

UML et POO

Xavier Nodet, xavier.nodet@gmail.com

Janvier 2022

Plan du cours

- Introduction
- UML
 - Étude fonctionnelle : acteurs et cas d'utilisation
 - Modélisation statique : classes et objets, attributs, opérations, etc
- Programmation orientée objet
 - Python, Java et C++



Comment le client a exprimé son besoin



Comment le chef de projet l'a compris



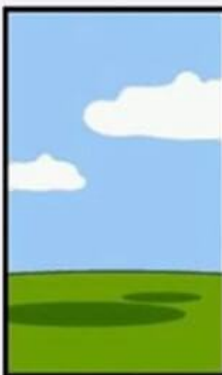
Comment l'ingénieur l'a conçu



Comment le programmeur l'a écrit



Comment le responsable des ventes l'a décrit



Comment le projet a été documenté



Ce qui a finalement été installé



Comment le client a été facturé



Comment la hotline répond aux demandes



Ce dont le client avait réellement besoin

Introduction

- Communication avec les clients
- Communication avec les developpeurs
- Textes et diagrammes UML
- Quelques notions de POO

Plan du cours

- Introduction
- UML
 - Étude fonctionnelle : acteurs et cas d'utilisation
 - Modélisation statique : classes et objets, attributs, opérations, etc
- Programmation orientée objet
 - Python, Java et C++

UML : les acteurs

UML : les acteurs

- Rôle joué par une entité
- Ne fait pas partie du système étudié
- Humain ou non

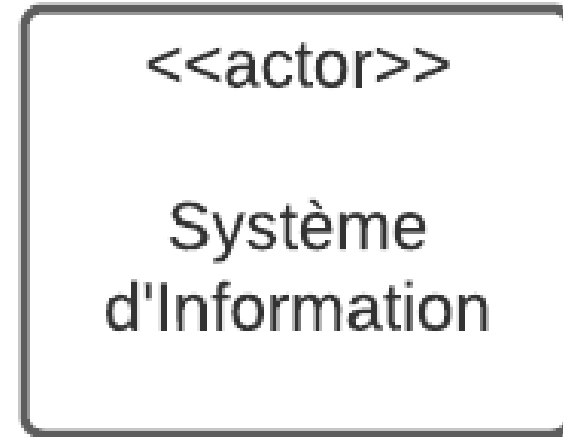
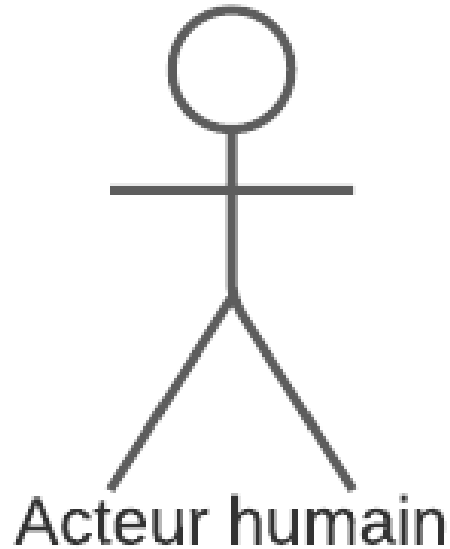
UML : les acteurs

- Rôle joué par une entité
- Ne fait pas partie du système étudié
- Humain ou non

Exemples:

- L'utilisateur d'une carte de paiement lors d'une transaction sur Internet.
- Le système de gestion des stocks, dans l'étude d'une caisse de supermarché.

UML : les acteurs





<https://forms.gle/z5gwPvn2E6UDomQZ9>

Cas d'utilisation

- Séquence d'événements au cours de laquelle l'acteur principal interagit avec le système
- Description du comportement attendu du système
- Description du *quoi*, et non pas du *comment*

Cas d'utilisation

- Scénario nominal
- Enchainements alternatifs :
 - Le porteur de carte fait une ou deux (mais pas trois) erreurs de code.
 - Le client présente sa carte de fidélité à la caisse
- Enchainements d'erreur :
 - Pas d'autorisation de retrait
 - Livre déjà réservé

Cas d'utilisation

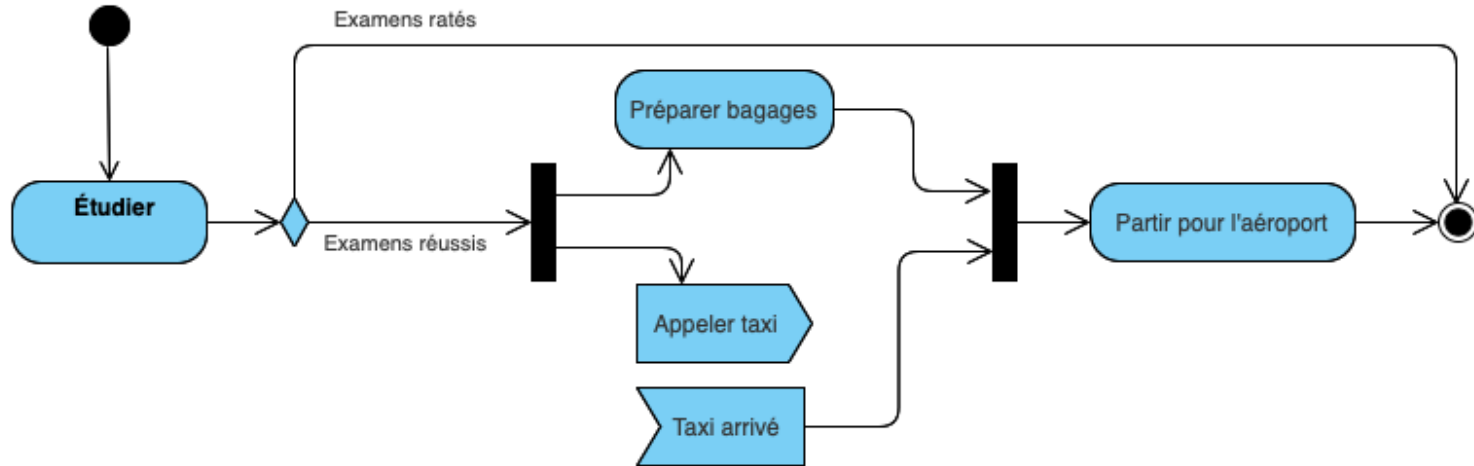
- Pré-conditions, post-conditions
- Exigences non fonctionnelles



