphiquement, la réalisation se représente par un trait discontinu terminé par une flèche triangulaire parfois, mais pas nécessairement, stéréotypé « **realize** ».



La relation de réalisation se représente en fait comme une relation d'héritage avec une ligne en pointillés. La raison de cette notation est que cette relation dénote une forme d'héritage partiel : héritage comportemental mais pas structurel. Une classe qui réalise (implémente) une interface est dans l'obligation de définir les méthodes décrites par l'interface (notion de contrat à respecter) comme lorsqu'une classe concrète redéfinit les méthodes abstraites héritées de sa classe parente abstraite.

Une classe peut très bien réaliser plusieurs interfaces, et une interface peut être réalisée par plusieurs classes (cas très fréquent). Enfin, c'est d'ailleurs l'intérêt des interfaces, une ou plusieurs classes vont utiliser les fonctionnalités justes nécessaires des classes qui réalisent une interface en passant par ladite interface.

La classe (ou les classes) dépend alors d'une interface. Dans ce cas, la classe est qualifiée de cliente. La dépendance est alors représentée par une relation de dépendance classique stéréotypé « use ».

