

Prénom : Oumar
Nom : Ba
I19890

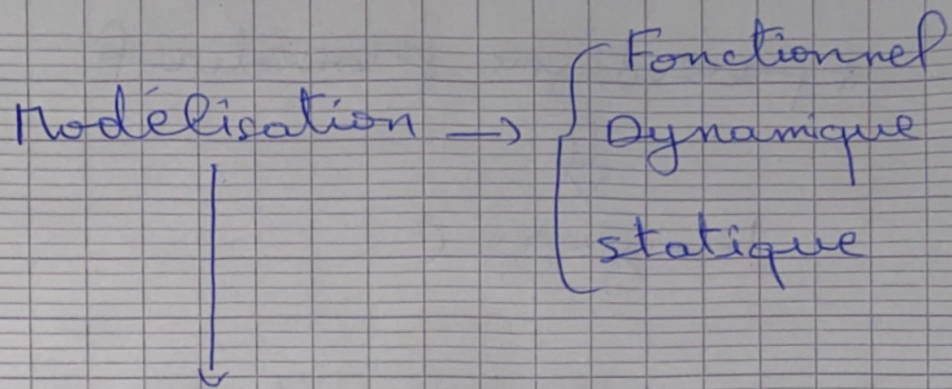
UML : est un langage standardisé qui facilite la modélisation en fournissant des notations graphiques pour visualiser, spécifier, construire et documenter les systèmes logiciels. UML offre des diagrammes tels que les diagrammes de classes, de séquence et d'états pour aider les développeurs à concevoir, communiquer et comprendre la structure et le comportement des logiciels. (UML = MOO ; MOO = Traitement + données).

Voici une explication plus détaillée sur les composants du système :

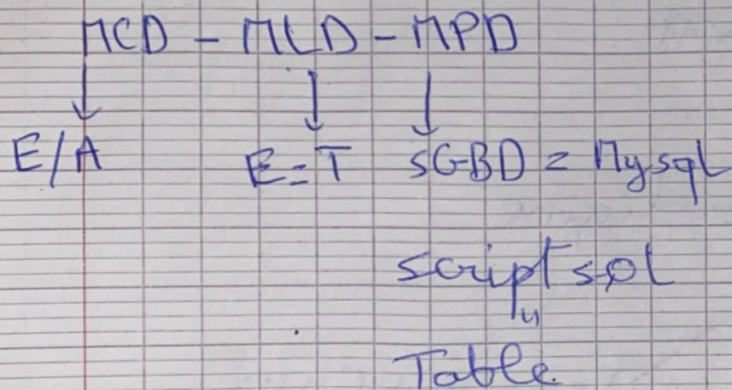
- objets individuels (composants de base)
- Relations entre objets (hiérarchie et comportement ; communication entre objets)
- classes (combinaison complexe d'actions et de composants comportementales).

* Ses caractéristiques

- Notion de classes et objets
- Encapsulation
- Héritage
- polymorphisme



NOBDD
(Méthode) D



* création d'un logiciel

1. spécification de Besoin =

- BF
- BNF

2. Conception = Modélisation

- Fonction
- Dynamique
- statique

3. Implémentation = programmation = codage

4 - Test

- Validée
- Echec

1. Notion de classe et objets

↓
D/T

2. Encapsulation (visibilité)

(Public, Private, Protected)

+

-

#

D

3. Héritage :

Données

Traitement

} super classe

} sous classe

4. Polymorphisme (Traitement)

- redéfinition
- surdéfinition

* Diagramme de cas utilisateurs

1. Acteurs : roles = à l'extérieur du système

↓
(nom)

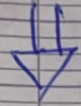
2. Objectifs ou cas d'utilisation : à l'intérieur du système

↓
(verbes)

- il y'a trois relations :

- Héritage
- obligatoire « include »
- optionnelle « extend »

* paradigme procédural



Language C

* paradigme modulaire



Java

* multi paradigme