<https://forms.gle/6Ti8UEjQKR2H6c7G9>

Diagramme d'activité

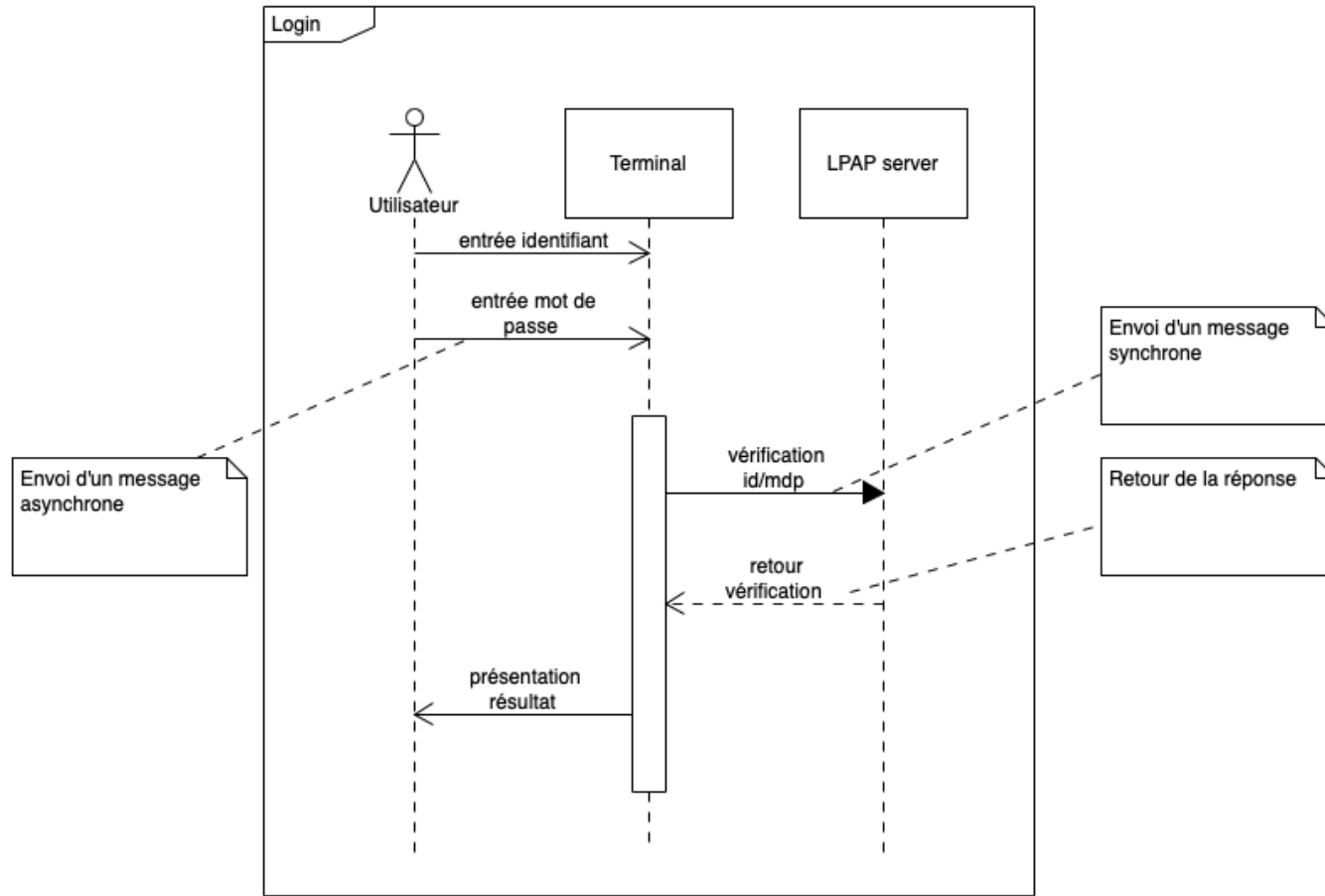
Visual Paradigm Online Free Edition

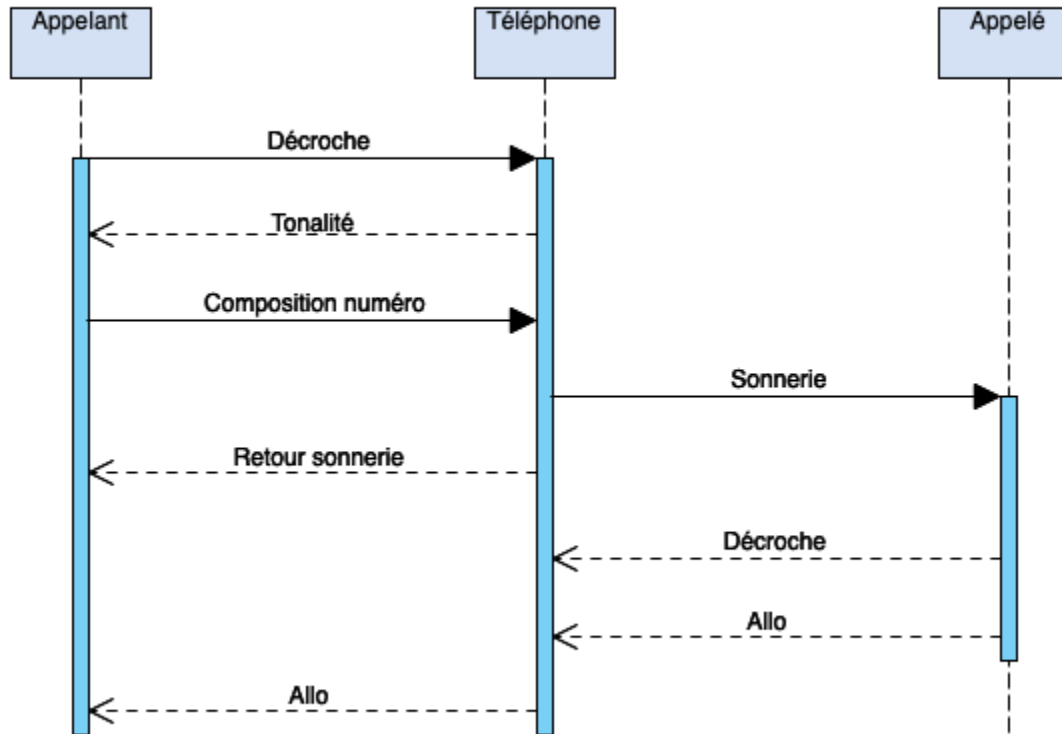


Visual Paradigm Online Free Edition

Diagramme de séquence

- Décrit les actions et messages échangés entre les acteurs
- Une *ligne de vie* verticale pour chaque acteur
- Messages synchrones ou asynchrones





Plan du cours

- Introduction
- UML
 - Étude fonctionnelle : acteurs et cas d'utilisation
 - Modélisation statique : classes et objets, attributs, opérations, etc
