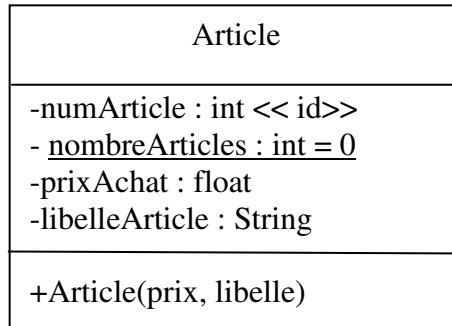
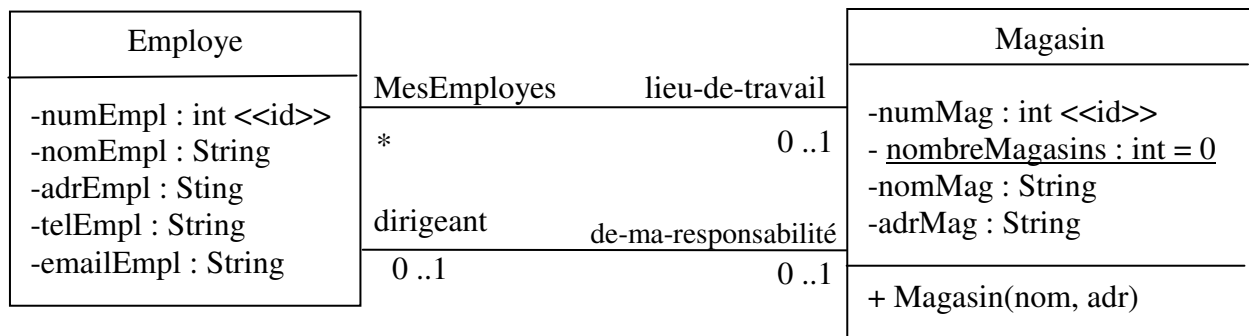


## TD1 : Diagramme de Classes - Génération de Code

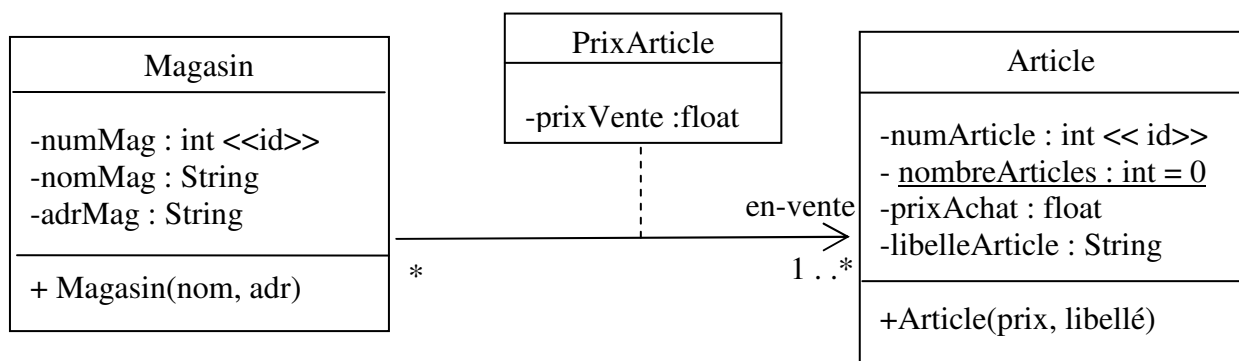
- ## 1. Implémentez la classe Article en Java



- ## 2. Implémentez la classe Employé et la Classe Magasin.



