

LOG121

Conception orientée objet

Cycle de développement logiciel –
Conception – Concepts orientés objets

Enseignante: Souad Hadjres

Plan

2

- **Processus de développement du logiciel**
- Phase de conception
- Concepts de l'orienté objet

Processus de développement logiciel

3

- Qu'est-ce que c'est?
- Pour quel besoin?

Processus de développement logiciel

4

- Ensemble des étapes menant à la mise en œuvre d'un logiciel
 - ▣ Chaque étape est bien définie
 - Une étape a des intrants
 - Une étape a des livrables
- Différents types de processus
 - ▣ Linéaire
 - ▣ En cascades
 - ▣ Itératif
 - ▣ Unifié
 - ▣

Processus de développement logiciel

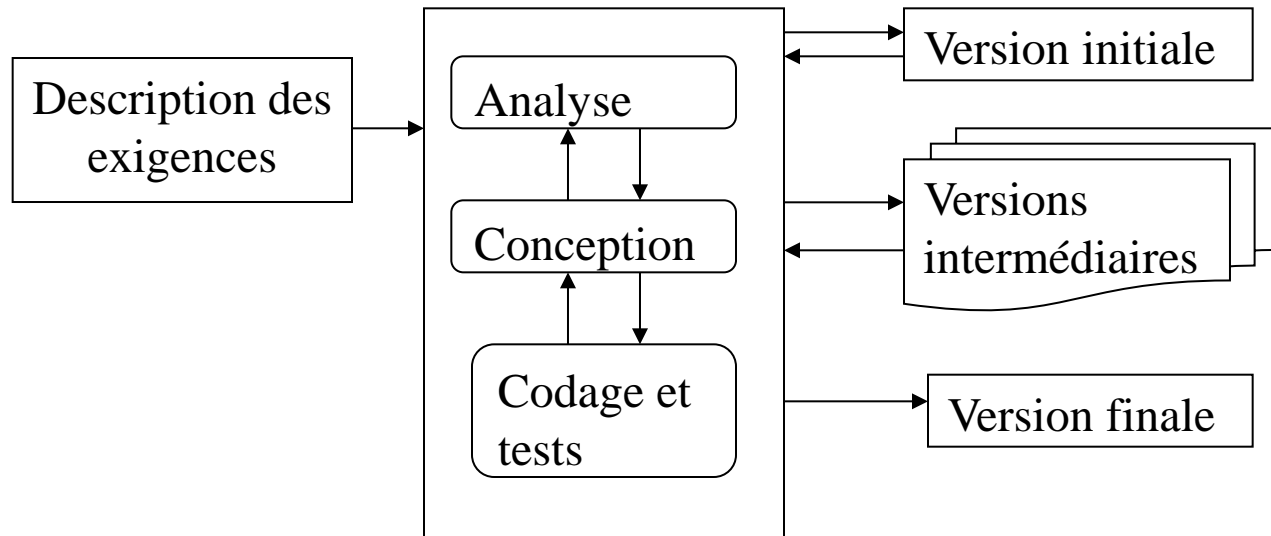
5

- Répond aux besoins de gestion et de planification
 - ▣ Un budget limité
 - ▣ Des échéanciers à respecter
 - ▣ Plusieurs intervenants
- Permet une visibilité du progrès réalisé
 - ▣ La visibilité dépend du type de processus
- Permet un meilleur contrôle de la qualité du produit final

Processus de développement logiciel

6

□ Cycle de développement itératif et incrémental



Modèle adapté de (Sommerville I., Software Engineering, Addison Wesley, 2001).

□ Cycle de développement itératif et incrémental

▣ Itération

- mini-projet à résultat testé et exécutable
- feed-back rapide et minimisation des risques