- Programmation orientée objet
 - Python, Java et C++

Modélisation statique

Décomposition

- Un système complexe sera décomposé pour faciliter son étude.
- Les composants d'un système deviennent acteurs pour l'étude d'un sous-système.

Fin de l'étude fonctionnelle

- En théorie, une fois l'étude fonctionnelle terminée, parler au client ne devrait plus être nécessaire.
- En pratique, ce n'est pas aussi simple...

Cycle en V

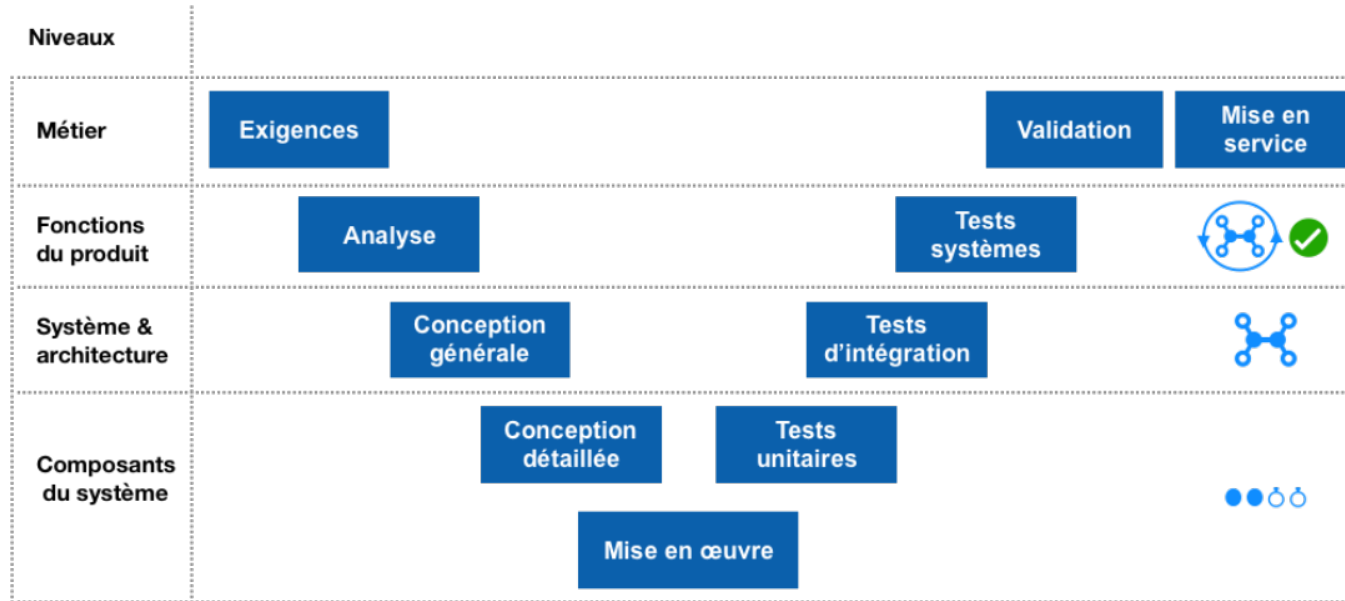
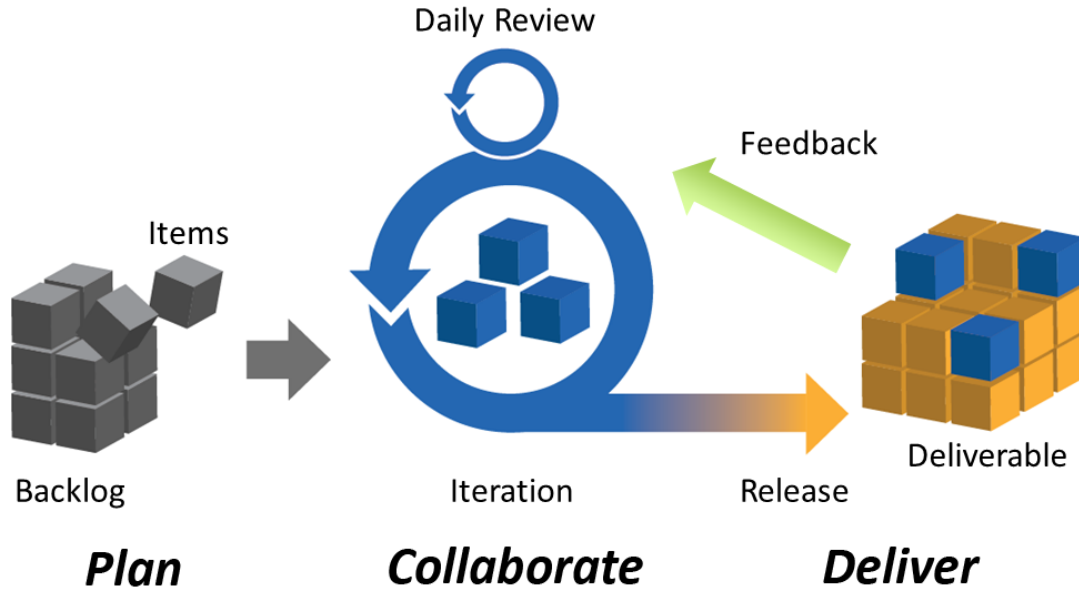


