

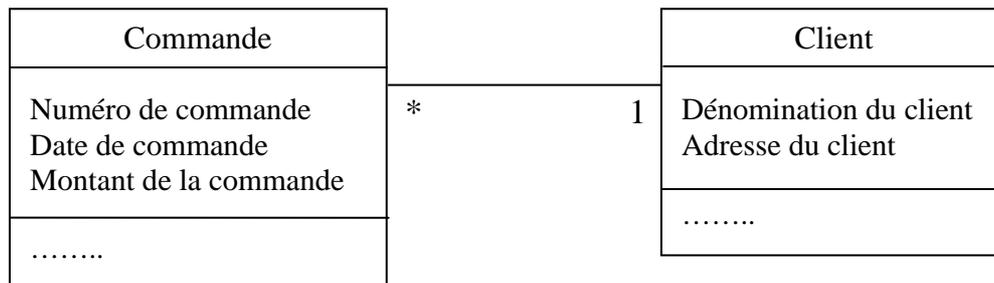
Chapitre 3 : UML (Unified Modeling Language)

Partie 3 : Diagramme d'objets

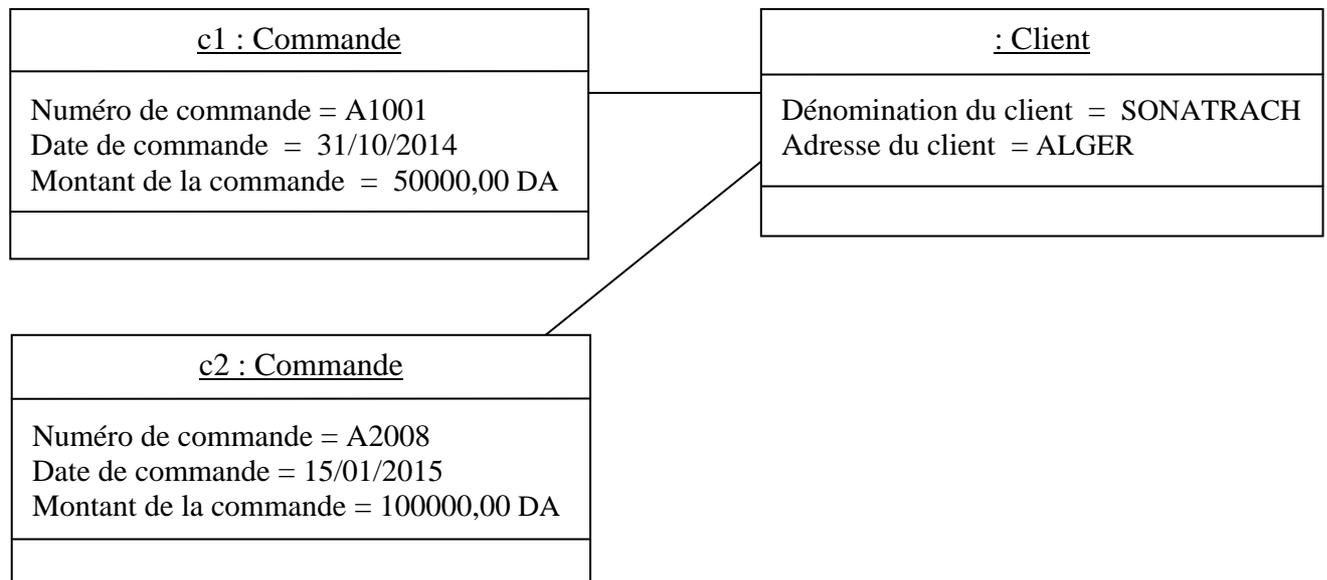
1. Diagramme d'objets : Le diagramme d'objets permet la représentation d'instances des classes et des liens entre instances.

Exemple :

Dans le diagramme de classes ci-dessous, nous représentons un lien entre deux classes Commande et Client.



Si nous nous intéressons à un client en particulier pour voir les commandes qu'il a effectué, nous représentons ceci par un diagramme d'objets donné par la figure suivante :



Remarque :

Le nom¹ d'un objet peut être désigné sous trois formes :

nom de l'objet, désignation directe et explicite d'un objet ;

nom de l'objet : nom de la classe, désignation incluant le nom de la classe ;

: nom de la classe, désignation anonyme d'un objet d'une classe donnée.

¹ Le nom d'un objet est souligné.