

# Génie Logiciel

## Chapitre 4:

### **Diagrammes de classes et d'objets UML : vue statique**

Niveau: 3<sup>ème</sup> année License informatique

Année: 2023/2024

---

# Diagrammes de classes UML

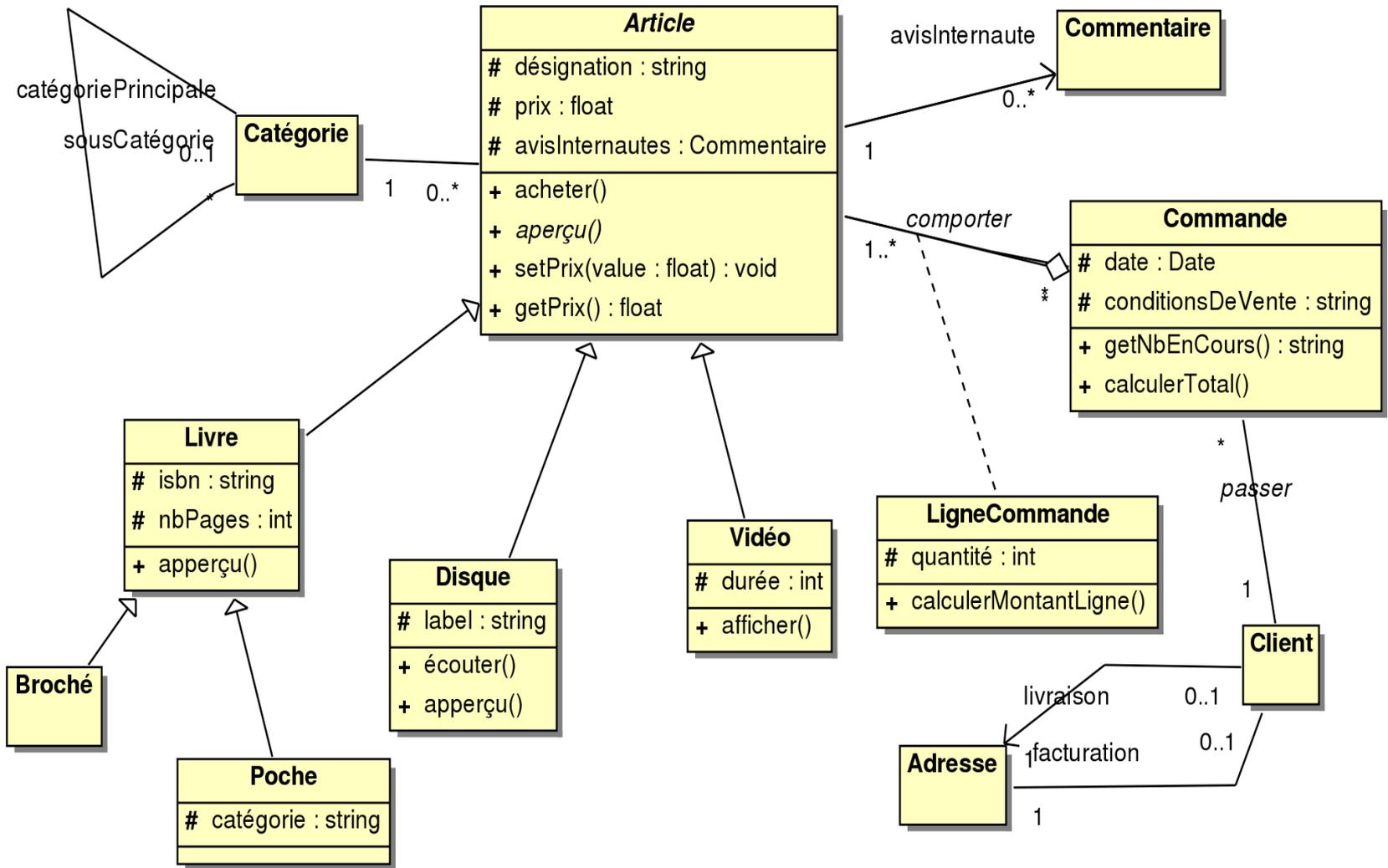
---

---

# Objectif

- Les *diagrammes de cas d'utilisation* modélisent à **QUOI** sert le système.
- Le système est composé d'objets qui interagissent **entre eux** et **avec les acteurs** pour réaliser ces cas d'utilisation.
- **Les diagrammes de classes** permettent de spécifier la **structure** et les **liens** entre les objets dont le système est composé.

# Exemple de diagramme de classes



# Concepts et instances

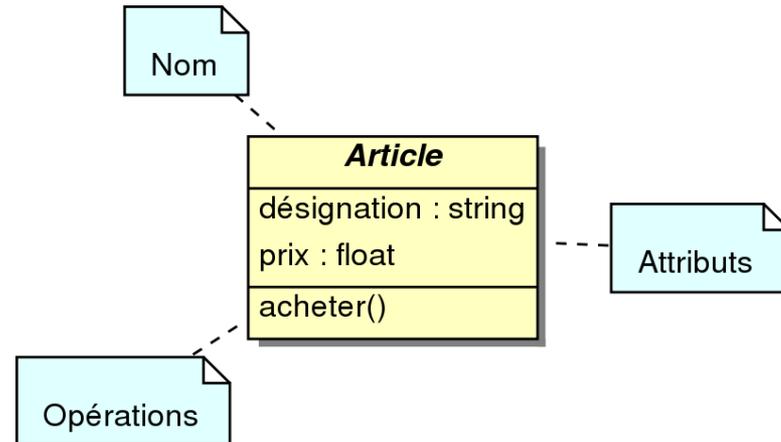
- Une *instance* est la concrétisation d'un **concept** abstrait.
  - Concept : Stylo
  - Instance : le stylo que vous utilisez à ce moment précis est une instance du concept stylo : il a sa propre forme, sa propre couleur, son propre niveau d'usure, etc.
  
- Un *objet* est une instance d'une **classe**
  - Classe : Vidéo
  - Objets : Pink Floyd (Live à Pompey), 2001 Odyssée de l'Espace etc.

Une classe décrit un **type** d'objets concrets.

- Une classe spécifie la manière dont tous les objets de même type seront décrits (désignation, label, auteur, etc).
- 
- Un *lien* est une instance **d'association**.
    - Association : Concept « avis d'internaute » qui lie commentaire et article
    - Lien : instance [Jean avec son avis négatif], [Paul avec son avis positif]

# Classes et objets

- Une **classe** est la description d'un ensemble d'objets ayant une sémantique, des **attributs**, des **méthodes** et des **relations** en commun. Elle spécifie l'ensemble des caractéristiques qui composent des objets de même type.
  - Une classe est composée d'un **nom**, **d'attributs** et **d'opérations**.
  - Selon l'avancement de la modélisation, ces informations ne sont pas forcément toutes connues.



