

## Questions de cours :

1. Citer trois objectifs du GL?

(1) Minimiser le coût (2) Minimiser le temps (3) Assurer la fiabilité

2. Citer deux problèmes de la cascade?

(1) Efforts bas aux livrables (2) longue période d'analyse

3. Pourquoi UML n'est pas une méthode de développement?

Car elle ne décrit pas le processus, étapes

4. Proposer pour chacun des trois diagrammes UML : UCD, CD, SD la phase où il peut être le mieux exploité?

(1) UCD  $\Rightarrow$  Analyse (2) CD, SD  $\Rightarrow$  Analyse / Conception

5. Citer un diagramme UML utilisé pour décrire le comportement d'un seul objet et un diagramme UML utilisé pour décrire le comportement d'interaction entre objets :

Diagramme état-transition Diagramme de Séquence

6. Quelle est la différence entre « extends » et « include » dans un diagramme de cas d'utilisation ?

(1) include  $\Rightarrow$  obligation absolue, extends : facultative

7. Donner deux différences entre un diagramme de classe et un diagramme de séquence.

(1) DC : classes et objets, DS : objets et dynamique  
(2) DC : relation abstraite, DS : scénario

## Exercice 1 :

Soir le diagramme de la figure 1 (Page 3)

1. C'est quoi le type de ce diagramme ?

2. Proposer un code Java correspondant aux éléments : Monstre, Marion, et Goomba.

```

class Monstre implements
    Displayable, Movable {
    private:
        int x, y;
    public:
        int getX() { return x; }
        int getY() { return y; }
        String getImageName() { }
        void move() { }
}

```

```

class Goomba extends Monstre {
    private: String image;
    public: String getImageName() {
        return image; }
}

```

```

void move() { }

class Marion implements Displayable,
    Movable {
    private: int x, y, dx, dy;
        String image;
    public:
        int getX() { return x; }
        // getY() { return y; }
        String getImageName() {
            return image; }
        void move() { }
}

```

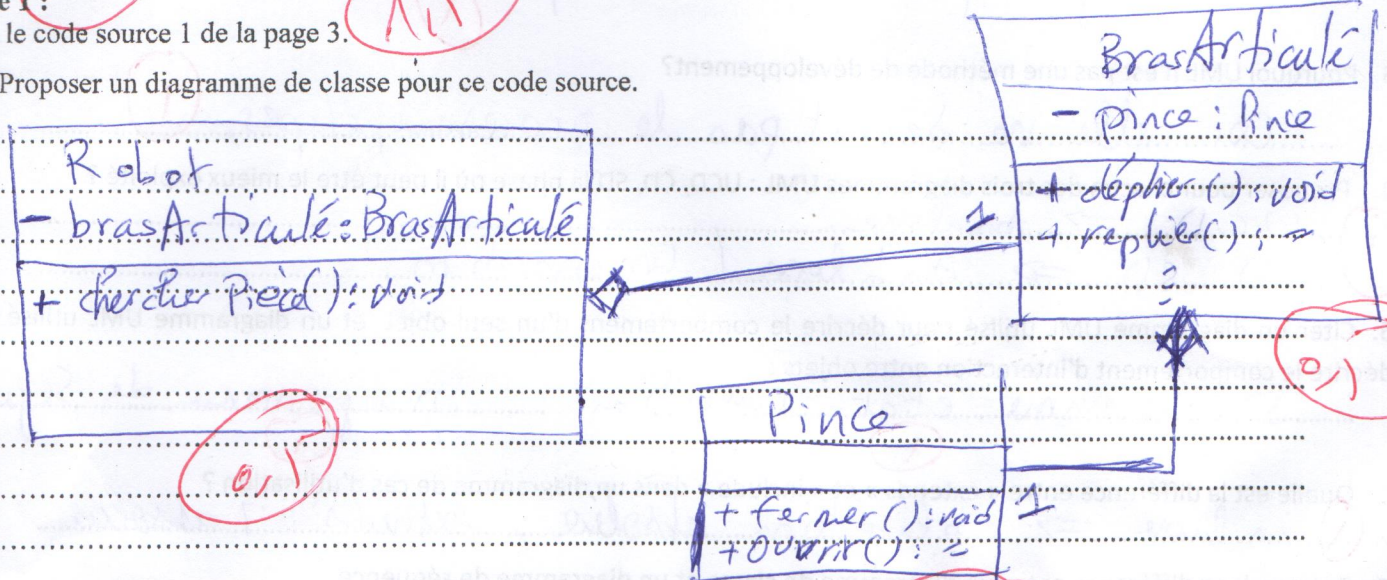


GL: S2

## Exercice 1 :

Soit le code source 1 de la page 3.

1. Proposer un diagramme de classe pour ce code source.



2. Proposer un diagramme de séquence pour le programme principal.

Programme Principal