Figure 1. Le cycle en V, par Cth027 — Travail personnel, CC BY-SA 4.0, [link](#)

Méthodes agiles



Agile Project Management: Iteration

Figure 2. Les méthodes agiles, par Planbox - Travail personnel, CC BY-SA 3.0, [link](#)

Classes et objets

- Chaque type d'acteur est représenté par une *classe*.
- Les éléments manipulés dans le système étudié seront également représentés par des classes :
 - les livres d'une bibliothèque
 - les voitures d'un concessionnaire automobile

Classes et objets

- La classe est le patron, le modèle, à partir duquel les objets sont *instanciés*.
- Chaque objet est construit à partir d'une et une seule classe.
- Chaque classe n'est pas nécessairement instanciée plusieurs fois.
- Exemples :
 - l'IHM d'un programme
 - le serveur de base de donnée auquel le système est connecté

Attributs

- Attribut : propriété d'une classe qui associe une *variable* à chaque instance de cette classe.
- Exemples :
 - Les prénoms, noms et date de naissance d'un utilisateur
 - Le titre et le nombre de mots d'un livre

Attributs

- Un attribut peut avoir une type simple (entier, chaîne de caractères, date, etc).
- Les liens avec d'autre objets ne sont pas des attributs, mais des relations.
- Un attribut peut être dérivé, déduit d'informations présentes ailleurs dans le modèle. Il est noté */attribut*.

Opérations

- Une classe peut aussi définir des *opérations*. Ces opérations représentent des services que peuvent rendre les instances de la classe
- Exemples :
 - *nombre_emprunts_en_cours*
 - *rendre(livre)*
 - *envoyer_rappel(utilisateur, livre)*

Opérations

- Trois types de services :
 - demande d'information
 - enregistrement d'information
 - traitements sans échange d'informations

Classe

Visual Paradigm Online Free Edition

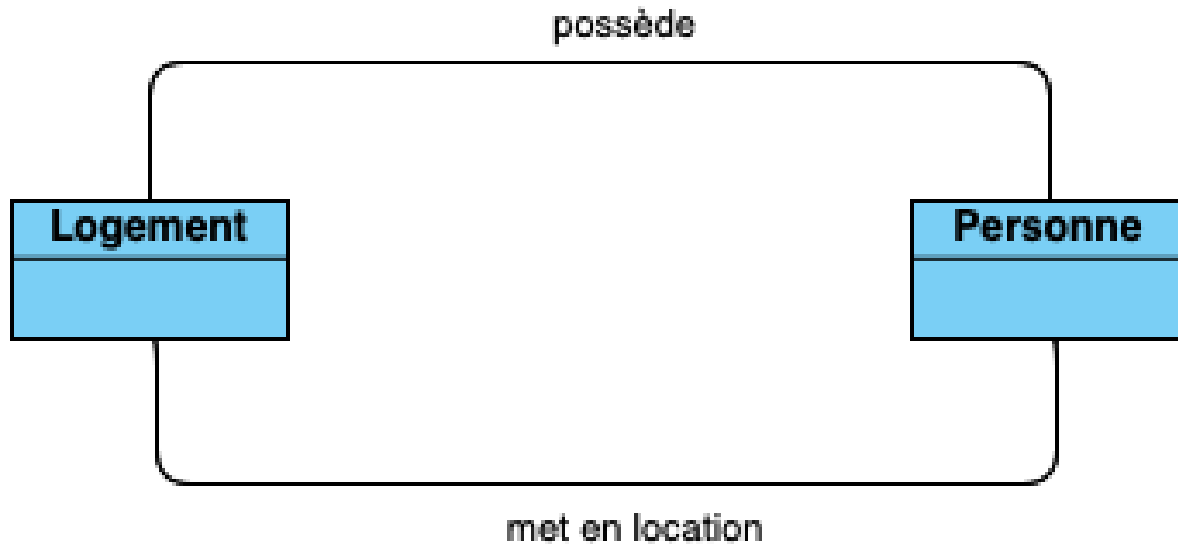
Utilisateur
prénom nom date de naissance /age
+liste_prêts() +ajout_prêt() +retrait_prêt() +envoyer_rappel(livre)