- D'autres compartiments peuvent être ajoutés : **responsabilités**, **exceptions**, etc.

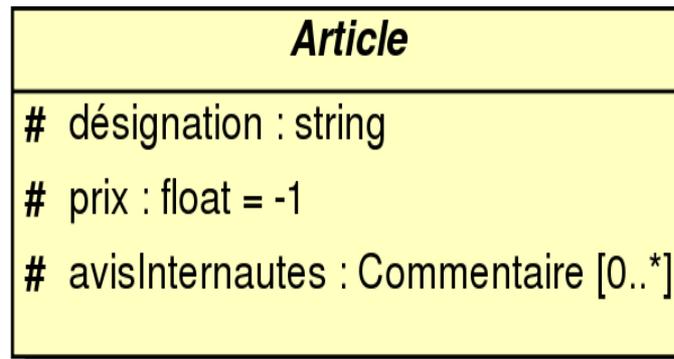
# Propriétés : attributs et opérations

- Les **attributs** et les **opérations** sont les **propriétés** d'une classe. Leur nom commence par une minuscule.
  - Un **attribut** décrit **une donnée** de la classe.
    - Les types des attributs et leurs initialisations ainsi que les modificateurs d'accès peuvent être précisés dans le modèle
    - Les attributs prennent des valeurs lorsque la classe est instanciée : ils sont en quelque sorte des variables attachées aux objets.
  - Une **opération** est **un service** offert par la classe (**un traitement** que les objets correspondant peuvent effectuer).

# Compartiment des attributs

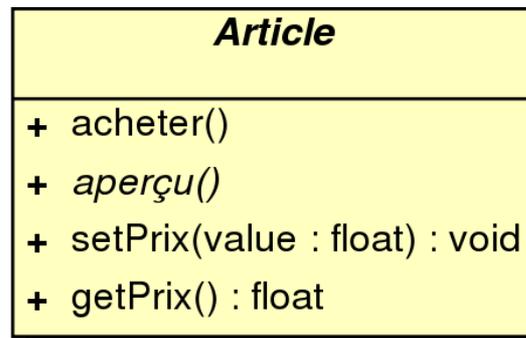
- Un attribut peut être initialisé et sa visibilité est définie lors de sa déclaration.
- **Syntaxe** de la déclaration d'un attribut :

**modifAcces nomAtt : nomClasse [ multi ]= valeurInit**



# Compartiment des opérations

- Une opération est définie par son ainsi que par les types de ses paramètres et le type de sa valeur de retour.
- **La syntaxe de la déclaration d'une opération** est la suivante :  
`modifAcces nomOperation ( parametres ): ClasseRetour`
- **La syntaxe de la liste des paramètres** est la suivante :  
`nomClasse1 nomParam1 , ... , nomClasseN nomParamN`



---

# Méthodes et Opérations

- Une **opération** est la spécification d'une **méthode** (sa signature) indépendamment de son implantation.
  - UML 2 autorise également la définition des opérations dans n'importe quel langage donné.

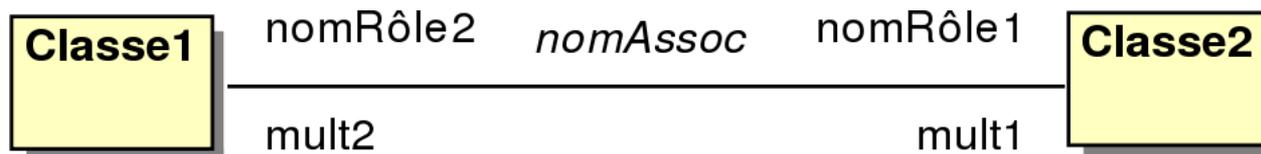
---

# Relations entre classes

- Une relation **d'héritage** est une relation de généralisation/spécialisation permettant l'abstraction.
- Une **dépendance** est une relation unidirectionnelle exprimant une dépendance sémantique entre les éléments du modèle (flèche ouverte pointillée).
- Une **association** représente une relation sémantique entre les objets d'une classe.
- Une relation **d'agrégation** décrit une relation de contenance ou de composition.

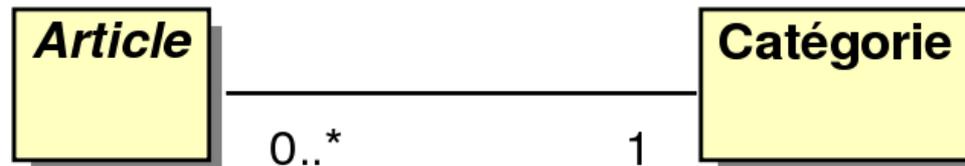
# Association

- Une **association** est une relation structurelle entre objets.
  - Une association est souvent utilisée pour représenter les liens possibles entre objets de classes données.
  - Elle est représentée par un trait entre classes.



# Multiplicités des associations

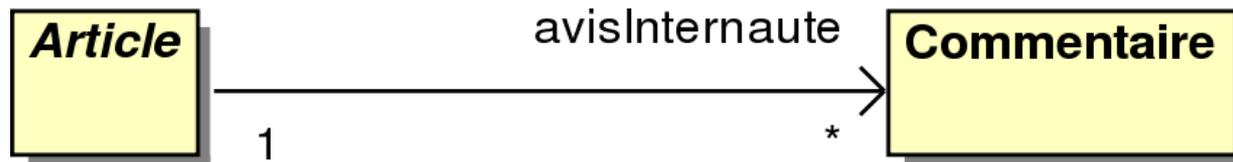
- La notion de **multiplicité** permet le contrôle du nombre d'objets intervenant dans chaque instance d'une association.
  - Exemple : un article n'appartient qu'à une seule catégorie (1) ; une catégorie concerne plus de 0 articles, sans maximum (\*).



- La syntaxe est MultMin..MultMax.
  - « \* » à la place de MultMax signifie plusieurs sans préciser de nombre.
  - « n..n » se note aussi « n », et « 0..\* » se note « \* ».

