

Nom : Deida elhoussin labeid  
119194  
IG-FP2

## Résumé de la modélisation orientée objet MOO

**MOO :C'est un ensemble des données + traitements**

**Les caractéristiques de MOO sont**

- 1. Notion de classe /objet**  
L'objet : est une instance de la classe.
- 2. Encapsulation**
  - Privé
  - Public
  - Protégé
- 3. Héritages (donnée - traitement)**  
(super classe - sous classe).
- 4. Polymorphisme:**
  - Sur définition
  - Redéfinition

**\*\*UML - Langage de Modélisation :\*\***

- UML est un langage de modélisation visuelle utilisé pour spécifier, visualiser, construire et documenter les artefacts d'un système logiciel.
- Il englobe la modélisation de données et de traitements, offrant une approche globale pour représenter la structure et le comportement des systèmes.

**\*\*Diagramme de Cas d'Utilisation :\*\***

- Contient des acteurs et des objectifs.
- Chaque acteur a un nom et chaque objectif est caractérisé par un verbe.

**\*\*Acteur :\*\***

- Une seule relation existe : la relation d'héritage.
- Représente une relation "est un" entre acteurs. Par exemple, un "Étudiant" peut être un "Utilisateur".

**\*\*Objectif :\*\***

- Trois relations possibles : héritage, obligatoire, et optionnel.
  - **\*\*Héritage :** Indique qu'un objectif hérite d'un autre.
  - **\*\*Obligatoire (Include) :** L'inclusion d'un objectif dans un autre.
  - **\*\*Optionnel (Extend) :** L'extension d'un objectif peut ou non se produire.