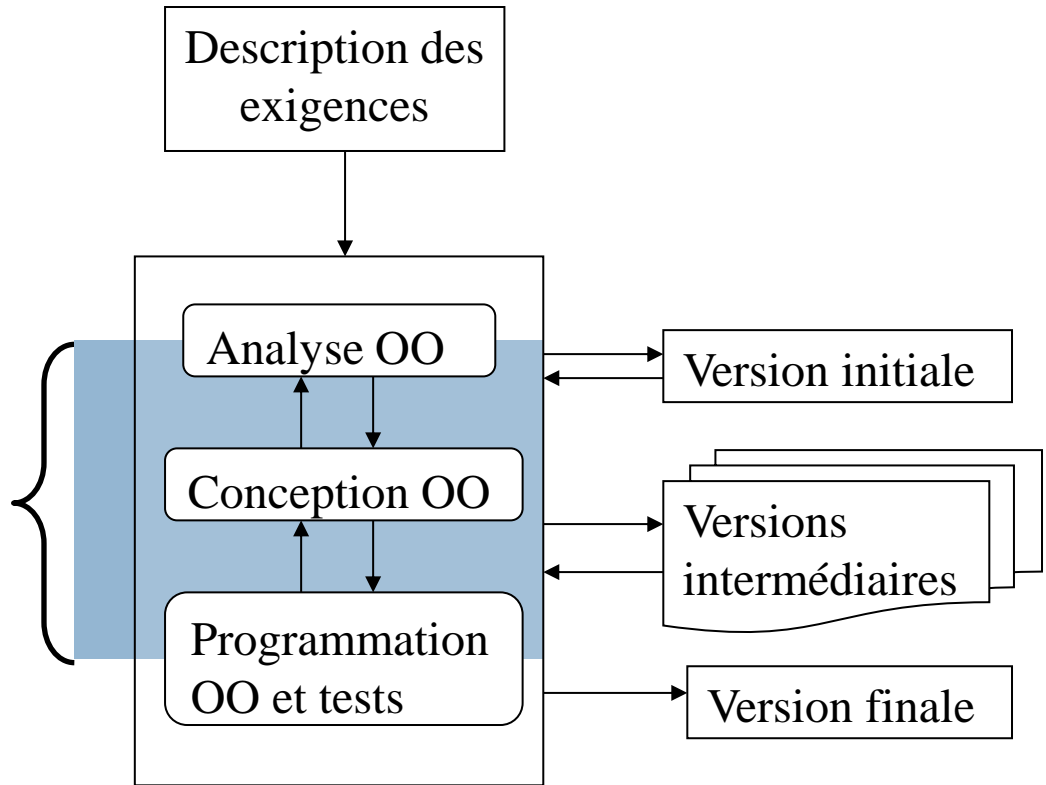
▣ Incréments

- le système croît après chaque itération
- convergence vers le produit final

Processus de développement logiciel

8

- ❑ LOG121: conception orientée objet (OO)
 - ▣ Concepts orientés objet
 - ▣ Patrons de conception
 - ▣ Java
 - ▣ UML



Plan

9

- Processus de développement du logiciel
- Phase de conception
- Concepts de l'orienté objet

Phase de conception

10

- Intrants: spécification des exigences
 - ▣ Exigences de fonction
 - ▣ Exigences de qualité
 - Temps de réponse, capacité en termes de nombre d'utilisateurs, disponibilité, utilisabilité, adaptabilité, etc.
 - ▣ Contraintes
 - Techniques
 - Règlements/Standards
 - Etc.

Phase de conception

11

- Élaborer les différentes parties du système et leurs interactions
 - ▣ Conception architecturale: partitionner le système en sous-systèmes / modules / composants
 - ▣ Conception détaillée: définir le contenu des modules identifiés (classes, collaborations, comportements, etc.).
- Résultats (Output)
 - ▣ Un plan qui **facilite** l'implémentation et la maintenance du logiciel
 - ▣ Artefacts de conception
 - Diagrammes de classes
 - Diagrammes de collaborations
 - Diagrammes d'états
 - Description textuelle, etc.

Plan

12

- Processus de développement du logiciel
- Phase de conception
- Concepts de l'orienté objet

□ Objectifs

- Identifier les classes
- Identifier les responsabilités de ces classes
- Identifier les relations entre ces classes

□ Le processus est itératif

- On parle d'objectifs et non pas d'étapes

Objet

14

- Un objet est défini par

- État

- Comportement

- Identité

: Personne
nas = 123456789
nom = Dubois
prénom = Mario
sexe: Homme
statut = Marié



- Quels comportements Mario peut-il avoir?

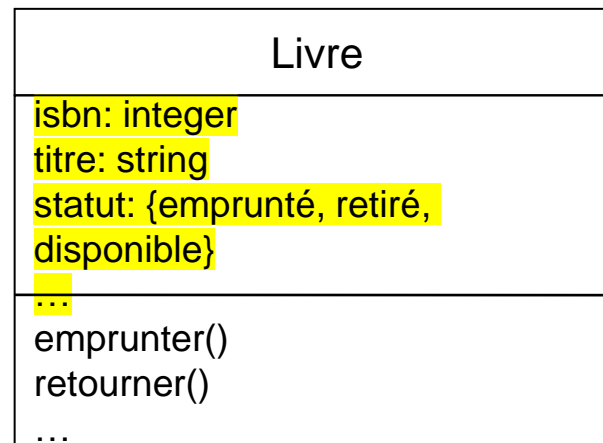
- Une classe spécifie le comportement et les états possibles d'un ensemble d'objets de même type

Personne
nas: integer nom: string prénom: string statut: {marié, célibataire, divorcé} ...
seMarier() divorcer() ...



□ Attribut

- ❓ Propriété qui caractérise les objets de la classe
- ❓ Les valeurs des attributs d'un objet définissent l'état de l'objet
 - Cet état change au cours de l'exécution de l'application



Classe

17

□ Attribut statique versus d'instance

❓ Statique: partagé par tous les objets instances de la classe

■ Exemple: nombreDePersonnes de la classe Personne

❓ D'instance: attribut propre à chaque objet

□ Visibilité de l'attribut

❓ Publique (+), protégé (#) ou privé (-)

❓ Accès aux attributs d'une classe par d'autres classes

Personne
- nas: integer - nom: string - prénom: string - statut: {marié, célibataire, divorcé} - <u>nombreDePersonnes: integer</u>
+ seMarier() + divorcer() ...

Modificateur	Classes dans le même Package	Ses sous-classes	Le reste des classes
public	oui	oui	oui
protected	oui	oui	non
private	non	non	non

Classe

18

- ❑ Méthode statique versus d'instance
 - ❓ Statique: n'opère pas sur un objet
 - Exemple:
retournerNombreDePersonnes() de la classe Personne
 - La classe Math offre plusieurs méthodes de calcul qui sont statiques
 - ❓ D'instance: doit être appelée sur un objet
 - Exemples: seMarier(), divorcer()
- ❑ Visibilité de la méthode
 - ❓ Publique (+), protégé (#) ou privé (-)

Personne
- nas: integer - nom: string - prénom: string - statut: {marié, célibataire, divorcé} <u>- nombreDePersonnes</u>
+ seMarier() + divorcer() <u>+ retournerNombreDePersonnes(): integer</u> ...

