

UML Unified Modeling Language

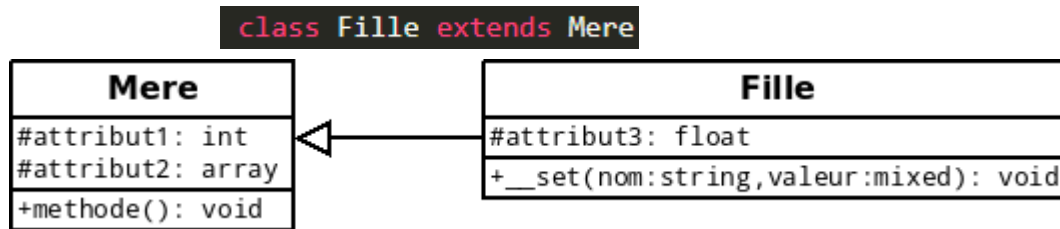
(<https://openclassrooms.com/fr/courses/1665806-programmez-en-orientee-objet-en-php/1667684-uml-presentation-1-2>)

- Le signe + : l'élément suivi de ce signe est public.
- Le signe # : l'élément suivi de ce signe est protégé.
- Le signe - : l'élément suivi de ce signe est privé.
- Méthode en italique : méthode abstraite.
- Attribut ou méthode souligné : statique.
- <<leaf>> : finale.
- void (néant) signifie l'absence de retour
- mixed signifie que la méthode peut renvoyer des résultats de type différents

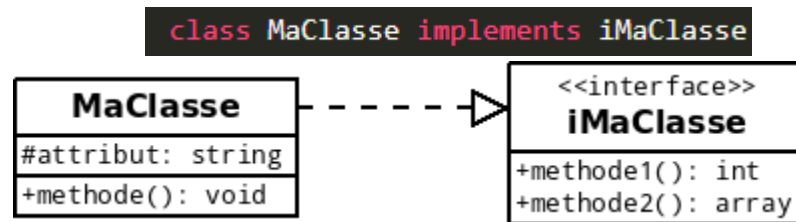
MaClasse
#attributStatique: <u>int</u>
#attributNormal: <u>string</u>
+VALEUR_CONSTANTE: const = 42
+methodeAbstraite(): void
+methodeNormale(): void
+<<leaf>> methodeFinale(): void

Interactions

Héritage

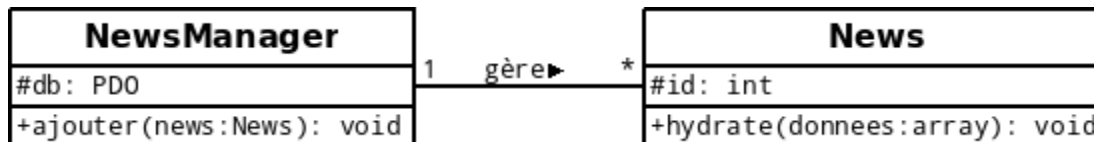


Interfaces



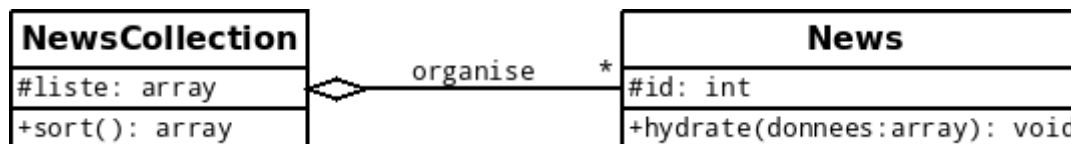
Association

Deux classes sont associées lorsqu'une instance des deux classes est amenée à interagir avec l'autre instance. (*NewsManager* gère *News*)



Agrégation

Une classe contient au moins une instance de l'autre classe.



Composition (agrégation particulière)

La suppression d'un objet NewsCollection implique la suppression des objets News qui lui sont associé

