

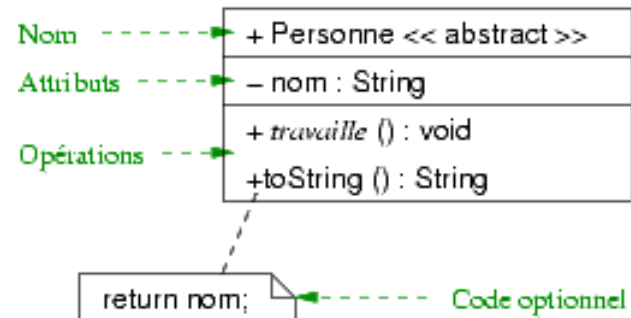
DESIGN PATTERNS

DIAGRAMME DE CLASSE UML
(rappels)

COMMENTAIRE



CLASSE

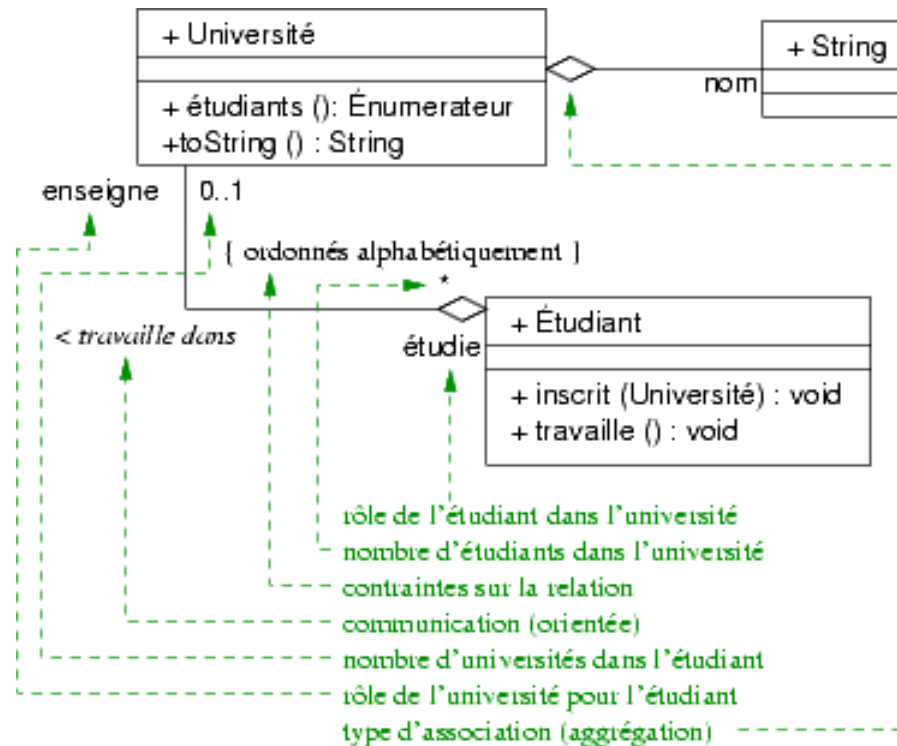


CLASSE

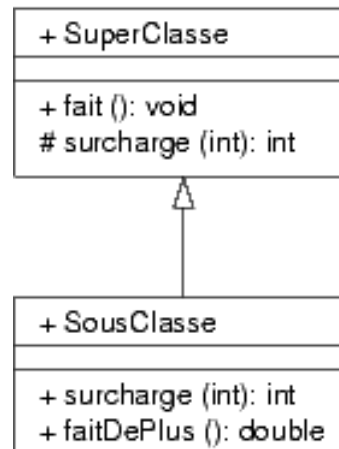
Personne.java

```
01 /**
02  * Classe abstraite représentant une personne physique.
03  * @invar <code>nom.length() > 0</code>.
04  */
05 public abstract class Personne {
06     /** Le nom de la personne. */
07     private String nom;
08
09     /**
10      * Constructeur d'une Personne.
11      * @param nom Le nom de la Personne créée.
12      * @ante <code>nom.length() > 0</code>.
13      */
14     public Personne (String nom) {
15         this.nom = nom;
16     }
17
18     /**
19      * Fait travailler la Personne.
20      */
21     protected abstract void travaille ();
22
23     /**
24      * Retourne le nom de la personne.
25      * @return {@link #nom}.
26      */
27     public String toString () {
28         return nom;
29     }
30 }
```

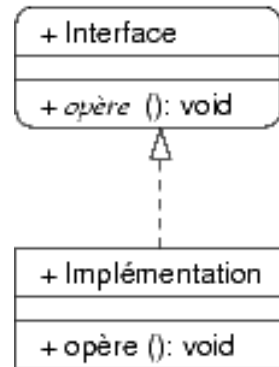
ASSOCIATION



HERITAGE



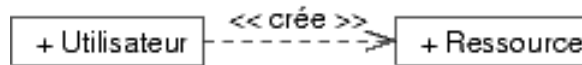
HERITAGE (*interface*)



CLASSE INTERNE



DEPENDANCE



AGREGATION (*contient*)



COMPOSITION (*possède*)