Classe

19

```
01: /**
02:  A class for producing simple greetings.
03: */
04:
05: public class Greeter
06: {
07:     /**
08:      Constructs a Greeter object that can greet a person or
09:      entity.
10:      @param aName the name of the person or entity who should
11:      be addressed in the greetings.
12:     */
13:     public Greeter(String aName)
14:     {
15:         name = aName;
16:     }
17:
18:     /**
19:      Greet with a "Hello" message.
20:      @return a message containing "Hello" and the name of
21:      the greeted person or entity.
22:     */
23:     public String sayHello()
24:     {
25:         return "Hello, " + name + "!";
26:     }
27:
28:     private String name;
29: }
```

```
1: public class GreeterTester
2: {
3:     public static void main(String[] args)
4:     {
5:         Greeter worldGreeter = new Greeter("World");
6:         String greeting = worldGreeter.sayHello();
7:         System.out.println(greeting);
8:     }
9: }
```

Comment trouver les classes?

20

- Comment procéder pour trouver les classes dans des énoncés?
 - ❑ On utilise une méthode empirique qui consiste à chercher les noms.
 - ❑ On utilise aussi des catégories de classes:
 - Tangibles: concepts visibles du domaine analysé
 - Agents: représentent des opérations (ex: Parser, Printer, etc.)
 - Événements et transactions: activités que l'on veut manipuler et dont on veut garder trace
 - Usagers/rôles: utilisateurs du système
 - Systèmes: sous-systèmes ou le système intégral
 - Interfaces de systèmes: interfaces avec d'autres systèmes
 - Classes de base: comprennent les types de base

Comment assigner des responsabilités aux classes?

21

- Les responsabilités donnent un sens à l'existence de la classe
- Chercher les verbes dans l'énoncé du logiciel à réaliser
 - Un verbe décrit généralement une opération qu'un objet doit réaliser
- Une opération est la responsabilité d'une seule classe

Relations entre classes

22

- À chaque famille de liens entre objets correspond une relation entre les classes de ces mêmes objets.
- Les objets sont les instances de classes, les liens entre objets sont des instances des relations entre classes

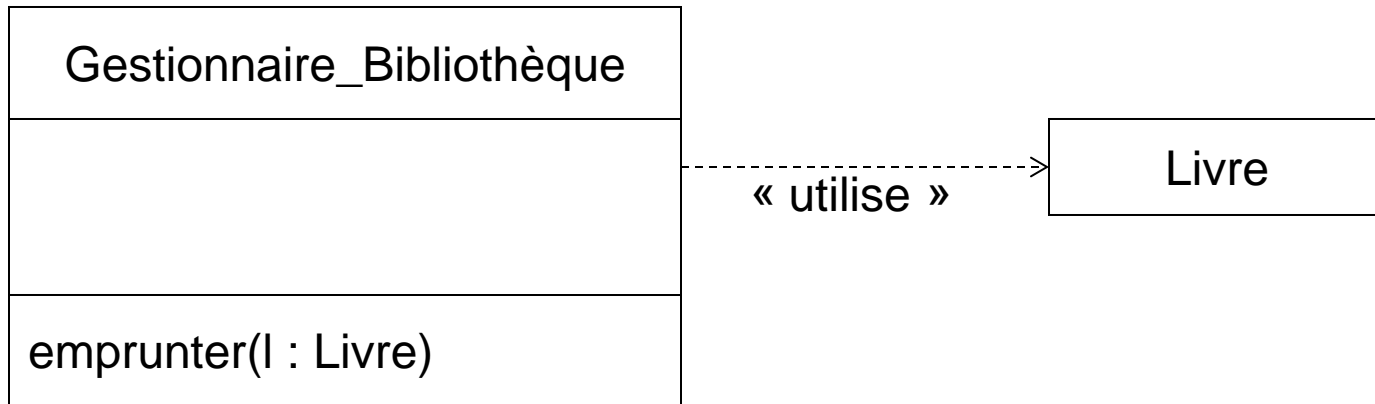
Relations entre classes

23

- Dépendance: « connaît », « utilise »
 - ▣ Association: « connaît »
 - Dépendance explicite durable dans le temps
 - Cas particulier: Agrégation (« contient », « a »)
 - ▣ Utilisation: « utilise »
 - Dépendance ponctuelle dans le temps
 - A lieu à un moment donné de l'existence des objets dépendants
 - Exemple: ObjetB passé en paramètre à une méthode d'un ObjetA. ObjetA établit une relation avec ObjetB juste quand cette méthode est appelée.

