

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.

**Assignation 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.

