

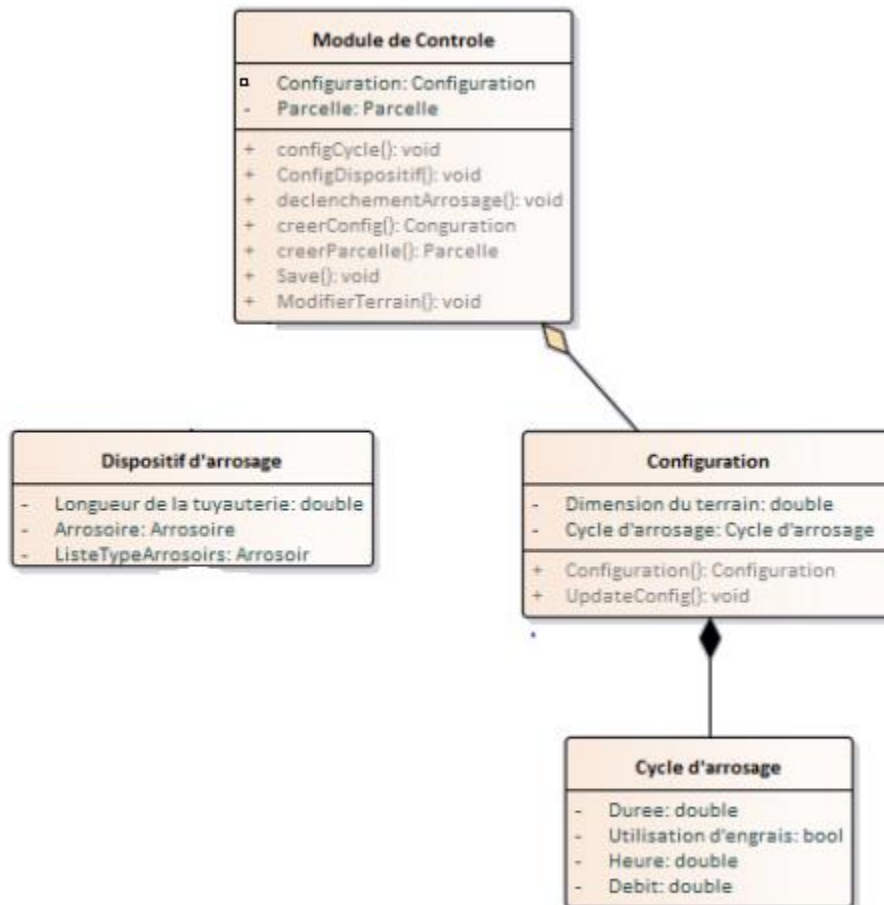
## Le cas d'utilisation choisi CU1.0 Configuration des parcelles.

### 3- Diagramme de classes et diagramme d'interaction

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

Le diagramme de concept est la représentation conceptuelle de l'ensemble des acteurs et de leurs interactions. On peut représenter des aspects plutôt physiques qui ne seront pas dans le logiciel. Le diagramme de concept est utilisé pour comprendre et analyser un problème. D'un autre côté, le diagramme de classe est la représentation logiciel de ce que le système aura comme fonctionnalité ce qui fait qu'il est possible de directement implémenter à partir d'un diagramme de classe. Le diagramme de classe est donc utilisé pour le développement logiciel.

### 4- Assignation de responsabilité et patron GRASP



Premièrement, la classe module de contrôle possède la responsabilité de créer une parcelle et de la configurer. Elle possède donc le patron de responsabilité de créateur. Par ailleurs, c'est aussi cette classe qui va être en charge déclencher l'arrosage ce qui veut dire que l'on peut aussi lui confier le patron GRASP de contrôleur. De plus, la classe cycle d'arrosage est une classe créée afin de répartir les responsabilités de la classe configuration. On parle ici d'une indirection ce qui vient ici éviter que les classes soient couplés. Dernièrement, la classe dispositif d'arrosoir est ici une classe qui vient contenir les différents types d'arrosoirs de sorte que la cohésion reste élevée. Le patron GRASP est donc la cohésion élevée.