

**POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL**

LE GÉNIE
EN PREMIÈRE CLASSE



Travail pratique #(2): Diagramme de concepts et assignation des responsabilités

École polytechnique de Montréal

Cours : LOG2410

Trimestre : Hiver 2018

Équipier1: *Jacob Dorais*

Équipier2: *François-Xavier Legault*

Présenté à : Soumaya Medini

Polytechnique Montréal
date de remise mercredi 31 janvier 2018

Question :

Expliquez en vos propres mots la/les différence(s) entre le diagramme de concepts et le diagramme de classes.

Réponse :

Le diagramme de concepts est plus général que le diagramme de classes et est fait pour être compris par tout le monde; le client inclus. Le diagramme de concepts se contente de montrer les concepts importants pour donner une vue d'ensemble sur le logiciel. Le diagramme de classes, quant à lui, est plus détaillé: on a plus d'informations sur les relations entre les classes et ce que les classes contiennent. Ce diagramme est fait pour être compris par les développeurs et tient compte du logiciel.

Assignment de responsabilité et patrons GRASP :

Voir le diagramme de classe pour GRASP ci-dessous.

- Patron expert: objet, car c'est lui qui contient l'information sur les données de l'objet.
- Patron cohésion élevé: translation: c'est lui qui effectue la translation et ne fait que ça, rien d'autre.
- Patron contrôleur: l'interface gère les événements.
- Patron polymorphisme: modificationObjet utilise le polymorphisme pour toutes les modifications d'objet.