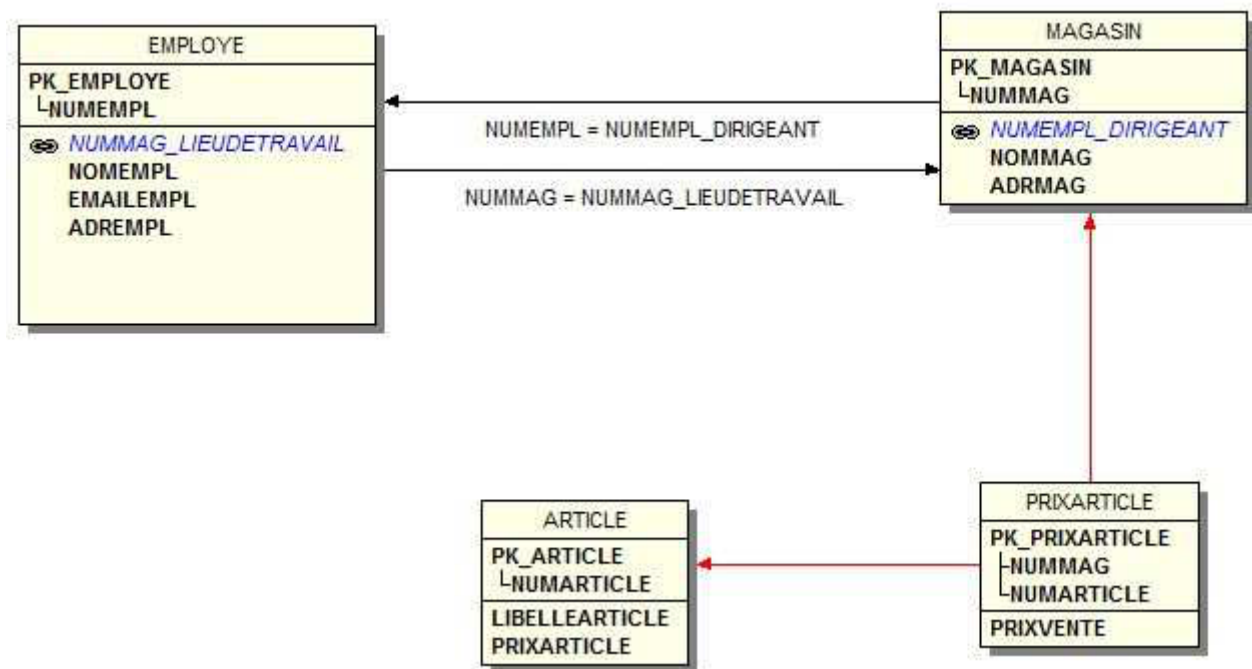
3. Complétez la classe `Magasin` en Java. Modifiez si nécessaire la classe `Article` en Java. Proposez une solution pour coder « prix-article ».



4. Votre code permet-il facilement de trouver le magasin ayant le meilleur prix pour un article donné ?
5. Modifiez votre code et votre diagramme de classes pour faciliter ce calcul.
6. Donnez les inconvénients de votre nouvelle solution.

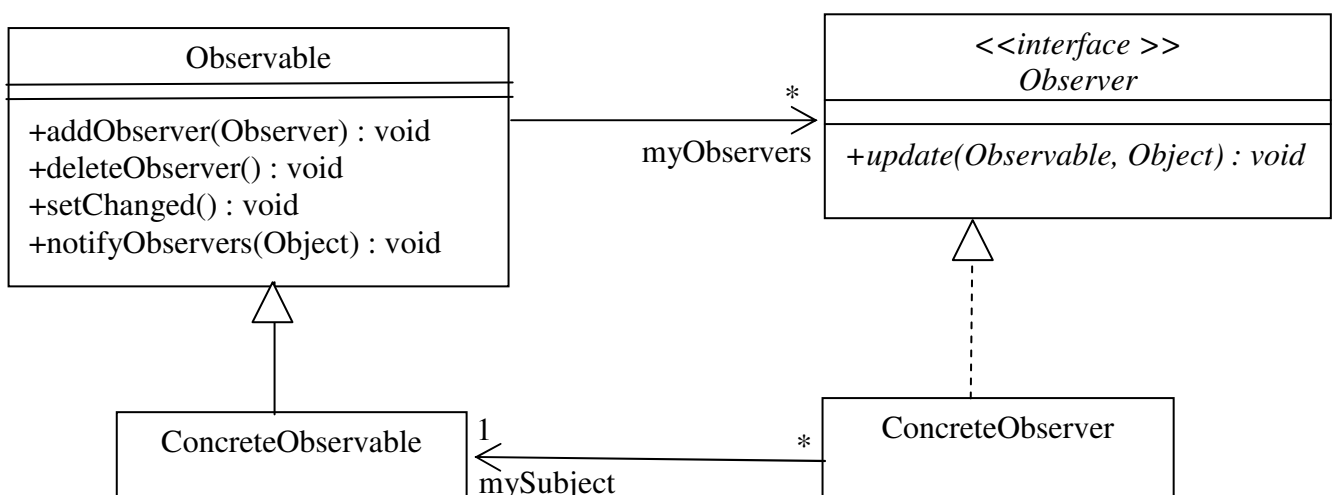
7. Quel est le nom du diagramme suivant ?

- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et MAGASIN ?
- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et ARTICLE ?
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMMAG = NUMMAG\_LIEUDETTRAVAIL »
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMEMPL = NUMEMPL\_DIRIGEANT »



8. Codez les classes Observable, ConcreteSubject et ConcreteObserver en java

Modèle de conception « observateur/observable » : Les observables envoient des notifications à leurs observateurs en cas de changement. En cas de notification, les observateurs exécutent leur méthode update ; ils peuvent obtenir des informations complémentaires par l'appel à la méthode getState de l'observable.



**Questions de cours:** expliquez, avec le maximum de détails, les différents diagrammes de Classes : expliquez la signification de ra, rb, rc, rd, re et rf. Donnez une idée générale de l'implémentation en Java des classes