Relations entre classes

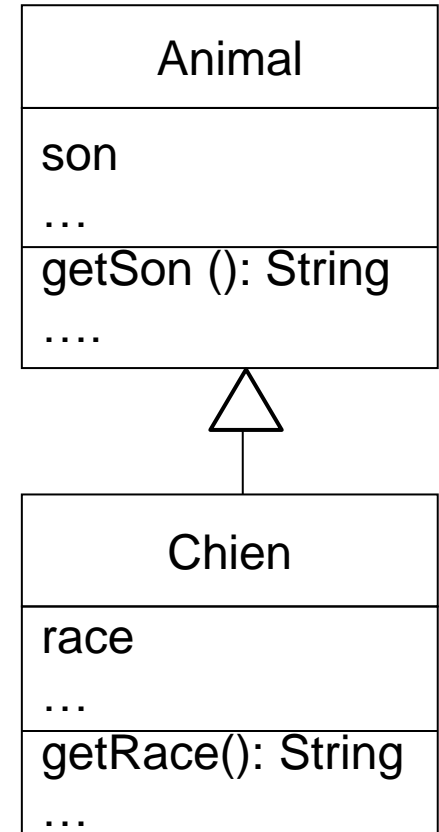
24



Héritage

25

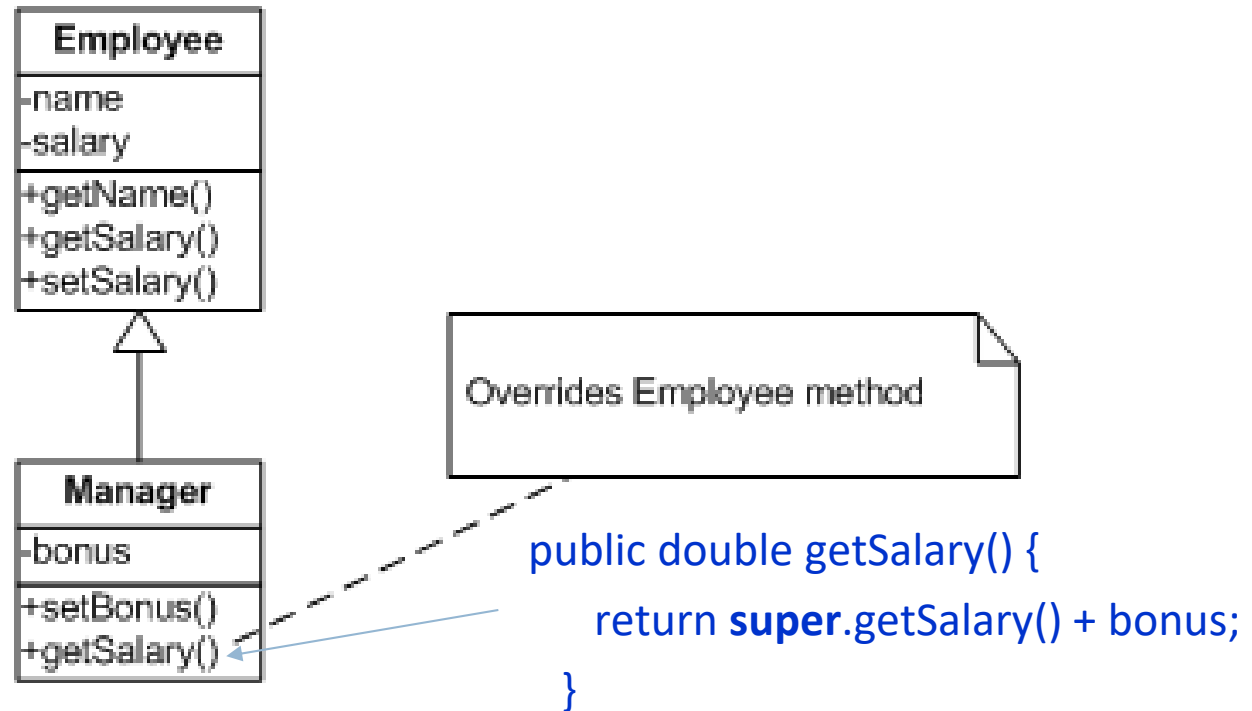
- Permet la réutilisation des états et du comportement d'une classe générale par une classe plus spécialisée
 - ▣ La classe générale définit un ensemble de propriétés communes à des classes plus spécialisées
 - ▣ La classe plus spécialisée peut définir des propriétés additionnelles qui lui sont propres
- Relation d'héritage: « est »
 - ▣ Une sous-classe est un cas particulier de la superclasse