# Navigabilité d'une association

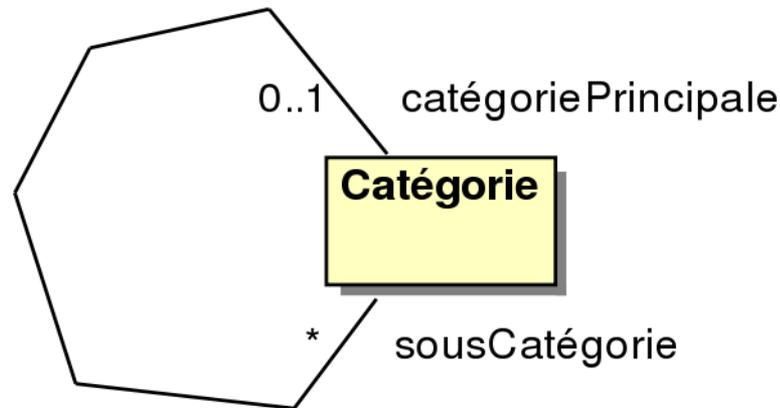
- La **navigabilité** permet de spécifier dans quel(s) sens il est possible de traverser l'association à l'exécution.
- On restreint la navigabilité d'une association à un seul sens à l'aide d'une flèche.



- **Exemple** : Connaissant un article on connaît les commentaires, mais pas l'inverse.
- On peut aussi représenter les associations navigables dans un seul sens par des attributs.
  - **Exemple** : En ajoutant un attribut **avisInternaute** de classe **Commentaire** à la place de l'association.

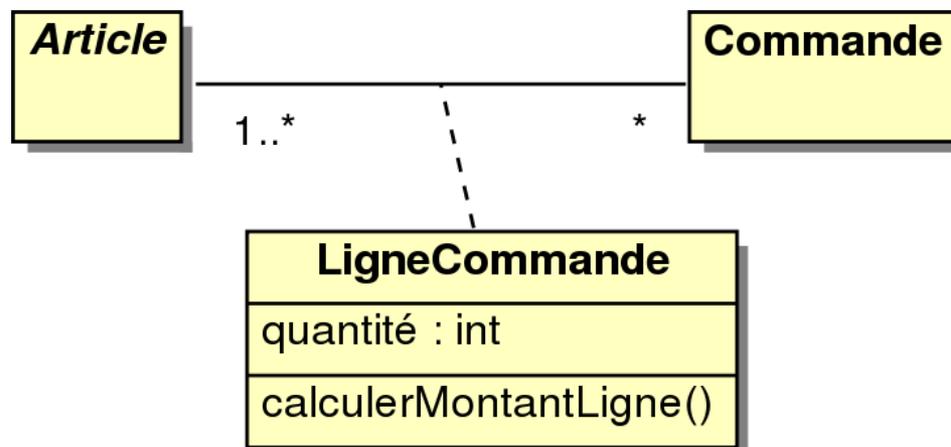
# Associations réflexives

- L'association la plus utilisée est l'**association binaire** (reliant deux classes).
- Parfois, les deux extrémités de l'association pointent vers le même classeur. Dans ce cas, l'association est dite réflexive .



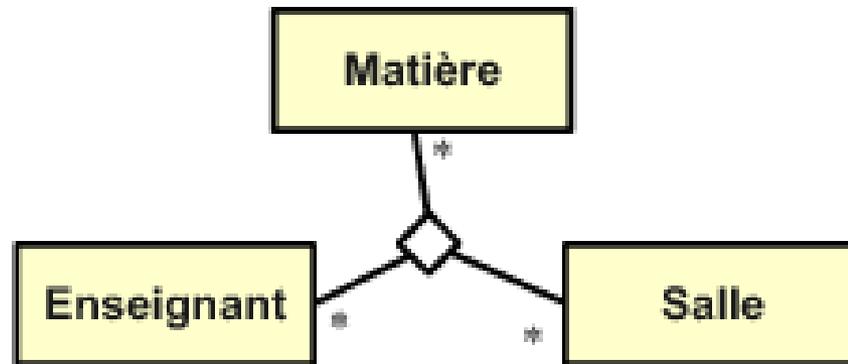
# Classe-association

- Une association peut être raffinée et avoir ses propres attributs, qui ne sont disponibles dans aucune des classes qu'elle lie.
- Comme, dans le modèle objet, seules les classes peuvent avoir des attributs, cette association devient alors une classe appelée « *classe-association* ».



# Associations n-aires

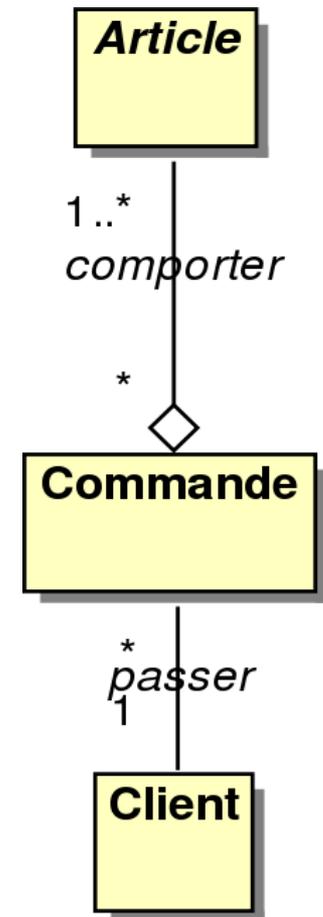
- Une **association n-aire** lie plus de deux classes.
- Notation avec un losange central pouvant éventuellement accueillir une classe-association.
- La multiplicité de chaque classe s'applique à une instance du losange.



- Les associations n-aires sont peu fréquentes et concernent surtout les cas où les multiplicités sont toutes « \* ». Dans la plupart des cas, on utilisera plus avantageusement des classes-association ou plusieurs relations binaires.