Visual Paradigm Online Free Edition

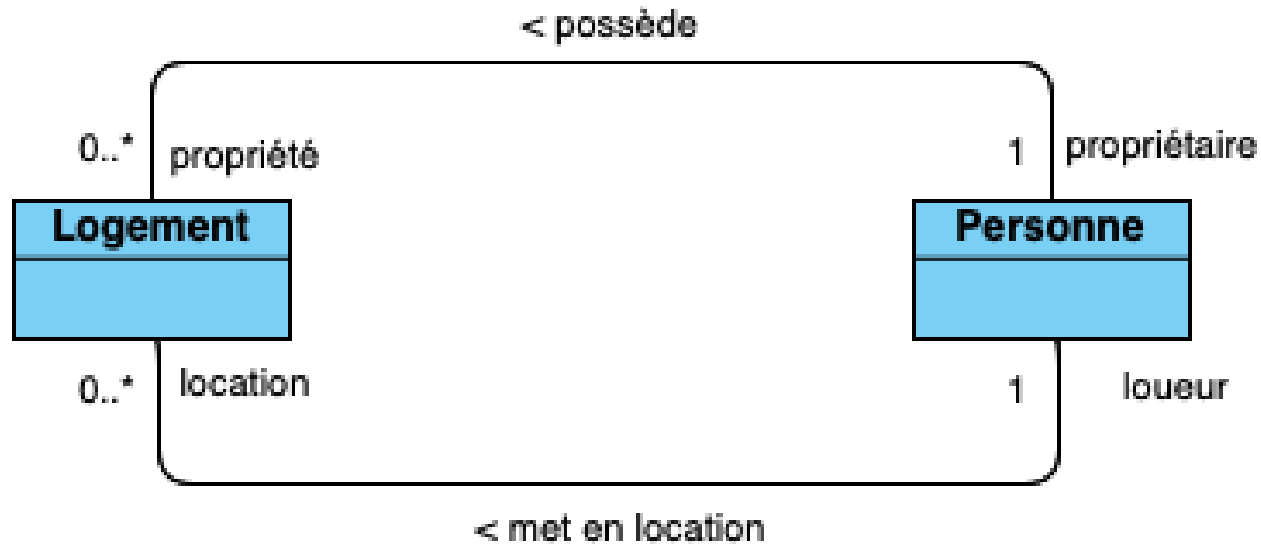
Associations

- Association : relation sémantique durable entre deux classes.
- Exemples :
 - Une bibliothèque possède des livres. La relation *possède* est une association entre la classe *Bibliothèque* et la classe *Livre*.
 - Un utilisateur emprunte des livres. La relation *emprunte* est une association entre la classe *Utilisateur* et la classe *Livre*.

