

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 ?

- UCD => Analyse
- CD, SD => 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 ?

include => obligation absolue, extends : facultative

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

- DC : classes et objets et dynamique
- DS : scénarios, DC : Relation abstraites

Exercice 1 :

Soir le diagramme de la figure 1 (Page 3)

- C'est quoi le type de ce diagramme ?
- 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; }
    public int getY() { return y; }
    public 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

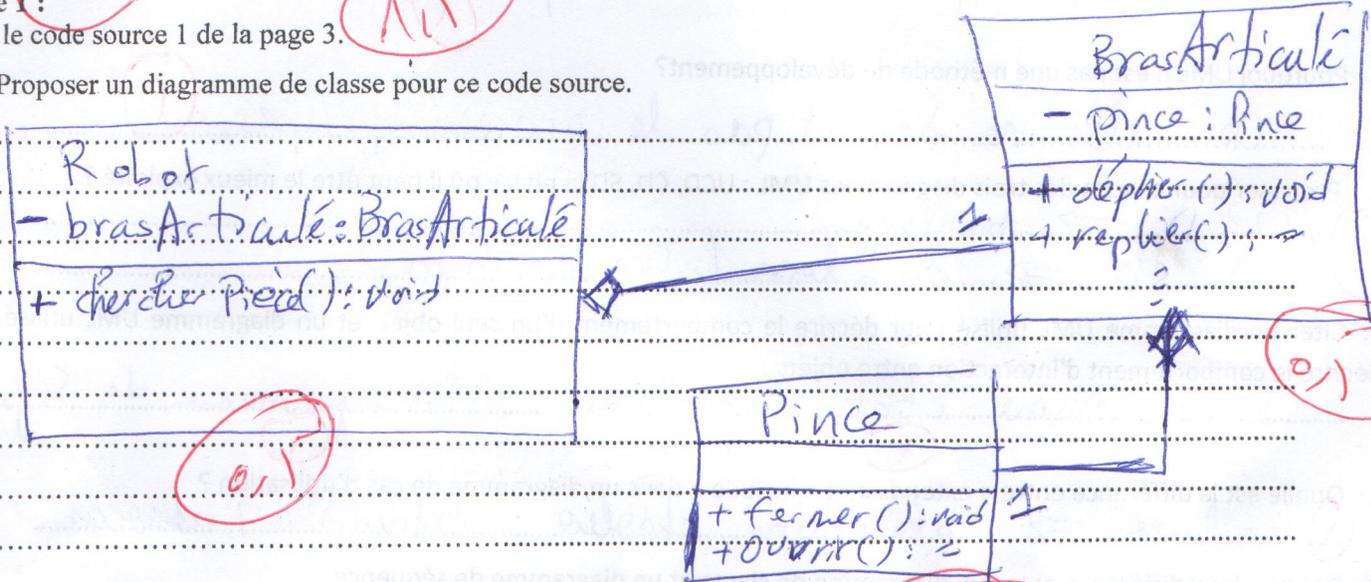
06

115

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

