

Nom: EL Betoul Amar

N°: I 19296

Resumer



Cycle de développement de logiciel

- 1 - Spécifique de Besoin
- 2 - Conception
- 3 - programmation

On a 4 caractéristique de orienté objet sont

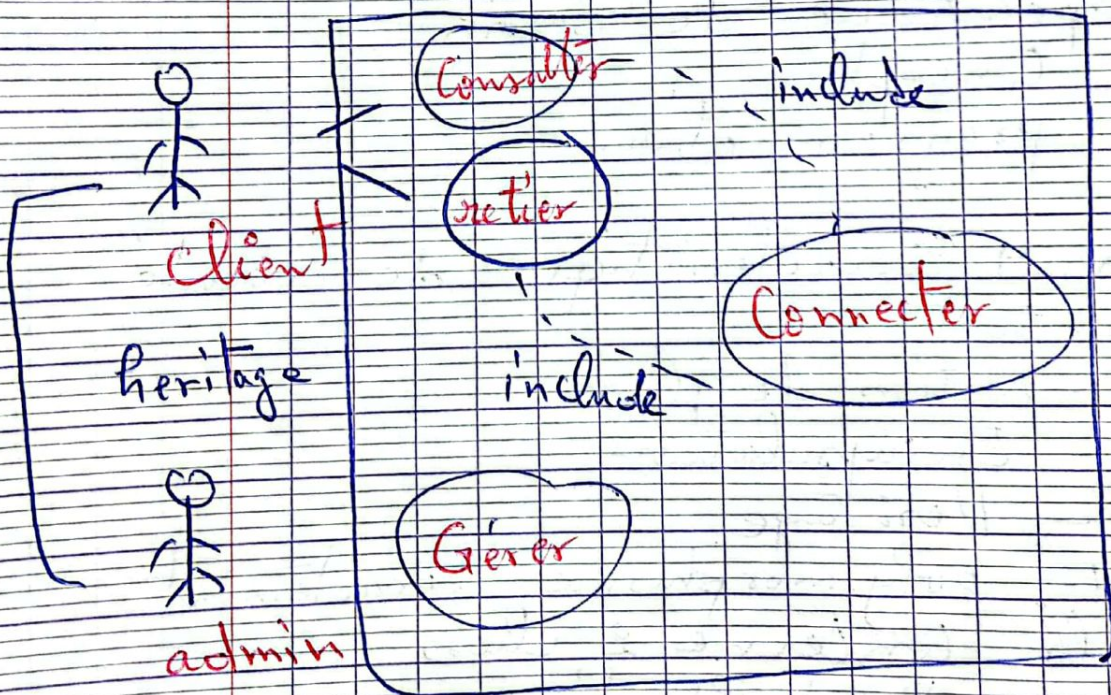
- 1 - Notion de class
- 2 - Encapsulation
- 3 - Héritage
- 4 - polymorphisme Traitement elle concerne 2 class
  - Redéfinition
  - Sur définition



UML: Est une méthode de modélisation donnée et des traitements, un langage graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et en conception orientée objet.

### Diagramme de cas d'utilisation

- ① Acteur = rôles (extérieur de système)
- ② objectif ou cas d'utilisation (intérieur du système).



Il y a trois relations

- \* héritage
- \* obligatoire "include"
- \* optionnelle "extend"