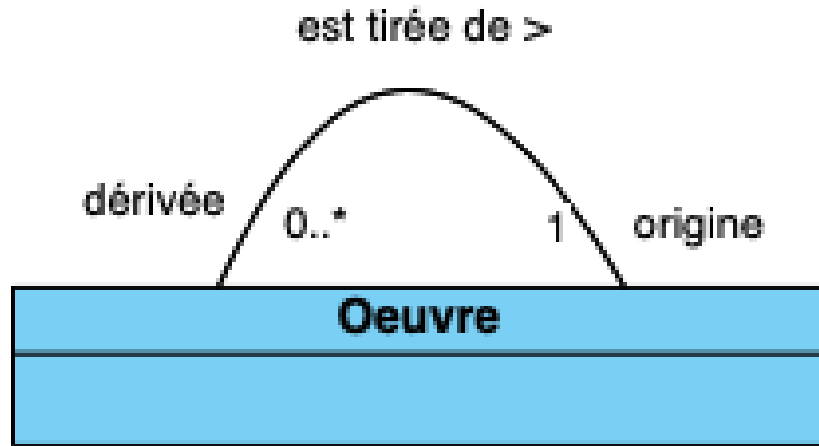
Associations



Associations

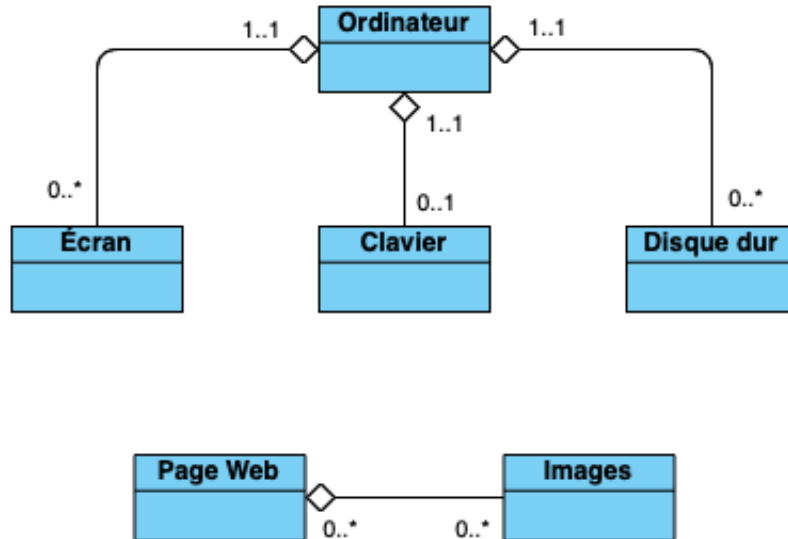


Associations



Agrégation

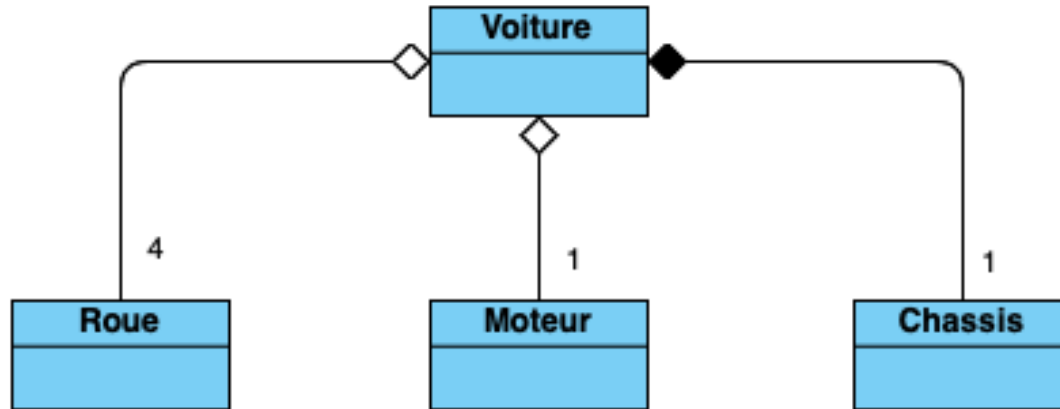
Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Composition

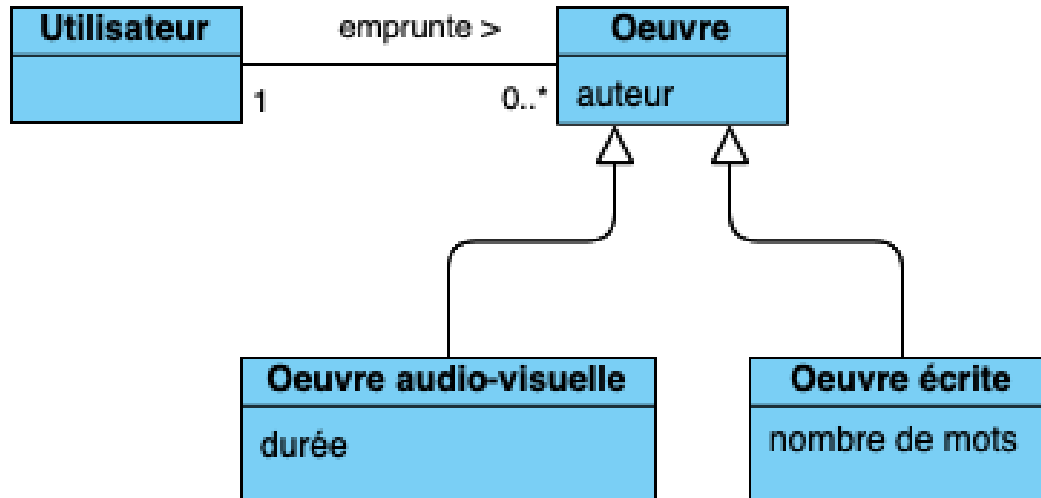
Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Généralisation

Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Généralisation

- *Oeuvre* est la *généralisation* de *Oeuvre écrite* et *Oeuvre audiovisuelle*.
- Réciproquement, on parle de *spécialisation*.
- Les instances d'une classe spécialisée sont aussi des instances de la *classe de base*, ou *super-classe*.
- La classe spécialisée *hérite* de tous les attributs et méthodes.
- Elle peut rajouter ses propres propriétés.
- Elle respecte le contrat de la classe de base : pré-conditions, post-conditions, invariants.



<https://forms.gle/mFMKuVzfLqxXtbmR8>

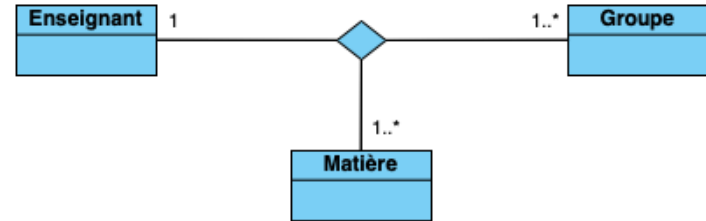
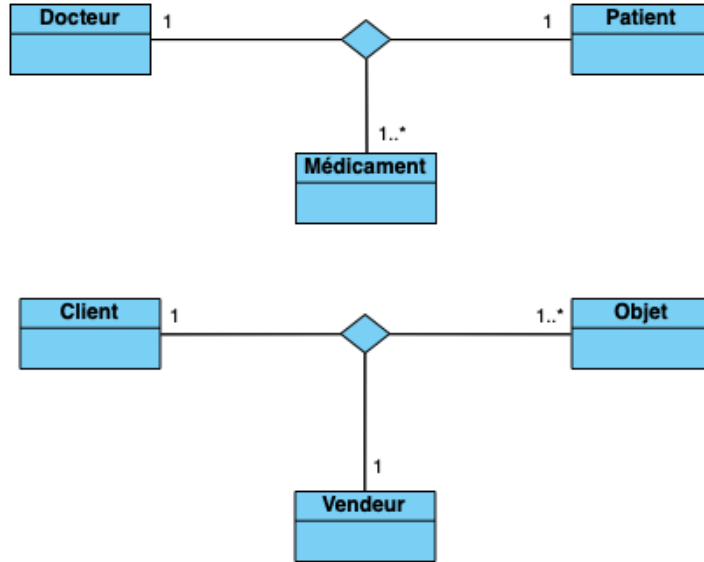
Relation n-aires

Une relation peut mettre en jeu plus de deux classes.

- Un *docteur* prescrit un *médicament* à un *patient*.
- Un cours est donné par un *enseignant*, pour enseigner une *matière* à un *groupe* d'élèves.
- Un *client* passe une commande pour un *objet* proposé par un *vendeur*.