Héritage

26

□ Exemple

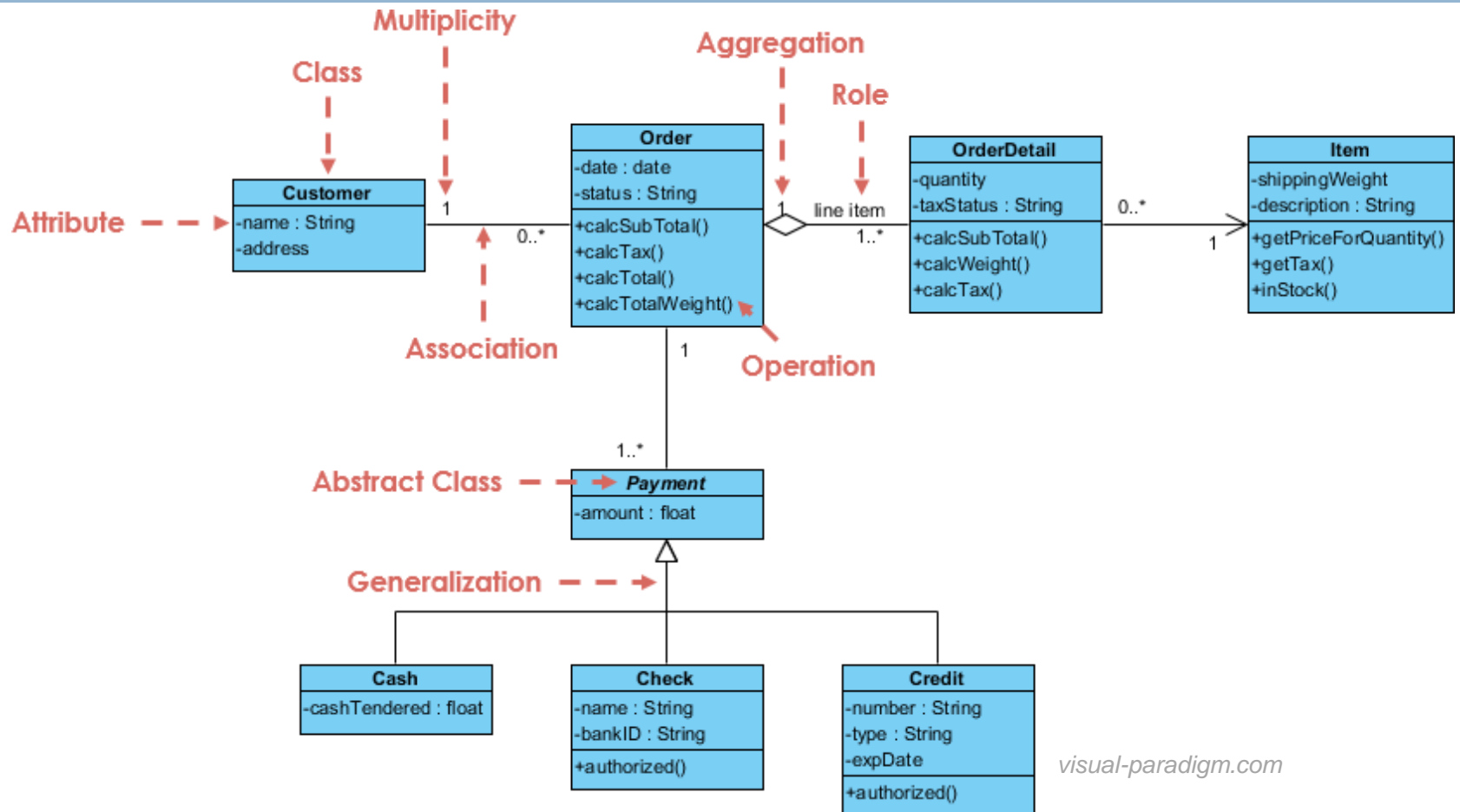


❓ Quels sont les attributs et les méthodes de Manager?

- Vos exemples?
- Peut-on étendre une classe déclarée finale?
- Une sous-classe peut-elle redéfinir une méthode déclarée finale dans la superclasse?

Relations entre classes

28



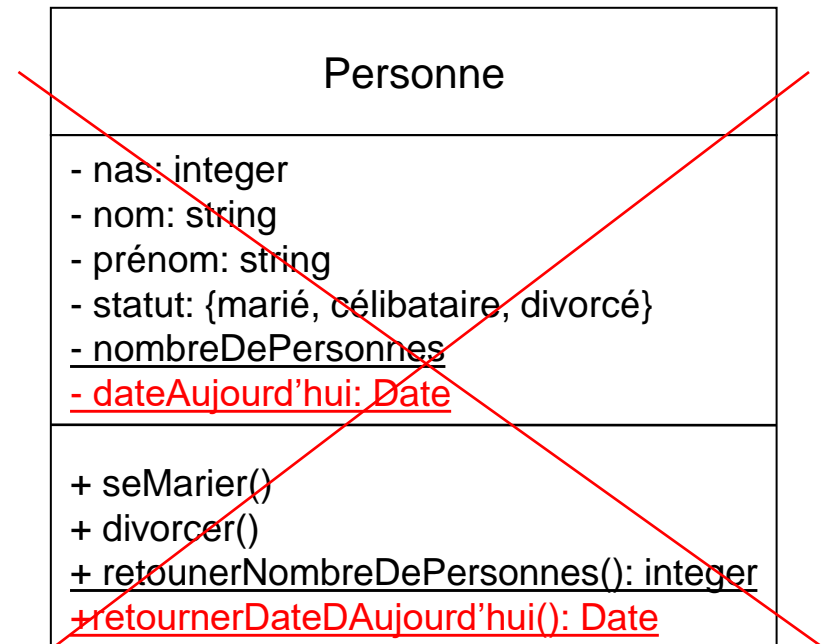
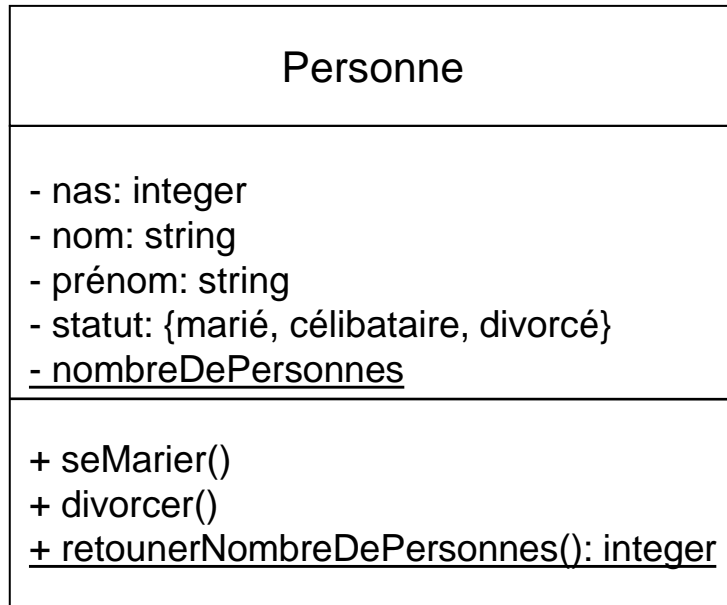
Exemples de classes et d'interactions entre-elles

- Qu'est-ce que c'est?
- Pourquoi faut-il le minimiser?
 - Couplage: mesure de dépendances entre classes
 - Un couplage minimisé facilite
 - La compréhension des classes
 - La maintenance
 - Limiter l'effet des changements d'une classe sur les autres classes du système
 - La réutilisation des classes

