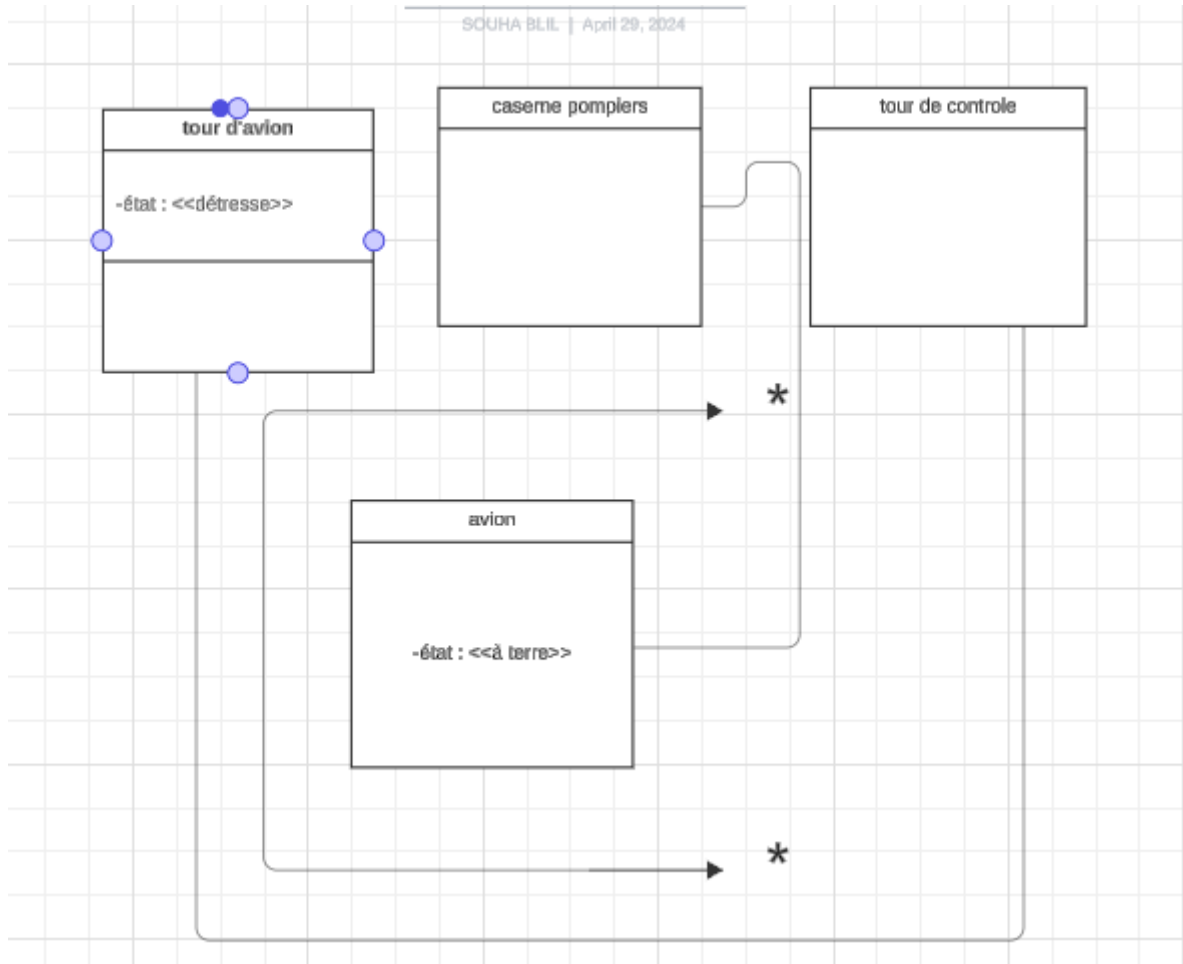


TP 3 : DIAGRAMME D'OBJET

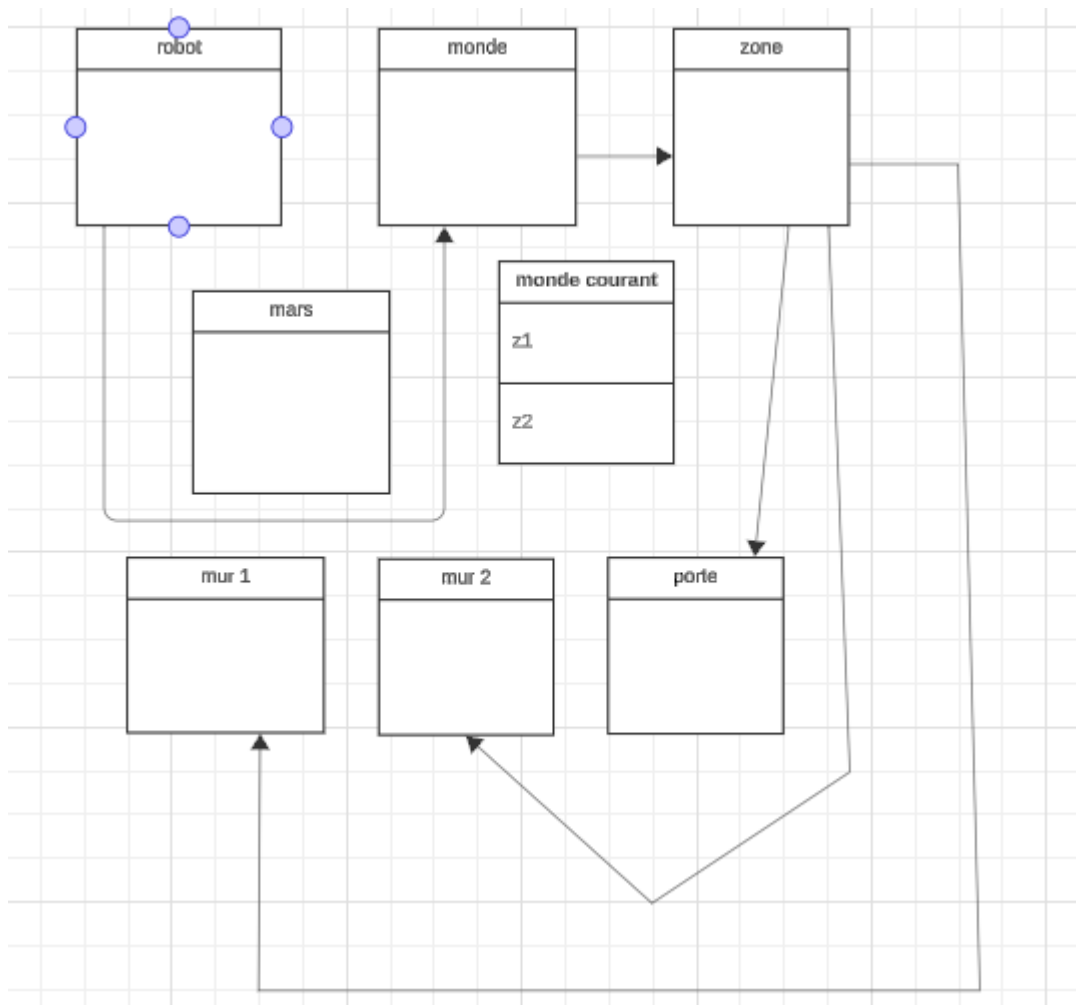
EXERCICE 1 :



- Nous avons la classe Avion, qui représente les avions.
- Chaque avion a un état qui peut être soit `<< détresse >>` pour l'avion nommé "b747", soit `<< à terre >>` pour les autres avions anonymes.
- Ces états sont représentés par l'attribut "état" dans la classe Avion.
- Nous avons également la classe TourDeControle, qui représente la tour de contrôle nommée "luna".

- Cette tour de contrôle est en relation avec les avions, notamment l'avion "b747" en détresse et les autres avions à terre.
- Cette relation est symbolisée par les flèches reliant la classe TourDeControle à la classe Avion.
- Enfin, nous avons la classe CasernePompiers, qui représente la caserne de pompiers nommée "p123".
- Cette caserne de pompiers communique avec la tour de contrôle, mais cette relation n'est pas représentée directement dans le diagramme d'objets, car elle n'est pas explicitement spécifiée dans la description donnée.

EXERCICE 2 :



- **Classe Robot à la classe Monde :**

Ces flèches indiquent que chaque instance de la classe Robot est associée à une instance de la classe Monde, représentant le monde dans lequel le robot évolue.

- **Flèches allant de la classe Monde à la classe Zone :**

Ces flèches indiquent que chaque instance de la classe Monde est associée à une ou plusieurs instances de la classe Zone, représentant les zones qui composent ce monde.

- **Flèches allant de la classe Zone aux classes Mur et Porte :**

Ces flèches indiquent que chaque instance de la classe Zone peut contenir des instances de la classe Mur et de la classe Porte, représentant les éléments (murs et porte) présents dans chaque zone.