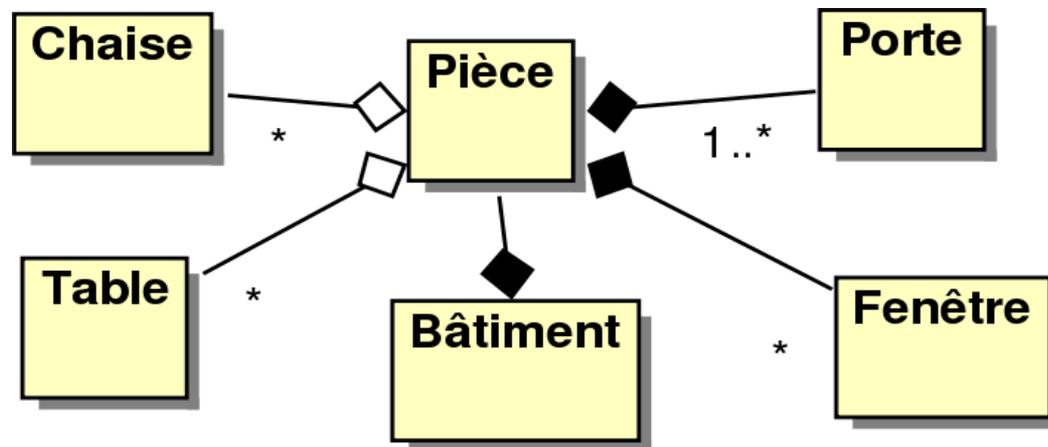
# Association de type agrégation

- Une **agrégation** est une forme particulière d'association. Elle représente la relation d'inclusion d'un élément dans un ensemble.
- On représente l'agrégation par l'ajout d'un losange vide du côté de l'agregat.
- Une agrégation dénote une relation d'un ensemble à ses parties. L'ensemble est l'**agregat** et la partie l'**agregé**.



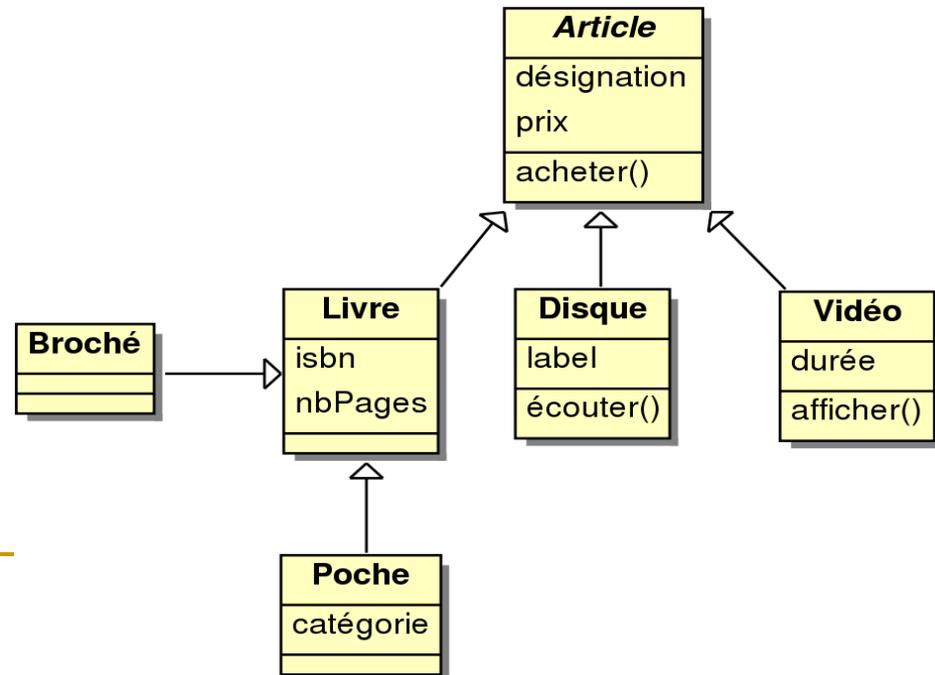
# Association de type composition

- La relation de **composition** décrit une **contenance** structurelle entre instances (**agrégation forte**). On utilise un losange plein.
  - La destruction et la copie de l'objet composite (l'ensemble) impliquent respectivement la destruction ou la copie de ses composants (les parties).
  - Une instance de la partie n'appartient jamais à plus d'une instance de l'élément composite.



# Relation d'héritage

- **L'héritage** une relation de spécialisation/généralisation.
  - Les éléments **spécialisés** héritent de la structure et du comportement des éléments plus **généraux** (attributs et opérations)
  - **Exemple** : Par héritage d'Article, un livre a d'office un prix, une désignation et une opération acheter(), sans qu'il soit nécessaire de le préciser

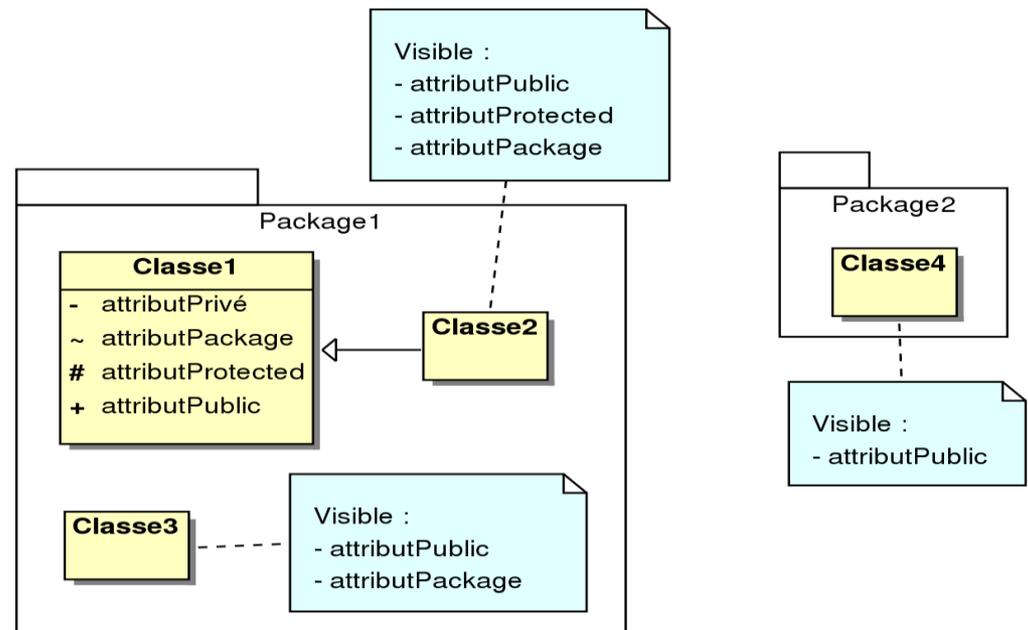


# Encapsulation

- **L'encapsulation** est un principe de conception consistant à protéger le cœur d'un système des accès **intempestifs** venant de l'extérieur.
- En UML, utilisation de modificateurs d'accès sur les attributs ou les classes :
  - **Public** ou « + » : propriété ou classe visible partout
  - **Protected** ou « # » : propriété ou classe visible dans la classe et par tous ses descendants.
  - **Private** ou « - » : propriété ou classe visible uniquement dans la classe
  - **Package**, ou « ~ » : propriété ou classe visible uniquement dans le paquetage
- Il n'y a pas de visibilité par défaut .