Relation n-aires

Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Relation n-aires

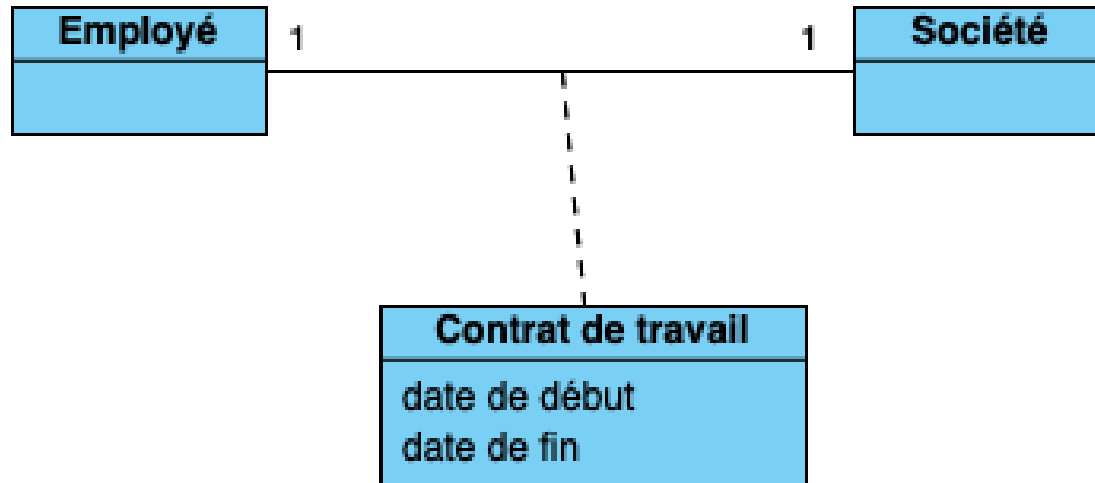
- Ces relations sont représentées par un losange lié aux différentes classes.
- Chaque multiplicité s'entend comme le nombre d'instance quand les autres éléments sont fixés.
- Un client peut commander plusieurs objets, chaque objet peut être proposé par plusieurs vendeurs. Mais un même client ne pourra commander le même objet que chez un seul vendeur.
- Il y aura au plus un enseignant pour une matière et un groupe d'élèves donné.

Classe-association

- Il est souvent nécessaire de stocker des informations à propos d'une relation.
- L'association est alors définie par une classe-association.
- Elle représente l'association.
- Et porte les attributs et les opérations pour l'association.

Classe-association

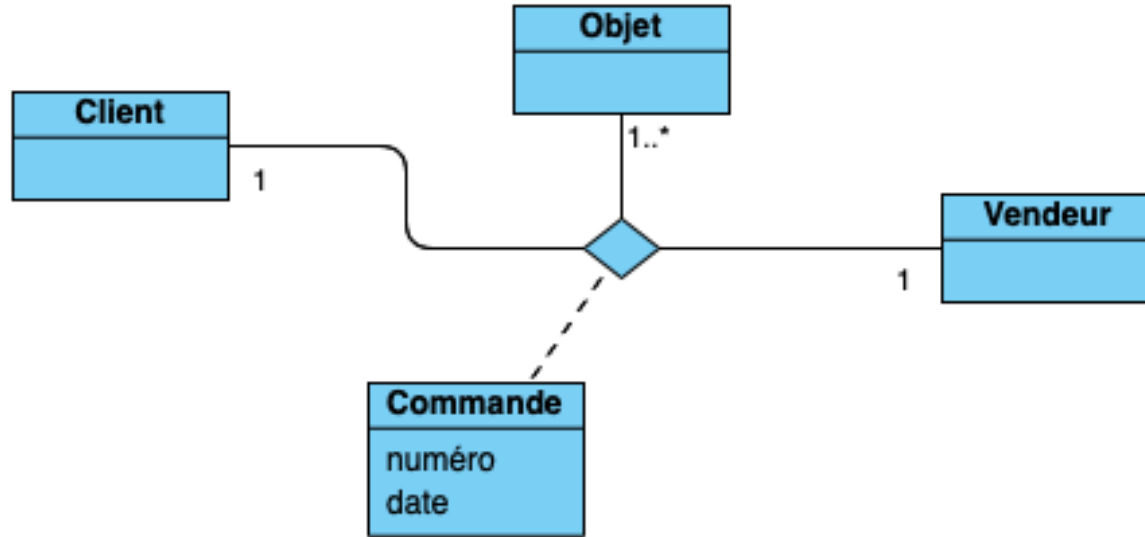
Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Classe-association

Visual Paradigm Online Free Edition



Visual Paradigm Online Free Edition

Plan du cours

- Introduction
- UML
 - Étude fonctionnelle : acteurs et cas d'utilisation
 - Modélisation statique : classes et objets, attributs, opérations, etc
- Programmation orientée objet
 - Python, Java et C++