Couplage et cohésion

30

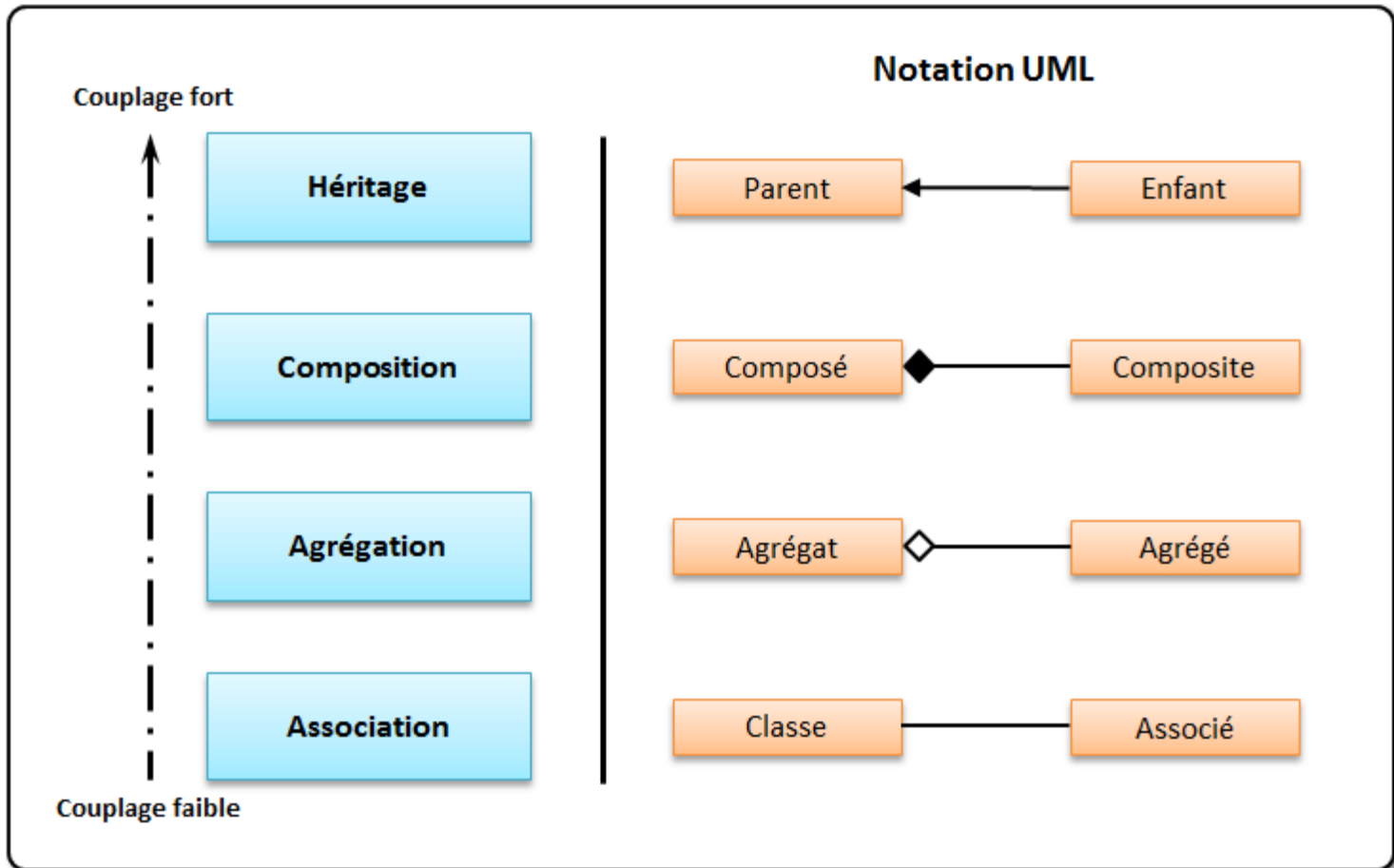
- Cohésion: Qu'est-ce que c'est?
 - Cohésion: Une classe est une abstraction d'un seul concept



- Des classes plus cohésives permettent d'optimiser le couplage

Couplages (de faible à fort)

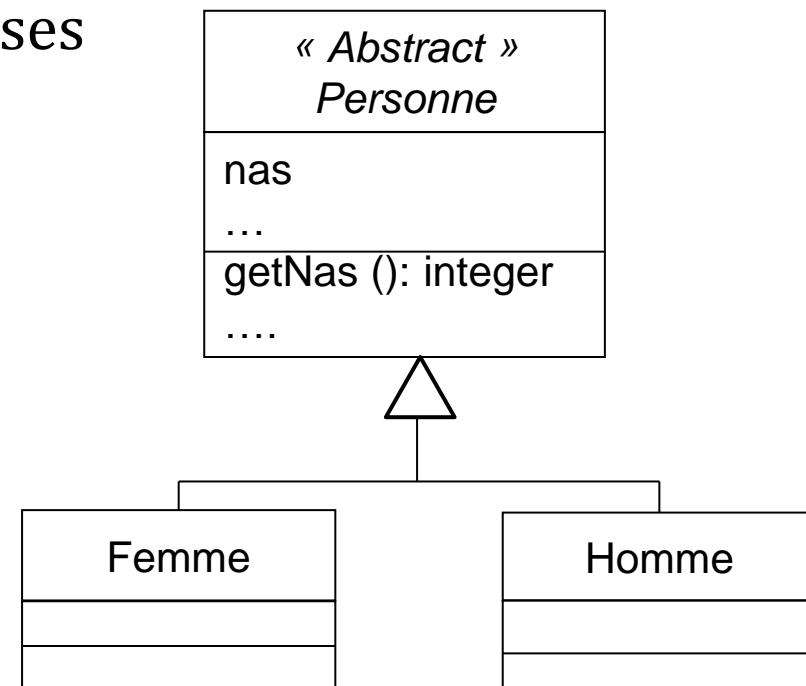
31



Classe Abstraite

32

- Qu'est-ce qu'une classe abstraite?
 - ❑ C'est une classe qu'on ne peut pas instancier
 - ❑ Elle décrit des concepts abstraits
 - ❑ Une méthode abstraite de la classe abstraite doit être implémentée par les sous-classes