# Package (paquetage)

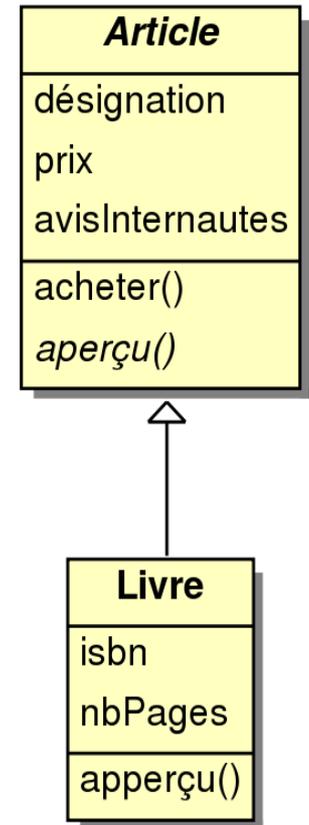
- Les packages contiennent des éléments de modèle de haut niveau, comme des classes, des diagrammes de cas d'utilisation ou d'autres packages. On organise les éléments modélisés en packages et sous-packages.
- Exemple d'encapsulation



- Les modificateurs d'accès sont également applicables aux opérations.

# Relation d'héritage et propriétés

- La classe **enfant** possède toutes les propriétés de ses classes **parents** (attributs et opérations)
  - La classe **enfant** est la classe **spécialisée** (ici Livre)
  - La classe **parent** est la classe **générale** (ici Article)
- Toutefois, elle n'a pas accès aux propriétés privées.



# Terminologie de l'héritage

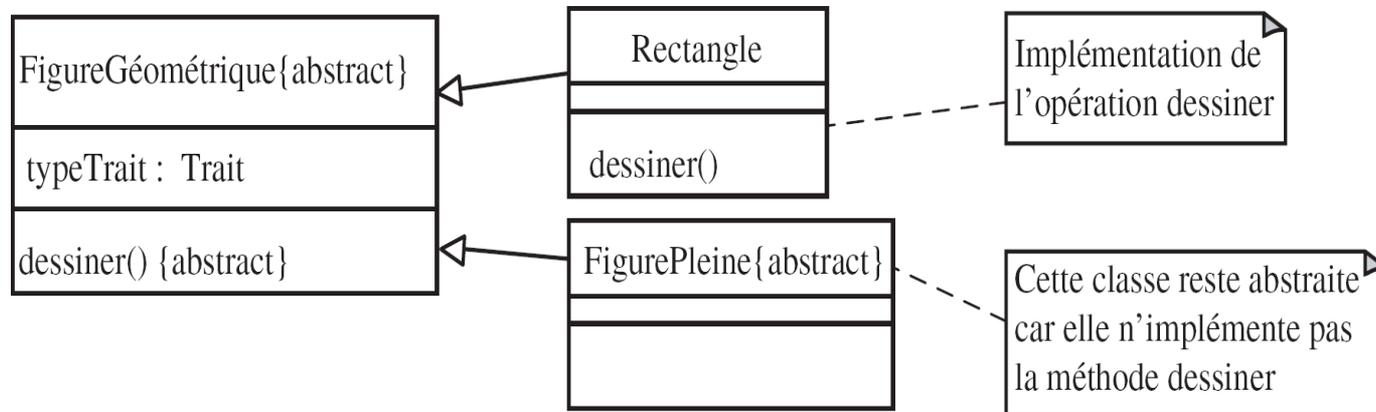
- Une classe enfant peut **redéfinir** (même **signature**) une ou plusieurs méthodes de la classe parent.
  - Sauf indications contraires, un objet utilise les opérations les plus spécialisées dans la hiérarchie des classes.
  - **La surcharge d'opérations** (même nom, mais signatures des opérations différentes) est possible dans toutes les classes.
- Toutes les associations de la classe parent s'appliquent, par défaut, aux classes **dérivées** (classes **enfant**).
- **Principe de substitution** : une instance d'une classe peut être utilisée partout où une instance de sa classe parent est attendue.
  - Par exemple, toute opération acceptant un objet d'une classe Animal doit accepter tout objet de la classe Chat (l'inverse n'est pas toujours vrai).

# Classes abstraites

- Une méthode est dite **abstraite** lorsqu'on connaît son entête mais pas la manière dont elle peut être réalisée.

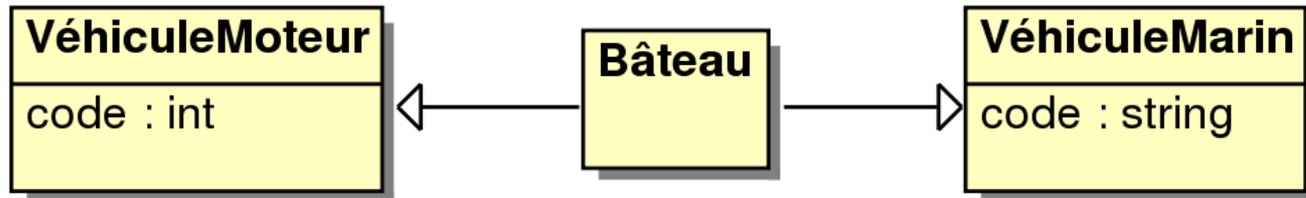
Il appartient aux classes enfant de définir les méthodes abstraites.

- Une classe est dite **abstraite** lorsqu'elle définit **au moins une méthode abstraite** ou lorsqu'une **classe parent contient une méthode abstraite non encore réalisée**.



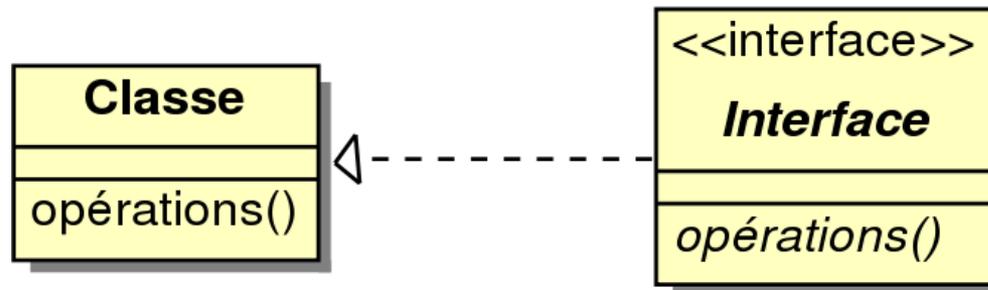
# Héritage multiple

- Une classe peut avoir plusieurs classes parents. On parle alors **d'héritage multiple**.
  - Le langage C++ est un des langages objet permettant son implantation effective.
  - Java ne le permet pas.



