

LOG2410 TP2 Automne 2017

Diagramme de concepts et Assignment des responsabilités

1. Objectifs

L'objectif de ce laboratoire consiste à produire les premiers artefacts orienté-objet d'une première itération de développement logiciel et d'être en mesure de distinguer les éléments conceptuels des éléments logiciels d'une application donnée. Ce travail pratique amènera aussi l'étudiant à se familiariser à certains concepts fondamentaux du développement logiciel, soit la conception selon les patrons GRASP et selon les principes de réutilisabilité et d'extensibilité.

Dans le cadre de ce laboratoire, deux types de diagrammes orienté-objets seront modélisés à l'aide de l'outil Enterprise Architect: le diagramme de concepts et les diagrammes de classes.

Note: Utilisez le projet Entreprise Architect LOG2410_A2017_PolySonor sur Moodle pour modéliser vos diagrammes.

2. Diagramme de concepts (25 pts)

Le diagramme de concepts est l'étape la plus importante de l'analyse orienté-objet. C'est un glossaire visuel des classes conceptuelles d'un problème donné. Ce diagramme est une source d'inspiration à la construction des diagrammes de classes. La construction de ce modèle favorise la compréhension du problème et clarifie la terminologie ainsi que le vocabulaire du domaine. Le diagramme de concepts est représenté par un diagramme de classes où les concepts sont présentés par des classes. Les classes conceptuelles sont en relation les unes avec les autres afin de former une description visuelle du domaine d'application.

À partir du modèle fourni au cours de ce laboratoire (Le fichier Modèle.pdf sur moodle), construisez le diagramme de concepts avec Enterprise Architect.

Le diagramme doit comprendre :

- Les classes conceptuelles ainsi qu'une description sommaire des concepts.
- Les relations et les associations entre les concepts ainsi que leurs multiplicités sources et cibles.
- Les noms des relations et des associations.
- Les attributs pertinents.

Attention :

- Un diagramme de concepts n'est pas une représentation des entités logicielles d'un système (concepts != classes logicielles).
- Les relations entre les concepts sont purement conceptuelles et ne doivent pas être une représentation d'un flux de données ou de la relation logicielle.

- Un attribut de concepts est généralement limité à des types simples : bool, string, date, etc.
- Le(s) diagramme(s) de concepts doit se retrouver sous la vue « Analyse »

3. Diagramme de classes et diagramme d'interaction (25+25 pts)

Le diagramme de classes et le diagramme d'interaction font, lors de la réalisation des cas d'utilisation, un travail synergique qui aboutit à une spécification logicielle. On vous demande de **choisir un cas d'utilisation**, parmi ceux définis dans la version précédente de votre modèle, pour lequel vous allez produire le diagramme de classes et le diagramme d'interaction. Le diagramme d'interaction utilise les classes et les méthodes définies dans le diagramme de classes afin de réaliser le cas d'utilisation choisi.

Chaque classe doit comprendre :

- Méthodes avec paramètres et attributs (avec leurs types) pertinents aux cas d'utilisation réalisées (voir modèle)
- Les associations nommées entre les classes
- La visibilité (aussi appelée navigation) entre les classes indiquées par la direction dans vos associations

Attention :

- Les associations sont aussi de nature logicielle (agrégation, composition, généralisation, etc.)
- Il est possible que les associations conceptuelles et logicielles n'aient pas la même multiplicité
- Le choix de la nomenclature des éléments logiciels vous revient mais celle-ci doit être uniforme.

Question:

Expliquez en vos propres mots la/les différence(s) entre le diagramme de concepts et le diagramme de classes.

4. **Assignation de responsabilité et patrons GRASP (25 pts)**

Lorsque vous avez ajouté des méthodes dans vos classes, vous avez choisi d'assigner des responsabilités à ces classes. Identifiez au moins quatre responsabilités que vous avez assignées à ces classes en justifiant votre choix d'assigner ces responsabilités à ces classes en vous référant aux patrons GRASP. En choisissant les responsabilités, assurez-vous de vous référer à au moins quatre GRASP différents. Faites aussi **un diagramme de classes** contenant seulement les classes pertinentes pour démontrer votre conception et qui illustre les quatre patrons GRASP identifiés.

5. **Remise**

Faites un fichier compressé (.zip) nommé LOG2410_MatriculeA_MatriculeB_TP2.zip de votre répertoire de projet et soumettez votre fichier dans l'un des deux comptes Moodle avant la fin de la séance de laboratoire.

Le fichier compressé doit contenir :

- Votre répertoire de projet LOG2410_A2017_PolySonor avec le modèle Enterprise Architect.
- Le fichier ReponsesTP2.pdf qui contient **le cas d'utilisation choisi** pour produire le diagramme de classes et le diagramme d'interaction, les réponses à la partie 3 et la partie 4.
- Image PDF de votre nouveau diagramme de classe de la partie 4 du tp sous le nom diagramme_GRASP.pdf