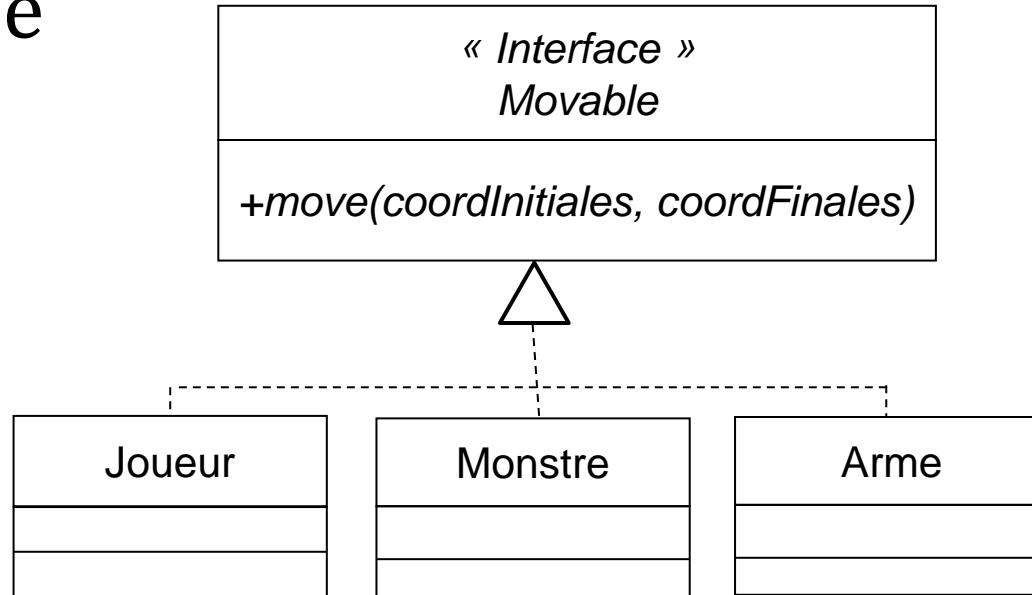
- Une interface est un contrat
 - ▣ Elle ne peut être instanciée
 - ▣ Elle spécifie un ensemble de méthodes sans les implémenter (java 8 permet l'implémentation des méthodes)
 - ▣ La classe implémentant l'interface doit implémenter toutes les méthodes définies (et non implémentées) par cette interface

- Qu'est ce qu'on peut déclarer dans une interface?
 - ▣ Constantes: attributs qui sont publiques, statiques et finaux.
 - ▣ Méthodes:
 - une méthode est définie par sa signature (son nom, ses paramètres et leurs types).
 - Les méthodes de l'interface sont publiques

Interface

35

□ Exemple



□ Plusieurs exemples dans Java

❓ Serializable, Comparable, Scrollable, etc.

Classe Abstraite versus Interface

36

□ Attributs

- ▣ Une classe abstraite peut avoir des attributs
- ▣ Une interface peut définir des constantes uniquement

□ Méthodes

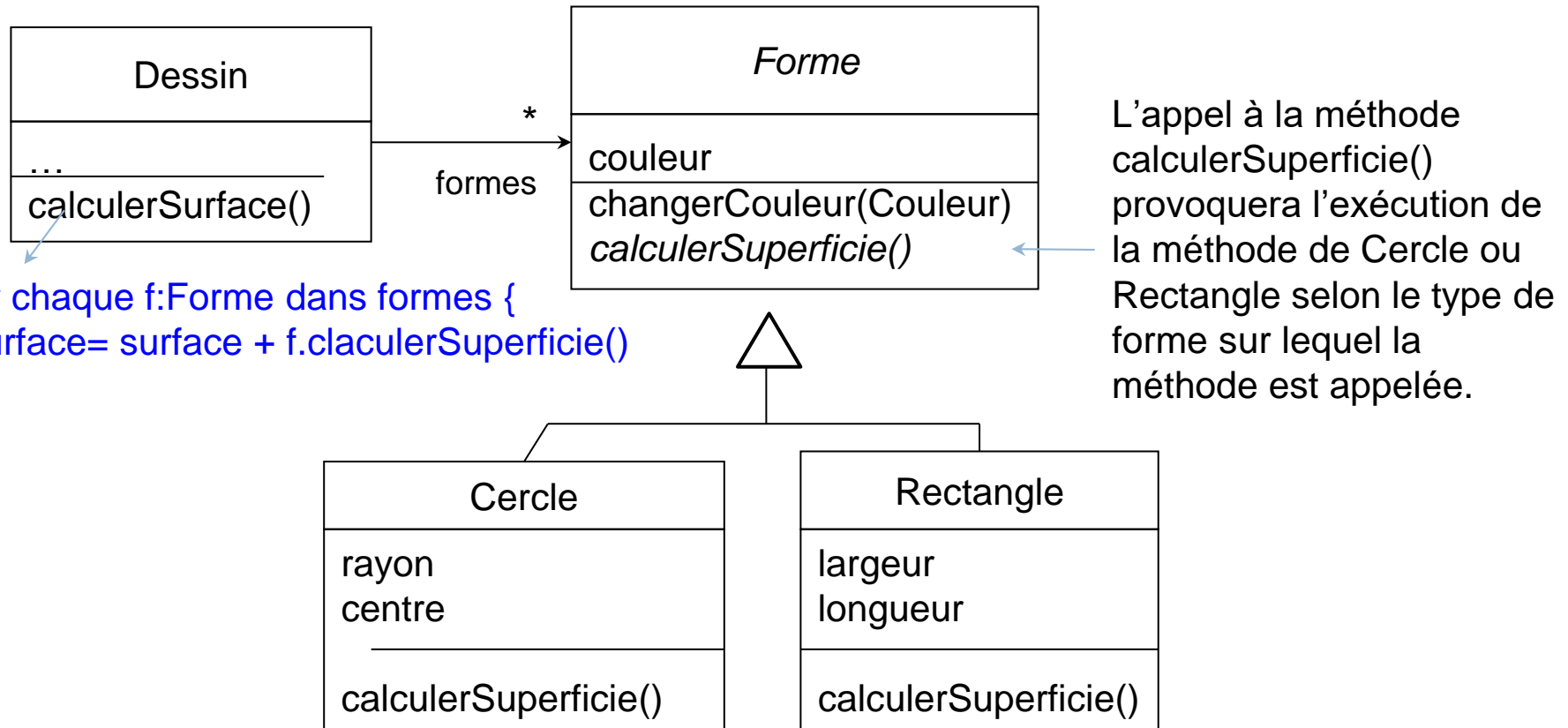
- ▣ Une classe abstraite peut implémenter des méthodes
 - ▣ Une interface peut seulement déclarer des méthodes
- Dans Java, une classe peut étendre une seule autre classe mais elle peut implémenter plusieurs interfaces