# Interface

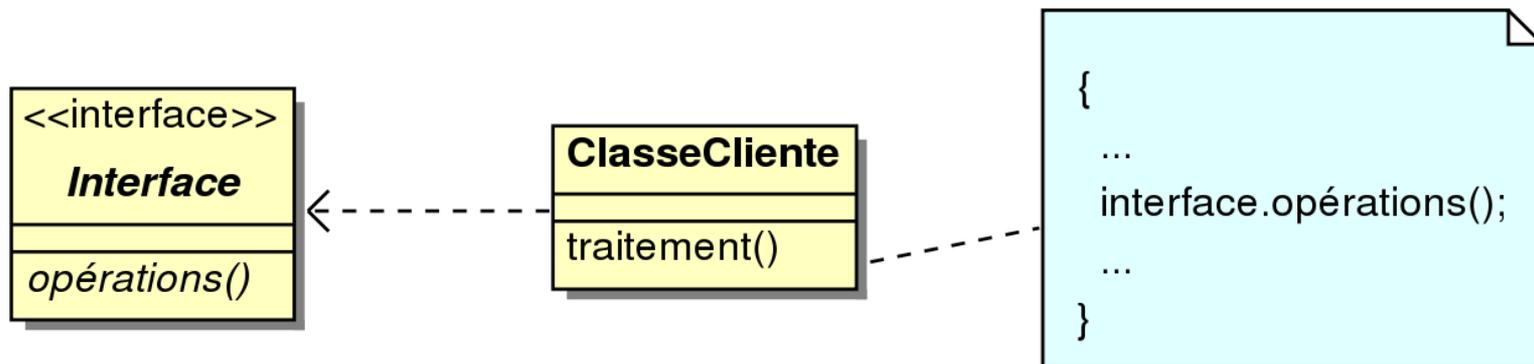
- Le rôle d'une interface est de regrouper un ensemble d'opérations assurant un service cohérent offert par un classeur et une classe en particulier.
- Une interface est définie comme une classe, avec les mêmes compartiments. On ajoute le stéréotype « **interface** » avant le nom de l'interface.
- On utilise une relation de type **réalisation** entre une interface et une classe qui l'implémente.



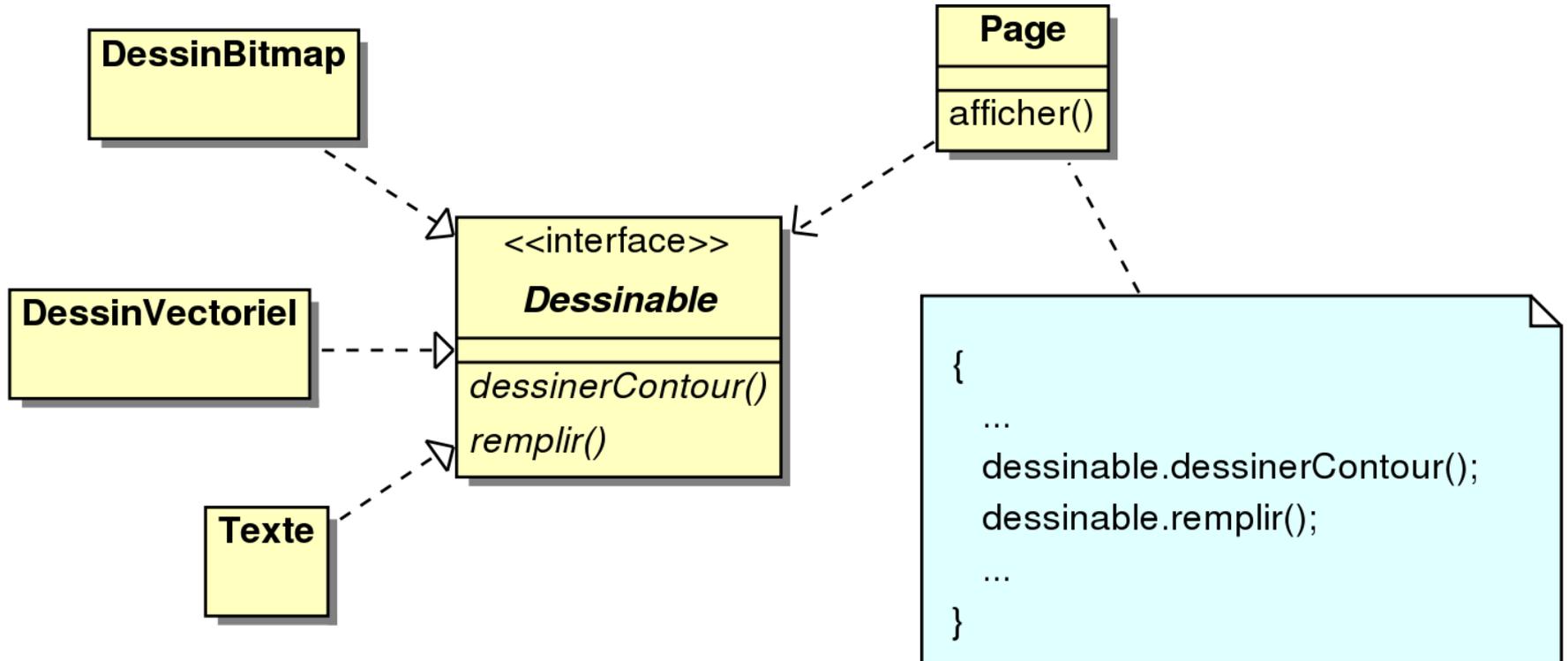
- Les classes implémentant une interface doivent implémenter toutes les opérations décrites dans l'interface

# Classe cliente d'une interface

- Quand une classe dépend d'une interface (**interface requise**) pour réaliser ses opérations, elle est dite « **classe cliente de l'interface** »
- On utilise une relation de dépendance entre la classe cliente et l'interface requise. Toute classe implémentant l'interface pourra être utilisée.