Programmation orientée objet

- On peut exprimer les concepts de la modélisation statique (classe, objets, attributs, opérations) dans tout langage informatique. Par exemple, le C.
- Certains langages comme le Python, le Java et le C++, incluent directement ces notions.
- Ce sont des *langages orientés objet*.

```
class MyClass:
    val = None

    def __init__(self, arg1, arg2):
        self._val1 = arg1
        self._val2 = arg2
        self._update_val()

    def _update_val(self):
        self.val = self._val1 + self._val2

    def display_val(self):
        print(f'My value is {self.val}')

the_instance = MyClass(1, 2)
the_instance.display_val()
```



```
class MyClass {  
    int val;  
    int val1;  
    int val2;  
  
    public MyClass(int arg1, int arg2) {  
        val1 = arg1;  
        val2 = arg2;  
        update_val();  
    }  
  
    public void update_val() {  
        val = val1 + val2;  
    }  
}
```

```
public void display_val() {  
    System.out.println("My value is " + val);  
}  
  
public static void main(String args[]) {  
    MyClass the_instance = new MyClass(1, 2);  
    the_instance.display_val();  
}  
}
```

```
#include <iostream>
```

```
class MyClass {
```

```
private:
```

```
    int val_;
```

```
    int val1_;
```

```
    int val2_;
```

```
public:
```

```
    MyClass(int arg1, int arg2)
```

```
        : val1_(arg1)
```

```
        , val2_(arg2)
```

```
{
```

```
    update_val();
```

```
}
```

```
void update_val() {  
    val_ = val1_ + val2_;  
}  
  
void display_val() const {  
    std::cout << "My value is " << val_ << std::endl;  
}  
};  
  
int main() {  
    MyClass* the_instance = new MyClass(1, 2);  
    the_instance->display_val();  
    delete the_instance;  
    return 0;  
}
```

```
from datetime import datetime
```

```
class Auteur:
```

```
    def __init__(self, nom, prenom):  
        self.nom = nom  
        self.prenom = prenom
```

```
class Oeuvre:
```

```
    def __init__(self, auteur, titre, date_creation):  
        self.auteur = auteur  
        self.titre = titre  
        self.date_creation = date_creation
```

```
    def describe(self):
```

```
print(f'Auteur: {self.auteur.prenom} {self.auteur.nom}')  
print(f'Titre: {self.titre}')
```

```
def age(self):  
    return datetime.now().year - self.date_creation
```

```
class Livre(Oeuvre):  
    def __init__(self, auteur, titre, annee_creation, nb_mots):  
        super().__init__(auteur, titre, annee_creation)  
        self.nb_mots = nb_mots  
  
    def describe(self):  
        super().describe()  
        print(f'Nombre de mots: {self.nb_mots}')
```

```
jules = Auteur('Verne', 'Jules')
vingtk_lieues = Livre(jules, 'Vingt mille lieues sous la mer', 1869, 142172)
vingtk_lieues.describe()
age = vingtk_lieues.age()
print(f'{vingtk_lieues.titre} a été écrit il y a {age} ans.')
```

```
class Test {  
    public static void main(String args[]) {  
        Auteur jules = new Auteur("Verne", "Jules");  
        Oeuvre vingtk_lieues = new Livre(jules,  
                                           "Vingt mille lieues sous la mer",  
                                           1869, 142172);  
  
        vingtk_lieues.describe();  
        int age = vingtk_lieues.age();  
        System.out.println(vingtk_lieues.titre_ + " a été écrit il y a "  
                           + age + " ans.");  
    }  
}  
  
class Auteur {  
    String nom_;  
    String prenom_;
```



```
public Auteur(String nom, String prenom) {  
    nom_ = nom;  
    prenom_ = prenom;  
}  
}  
  
class Oeuvre {  
    Auteur auteur_;  
    String titre_;  
    int annee_creation_;  
  
    public Oeuvre(Auteur auteur, String titre, int annee_creation) {  
        auteur_ = auteur;  
        titre_ = titre;  
        annee_creation_ = annee_creation;  
    }  
}
```

```
public void describe() {
    System.out.println("Auteur: " + auteur_.prenom_ + " " + auteur_.nom_);
    System.out.println("Titre: " + titre_);
}

public int age() {
    return 2021 - annee_creation_;
}
}

class Livre extends Oeuvre {
    int nb_mots_;

    public Livre(Auteur auteur, String titre, int annee_creation, int nb_mots) {
        super(auteur, titre, annee_creation);
        nb_mots_ = nb_mots;
    }
}
```

```
public void describe() {  
    super.describe();  
    System.out.println("Nombre de mots: " + nb_mots_);  
}  
}
```

```
#include <iostream>
#include <string>

class Auteur {
private:
    std::string nom_;
    std::string prenom_;

public:
    Auteur(std::string nom, std::string prenom)
        : nom_(nom)
        , prenom_(prenom)
    {}
    std::string nom() const {return nom_;}
    std::string prenom() const {return prenom_;}
};
```

```
class Oeuvre {  
  
private:  
    Auteur* auteur_;  
    std::string titre_;  
    int annee_creation_;  
  
public:  
    Oeuvre(Auteur* auteur, std::string titre, int annee_creation)  
        : auteur_(auteur)  
        , titre_(titre)  
        , annee_creation_(annee_creation)  
    {}  
  
    virtual void describe() const {  
        std::cout << "Auteur: " << auteur_->prenom() << " "  

```

```

        << auteur_->nom() << std::endl;
    std::cout << "Titre: " << titre_ << std::endl;
}

int age() const {
    return 2021 - annee_creation_;
}

std::string titre() const {
    return titre_;
}
};

class Livre : public Oeuvre {
private:
    int nb_mots_;
public:

```

```

Livre(Auteur* auteur, std::string titre, int annee_creation, int nb_mots)
    : Oeuvre(auteur, titre, annee_creation)
    , nb_mots_(nb_mots)
{}

void describe() const {
    Oeuvre::describe();
    std::cout << "Nombre de mots: " << nb_mots_ << std::endl;
}

};

int main() {
    Auteur* jules = new Auteur("Verne", "Jules");
    Oeuvre* vingtk_lieues = new Livre(jules,
                                     "Vingt mille lieues sous la mer",
                                     1869, 142172);

    vingtk_lieues->describe();
}

```

```
int age = vingtk_lieues->age();  
std::cout << vingtk_lieues->titre() << " a été écrit il y a "  
          << age << " ans." << std::endl;  
return 0;  
}
```