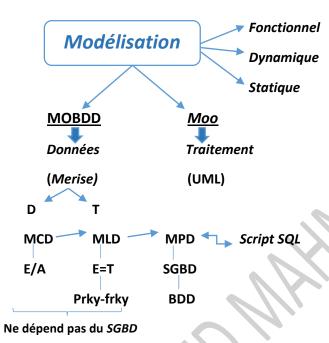
Nom: Mariem/Jaavar

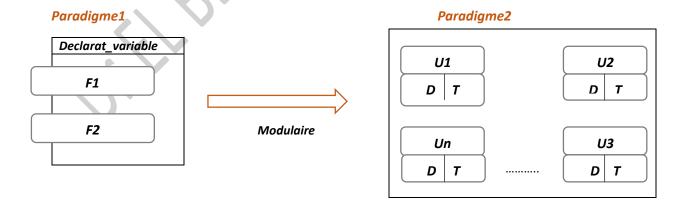
Matricule: I19384

Filière : IG1



# Cycle du développement d'un logiciel :

- Spécification de besoin (BF, BNF) Fonction
   Conception=Modélisation Dynamique
- 3. Implémentation=Programmation = Codage
- 4. Test



-Un seul fichier POO -Procédurale

Nom : Mariem/Jaavar

Matricule: 119384

Filière: IG1

#### Multi paradigme

С	Java	C++	Python	PHP	Java script
P	POO	М	М	М	М

# La Modélisation Orienté Objet

**MOO**: Données + Traitement

A retenu : Dans la MOO on n'a pas ce qu'on appelle identifiant En MOBDD, l'identifiant en MOO est une propriété simple comme les autres propriétés.

## Les caractéristiques de MOO:

- 1) Notion de <u>classe/Objet</u> (instance d'une classe)
  D/T
- 2) Encapsulation (3 visibilités) : c'est une visibilité des données.

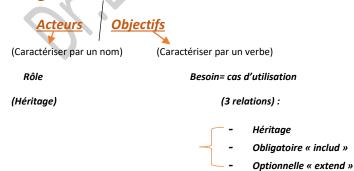
(Private, Public, Protecter)

3) Héritage (D/T) (Superclasse, sousclasse):

La super classe est une classe abstraite c'est-à-dire qu'on ne peut l'instancier des objets car c'est une classe qui généralise les données des autres classes.

- 4) Polymorphisme(Traitement)
  - Redéfinition (Modification du code sans changer la signature de la fonction)
  - Surdefinition (changer la signature de la fonction)

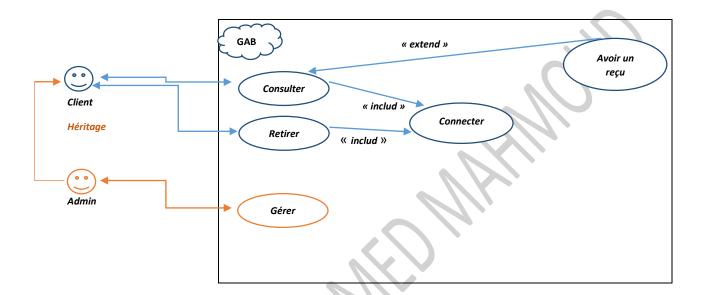
### Diagramme de cas d'utilisation



Nom: Mariem/Jaavar

Matricule: 119384

Filière : IG1



# Diagramme de classes

## 1) Classe / objet

-Nom  $-\sum des\ propriet\'es(-,\#)$   $-\sum Methodes(+)$ 

Définition d'une classe : La classe est un modèle de données et des méthodes.

Définition d'un objet : un objet est instance de classe.

#### 2) Relations entre les classes :

- Dépendance (pas de cardinalités) : La dépendance dépend de l'association ou si l'une de deux classes est **propriété** de l'autre.
- \* Association (Avec cardinalités)
- Composition (Avec cardinalités): c'est une composition forte.
- Agrégation (Avec cardinalités) : c'est une composition faible.
- Héritage (Pas de cardinalités).

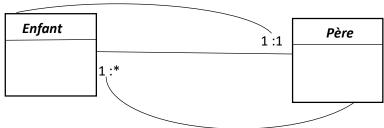
Nom : Mariem/Jaavar

Matricule: I19384

Filière : IG1

# Remarque:

## En UML:



### En Merise:



## NB:

La méthode **merise** a trois aspects :

