



Modélisation UML

5- DIAGRAMME D'OBJET

PRESENTATION

- **Description d'un contexte à un instant donné**
objets en relation
instantané du système
(mais pas l'évolution dans le temps – cf séquence ou communication)
- **Intérêts**
 - *illustration du diagramme de classes (exemples)*
 - *cas particuliers du diagramme de classes (exceptions)*
 - *instantané du système*
configuration initiale, objets avant/après interactions
- **Diagramme d'objets vs diagramme de classes**
 - *diagramme de classes :* *modélise les règles*
 - *diagramme d'objets :* *modélise les faits*

ELEMENTS

Objets

- **Instance d'une classe dans un état particulier**
*: devant le nom de la classe, souligné
pas de méthode*
- **Instance anonyme ou nommée**
- **Attributs valués ou pas**
- **Collection d'objets**

: Voiture

twingo : Voiture

: Voiture
couleur = grise
immatriculation = "AB-344-CA"

: Voiture

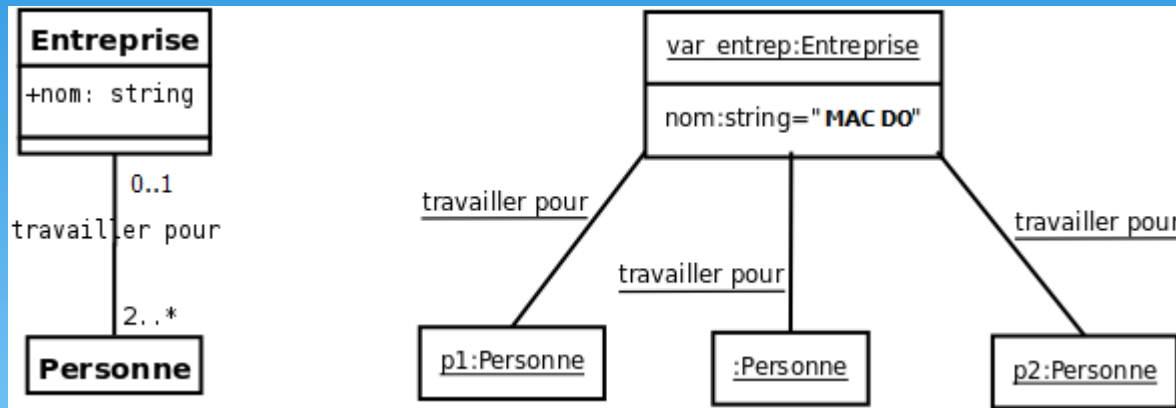
ELEMENTS

Liens

- **Relations entre objets**
instances des associations entre classes

- **Version épurée**
ni rôles, ni cardinalités
pas de navigabilité
- **Relation de généralisation (héritage) non représentable**

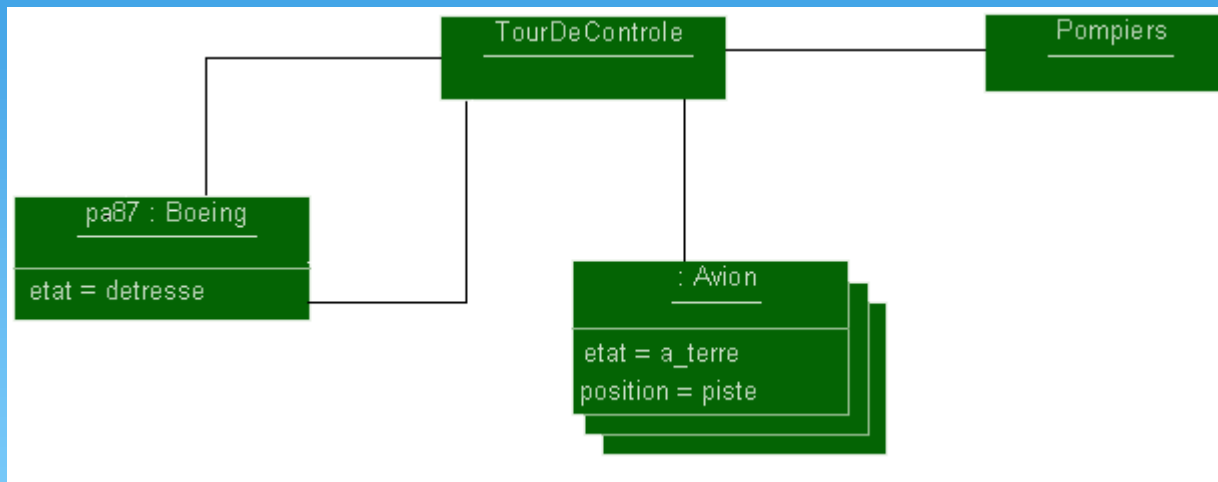
EXEMPLE 1



(diagramme de classes)

(diagramme d'objets)

EXAMPLE 2



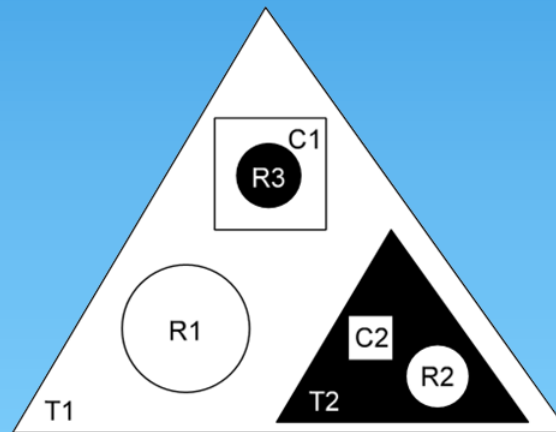


Modélisation UML

DIAGRAMME D'OBJETS
EXERCICES

FIGURE

Le dessin ci-dessous représente des figures emboîtées. La représentation d'une figure à l'intérieur d'une autre indique qu'elle y est imbriquée. Les figures noires sont considérées comme pleines.



MONOPOLY - Gares

Donner le diagramme d'objet faisant apparaitre les gares du jeu

Décrire en particulier :

- le titre, le prix de chaque gare

MONOPOLY - Terrains

*1- Reprendre le diagramme de classe et y ajouter les notions (classes) de :
Quartier (couleur), Joueur et Banque.*

2- Concevoir le diagramme d'objets décrivant les terrains au début du jeu.

Décrire en particulier :

- le titre, le prix et la « couleur » de chaque propriété*
- le propriétaire*