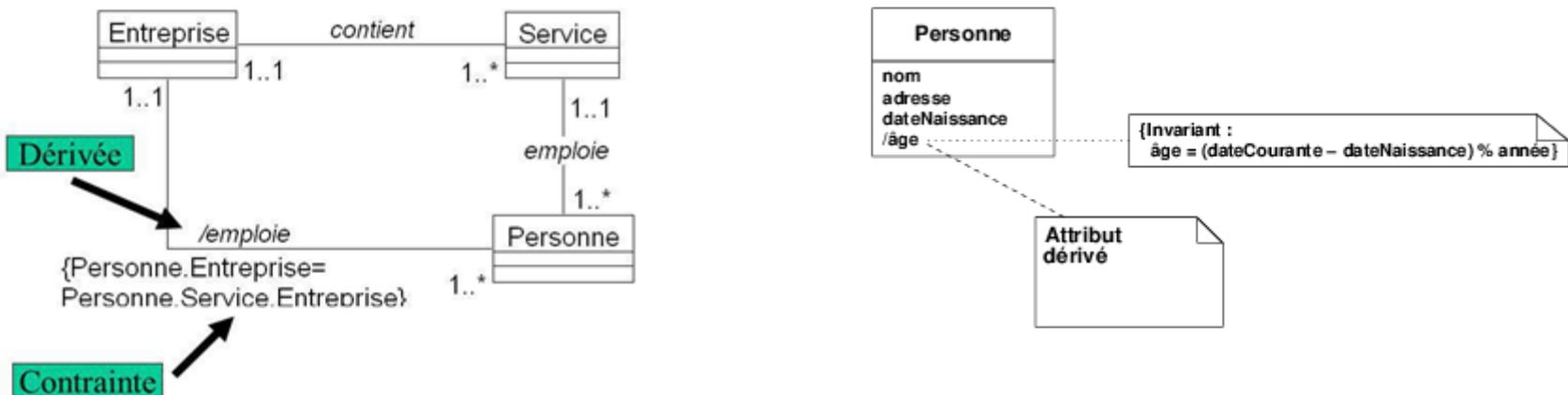


# Exemple d'interface



# Éléments dérivés

- Les **attributs dérivés** peuvent être calculés à partir d'autres attributs et des formules de calcul.
  - Les attributs dérivés sont symbolisés par l'ajout d'un « / » devant leur nom.
  - Lors de la conception, un attribut dérivé peut être utilisé comme marqueur jusqu'à ce que vous puissiez déterminer les règles à lui appliquer.
- Une **association dérivée** est conditionnée ou peut être déduite à partir d'autres autres associations. On utilise également le symbole « / ».



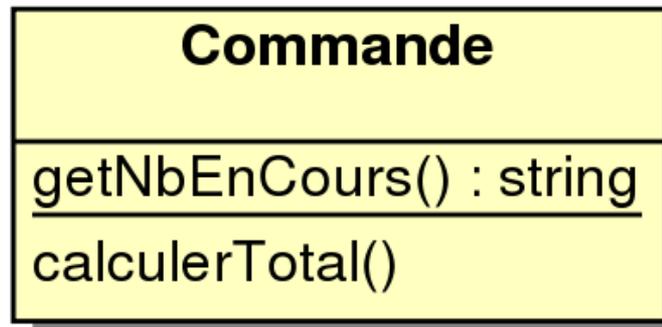
# Attributs de classe

- Par défaut, les valeurs des attributs définis dans une classe diffèrent d'un objet à un autre. Parfois, il est nécessaire de définir un **attribut de classe** qui garde une valeur unique et partagée par toutes les instances.
- Graphiquement, un attribut de classe est souligné



# Opérations de classe

- Semblable aux attributs de classe
  - Une **opération de classe** est une propriété de la classe, et non de ses instances.
  - Elle n'a pas accès aux attributs des objets de la classe.



# Diagrammes de classes à différentes étapes de la conception

- On peut utiliser les diagrammes de classes pour représenter un système à différents niveaux d'abstraction :
  - Le point de vue *spécification* met l'accent sur les interfaces des classes plutôt que sur leurs contenus.
  - Le point de vue *conceptuel* capture les concepts du domaine et les liens qui les lient. Il s'intéresse peu ou prou à la manière éventuelle d'implémenter ces concepts et relations et aux langages d'implantation.
  - Le point de vue *implantation*, le plus courant, détaille le contenu et l'implantation de chaque classe.
- Les diagrammes de classes s'étoffent à mesure qu'on va de hauts niveaux à de bas niveaux d'abstraction (de la spécification vers l'implantation)

# Construction d'un diagramme de classes

1. Trouver les *classes du domaine étudié* ;
  - Souvent, concepts et substantifs du domaine.
2. Trouver les *associations entre classes* ;
  - Souvent, verbes mettant en relation plusieurs classes.
3. Trouver *les attributs des classes* ;
  - Souvent, substantifs correspondant à un niveau de granularité plus fin que les classes. Les adjectifs et les valeurs correspondent souvent à des valeurs d'attributs.
4. *Organiser et simplifier* le modèle en utilisant l'héritage ;
5. *Tester* les chemins d'accès aux classées ;
6. *Itérer et raffiner* le modèle.

---

# Diagrammes d'objets UML

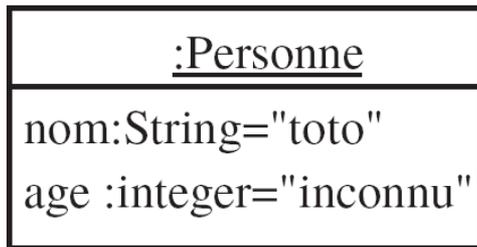
---

# Objectif

- Le **diagramme d'objets** représente les objets d'un système à un **instant donné**. Il permet de :
  - Illustrer le modèle de classes (en montrant un exemple qui explique le modèle) ;
  - Préciser certains aspects du système (en mettant en évidence des détails imperceptibles dans le diagramme de classes) ;
  - Exprimer une exception (en modélisant des cas particuliers, des connaissances non généralisables. . . ).
- Le diagramme de classes modélise des **règles** et le diagramme d'objets modélise des **faits**.

# Représentation des objets

- Comme les classes, on utilise des **cadres compartimentés**.
- En revanche, **les noms des objets sont soulignés** et on peut rajouter son identifiant devant le nom de sa classe.
- Les **valeurs** (a) ou **l'état** (f) d'un objet peuvent être spécifiées.
- Les instances peuvent être **anonymes** (a,c,d), **nommées** (b,f), **orphelines** (e), **multiples** (d) ou **stéréotypées** (g).



