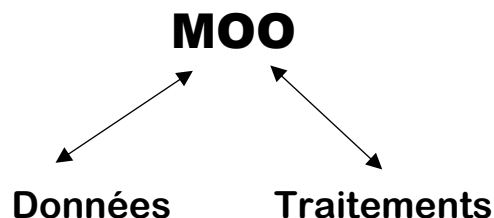


MOO : Modélisation Orienté Objet



Définition :

La modélisation orientée objet (MOO) est une façon de concevoir des programmes informatiques en organisant les données et les actions qui les manipulent sous forme d'objets.

Caractéristiques de la MOO :

- 1. Notion de classe / objet de D et T**
- 2. Encapsulation (public , private)**
- 3. Héritage (données / traitements)**
- 4. Polymorphisme (Redéfinition / Surdéfinition)**

La MOO facilite la conception de logiciels en imitant le monde réel, rendant le code plus lisible, réutilisable et facile à maintenir. Les objets, les classes, l'encapsulation, l'héritage et le polymorphisme sont les briques de base de cette approche.

Aspect Statique : Diagramme de Classe en UML

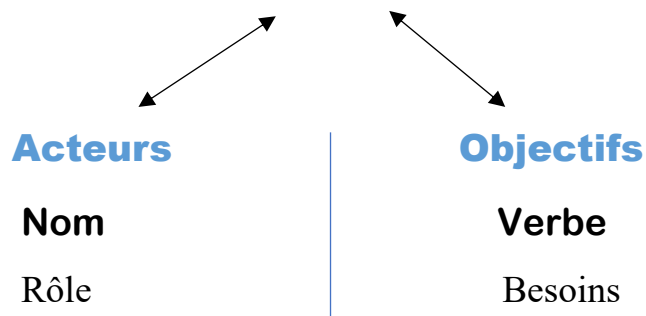
- 1. Dépendance**
- 2. Association avec Cardinalité**

3. Composition (1.x)

4. Agrégation

5. Héritage

Diagramme cas d'utilisation



3 relations :

-heritage

-Obligatoire 'include'

-Optionnelle 'extend'