- « Poly-morphisme »: prend plusieurs formes
 - ▣ Lié aux notions d'héritage et d'interface
 - Les sous-classes redéfinissent certaines méthodes de la superclasse pour implémenter leur comportement spécifique
 - Une classe implémente toutes les méthodes définies par l'interface qu'elle implémente
 - ▣ Une classe cliente peut appeler les méthodes définies par l'interface ou la superclasse
 - ▣ La méthode exécutée dépendra du type de l'objet recevant l'appel
 - L'interpréteur Java cherche d'abord quel est le type de l'objet et ensuite il appelle la méthode de ce type là

Polymorphisme (suite)

38

□ Exemple



□ Avantages

▣ Réduction du couplage

- La classe cliente connaît uniquement la superclasse d'une hiérarchie ou l'interface implémentée par des classes

▣ Extensibilité

- On peut facilement ajouter de nouvelles classes

Principe de substitution

41

- « On peut utiliser une sous classe partout où une superclasse est attendue » Barbara Liskov

Employee e;

...

e = new Manager("Bernie Smith");

System.out.println("name=" + e.getName());

System.out.println("salary=" + e.getSalary());



La méthode de quelle classe est exécutée ici?

Principe de substitution

42

- Une méthode peut être vue comme un contrat
 - ▢ Elle a une signature qu'il faut respecter
 - La signature inclut les paramètres et les exceptions levées
 - ▢ Précondition: une condition qui doit être satisfaite avant que la méthode ne soit appelée
 - ▢ Post-condition: une condition qui doit être satisfaite après que la méthode ne soit exécutée

Principe de substitution

43

□ Impact du principe de substitution sur les méthodes redéfinies

- ❓ La précondition de la méthode redéfinie **ne peut être plus forte** que celle de la méthode de la superclasse

- Exemple d'illustration

```
public class Employee {  
    /**  
     * Sets the employee salary to a given value.  
     * @param aSalary the new salary  
     * @precondition aSalary > 0  
     */  
    public void setSalary(double aSalary) { ... }  
}
```

- ❓ Peut-on redéfinir Manager.setSalary avec une pré-condition salary > 100000?
- ❓ Non – cette condition pourrait être violée

```
Manager m = new Manager();  
Employee e = m;  
e.setSalary(50000);
```

Principe de substitution

44

- Impact du principe de substitution sur les méthodes redéfinies (suite)
 - ▢ La post-condition de la méthode redéfinie est aussi forte ou plus forte que celle de la superclasse
 - ▢ Exemple
 - Si `Employee.setSalary` a pour post-condition de ne pas diminuer le salaire alors `Manager.setSalary` doit respecter cette post-condition
 - ▢ La méthode redéfinie ne peut pas être moins accessible (visible) que la méthode de la superclasse
 - ▢ La méthode redéfinie ne peut pas lever plus d'exceptions que la méthode de la superclasse

Encapsulation

45

- Objectif: restreindre l'étendue des modifications que pourrait subir une classe à cause de la modification apportée à une autre classe
- Comment: **Objet = boîte noire**
 - ❑ Cacher les détails d'implémentation aux classes utilisant l'objet
 - ❑ L'interaction avec l'objet se fait à travers une interface publique

Encapsulation

46

- Règles pour mettre en œuvre l'encapsulation
 - ❏ Les variables d'instance doivent être privées
 - Fournir des méthodes d'accès ou accesseurs (getters) et des mutateurs (setters)
 - Pas besoin de fournir un mutateur pour chaque variable d'instance
 - ❏ Favoriser la conception de classes immuables
 - Classe immuable = classe sans mutateurs
 - Les références aux objets immuables peuvent être partagées
 - ❏ Séparer les accesseurs et les mutateurs
 - ❏ Minimiser les effets secondaires au-delà du paramètre implicite d'une méthode
 - objet1.method1(les paramètres explicites) : objet1 est le paramètre implicite de method1
 - ❏ Loi de Demeter
 - Une classe ne doit pas retourner une référence à un objet qui fait partie de son implémentation. Elle doit prendre toute la responsabilité d'interaction avec cet objet.

Les qualités de l'interface d'une classe

47

- Cohésion
 - ▣ Une classe est une abstraction d'un seul concept
- Complétude
 - ▣ Supporter toutes les opérations qui font partie de l'abstraction représentée par la classe
- Convenance (commodité)
 - ▣ L'interface rend simple les tâches usuelles
- Clarté
 - ▣ L'interface est claire et n'introduit aucune confusion
- Cohérence
 - ▣ Adopter une façon uniforme dans la définition des noms, des paramètres et du comportement des méthodes