(a)



(b)



(c)



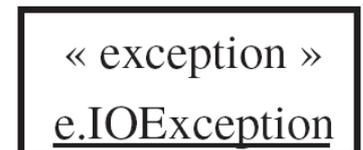
(d)



(e)



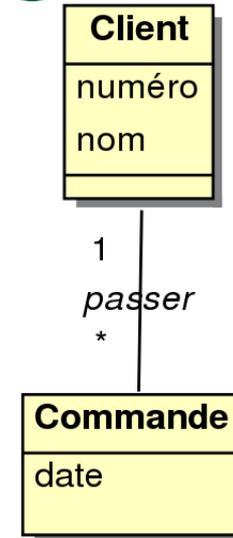
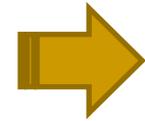
(f)



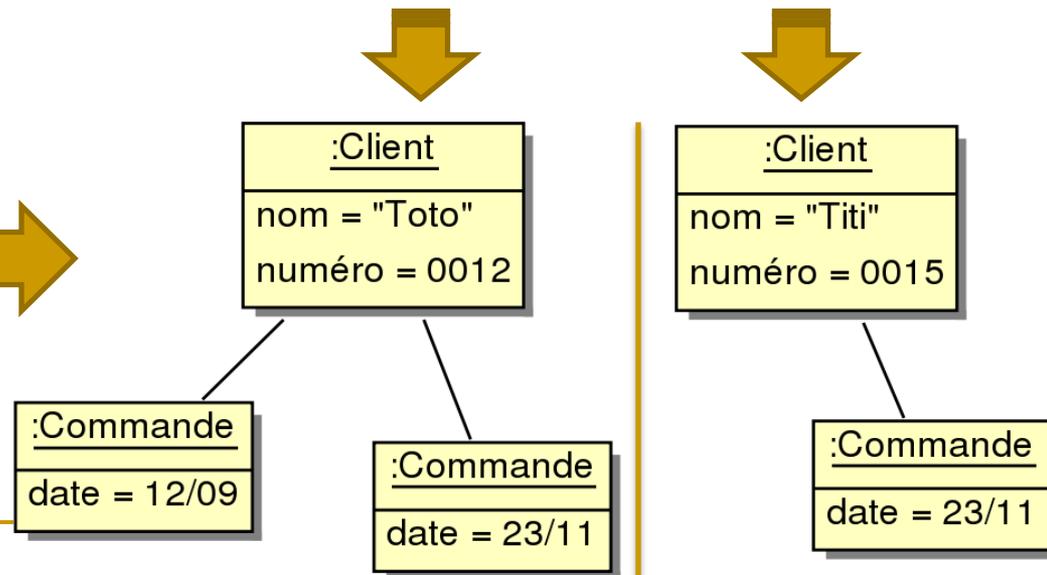
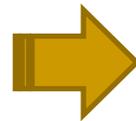
(g)

# Diagramme de classes et diagramme d'objets

- Le diagramme de classes **contraint** la structure et les liens entre les objets.

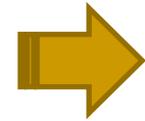


- Diagramme d'objets **cohérent** avec le diagramme de classes :

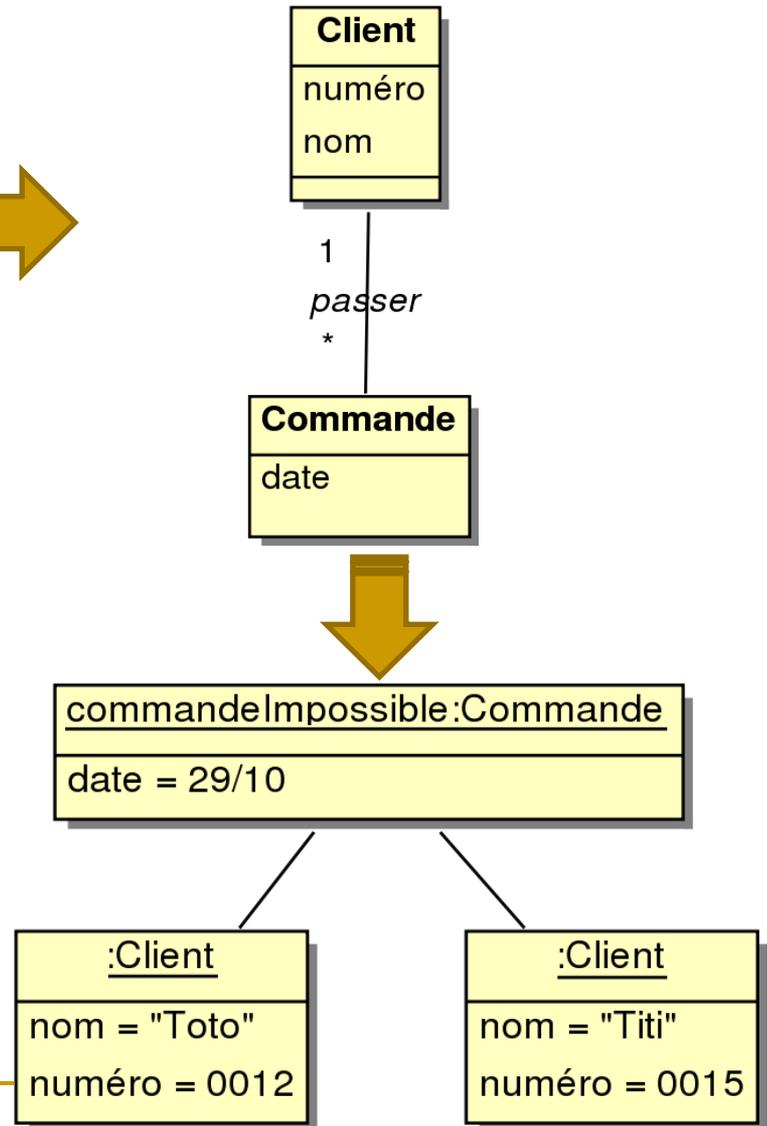


# Diagramme de classes et diagramme d'objets

- Le diagramme de classes **contraint** la structure et les liens entre les objets.



- Diagramme d'objets **incohérent** avec le diagramme de classes :



---

# Liens

- Un **lien** est une instance d'une association.
- Un lien se représente comme une association mais s'il a un nom, il est souligné.

**Attention!!!**

Naturellement, on ne représente pas les multiplicités qui n'ont aucun sens au niveau des objets.

# Relation de dépendance d'instanciation

- La relation de **dépendance d'instanciation (stéréotypée)** décrit la relation entre un classeur et ses instances.
- Elle relie, en particulier, les associations aux liens et les classes aux objets.

