Exercices – Chapitre 4

*Question 1*

Qu’est-ce que la méthode UML et à quoi qu’elle sert?

*Question 2*

Que pouvons-nous créer à partir de programmes, comme ArgoUML, pour aider la compréhension d’un programme?

*Question 3*

Écrire  l’UML correspondant aux critères suivants :

1. Un objet **Arme** doit exister.

Les variables et méthodes sont à votre guise.

1. Un objet **Épée** doit exister et hériter de l’objet **Arme**.

Les variables et méthodes sont à votre guise.

1. Un objet **Personnage** doit exister.

Doit au moins contient un objet Arme nommé **arme**.

Les autres variables et méthodes sont à votre guise.

1. Un objet **John** qui hérite de l’objet **Personnage**

Les variables et méthodes sont à votre guise.