

Bernard Meunier – 1878557
Rébecca Vézina-Coté - 1850556
LOG2410 – Conception logicielle
Groupe 2

#3 Différence entre diagramme de concept et diagramme de classe

Le diagramme de concept est utile pour montrer tous les concepts reliés au le logiciel, alors que le diagramme de classe sert à montrer les différents éléments composant le logiciel.

Une classe est une entité du logiciel, elle doit être programmé et sera instancié dans le code. Elles contiennent des méthodes et ont des attributs. Elles vont effectuer un travail dans le programme.

Un concept est un élément du monde réel relia au logiciel. Ce n'est pas un élément à programmer, il sert à décrire le but d'un programme et d'organiser sa conception.

Un diagramme de classe sert à voir les relations entre les classes, ainsi que voir les méthodes et attributs qu'elles contiennent. Il sert à avoir une idée de quelle sera la structure du logiciel en cours de conception.

Un diagramme de concept sert à avoir une meilleure idée du logiciel que l'on veut créer et ainsi pouvoir avoir une vision plus claire des objectifs.

#4

Je choisi les quatre responsabilités suivantes :

- DemarrerImpression () : Contrôleur, puisque c'est l'objet imprimante qui communique avec l'imprimante et qui la contrôle.
- definirAxeTranchage () : Cohésion élevée, il est raisonnable de mettre la méthode qui définit l'axe de tranchage dans la classe qui l'effectue.
- GenerateurGcode () : Créateur, puisque l'objet FichierGcode est le résultat du tranchage et créé par le trancheur.
- Tranchage () : Cohésion élevée, puisque c'est la classe « trancheur » qui devrait effectuer le « tranchage »

