

Diagrammes de classes

Le diagramme de classes décrit, du point de vue de l'analyse, la structure des entités manipulées par le système. En conception, il représente la structure d'un code orienté objet ou, à un niveau de détail plus important, les modules du langage de développement

Concepts

Concept	Fonction
Classe	Structure des entités «de base» composant le logiciel
Interface	Jeu nommé d'opérations qui caractérise le comportement
Package	Sous-diagramme de classes dont les éléments partagent un thème commun
Association	Description d'une connexion entre les instances d'une classe
Agrégation	Forme d'association qui spécifie une relation d'inclusion entre un agrégat et une de ses parties constituantes
Composition	Forme forte d'agrégation avec des notions d'appartenance et de ligne de vie coïncidentes
Dépendance	Relation entre deux éléments du modèle
Généralisation/Spécialisation (ou héritage)	Relation entre une description plus spécifique et plus générale, utilisée pour l'héritage et pour les déclarations polymorphes
Réalisation	Relation entre une spécification et son implémentation

Formalismes

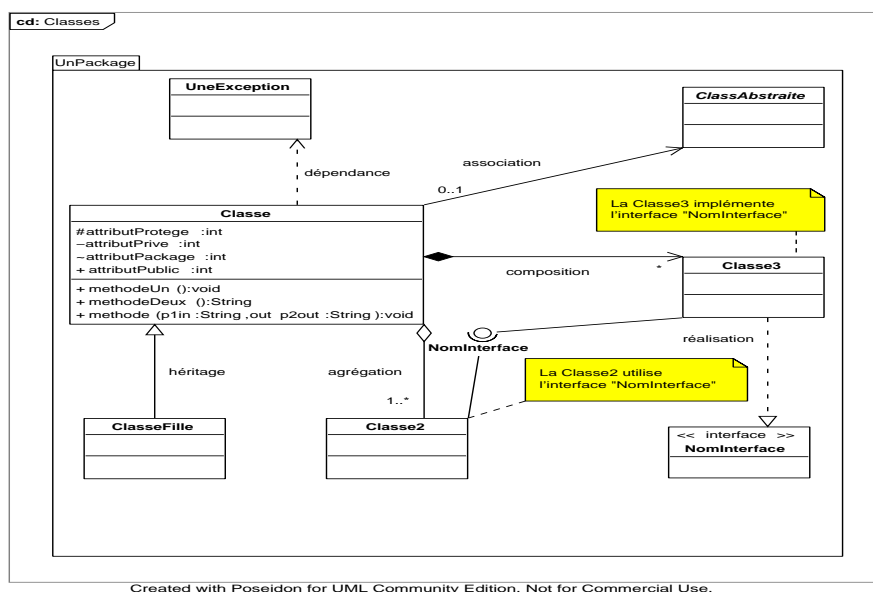
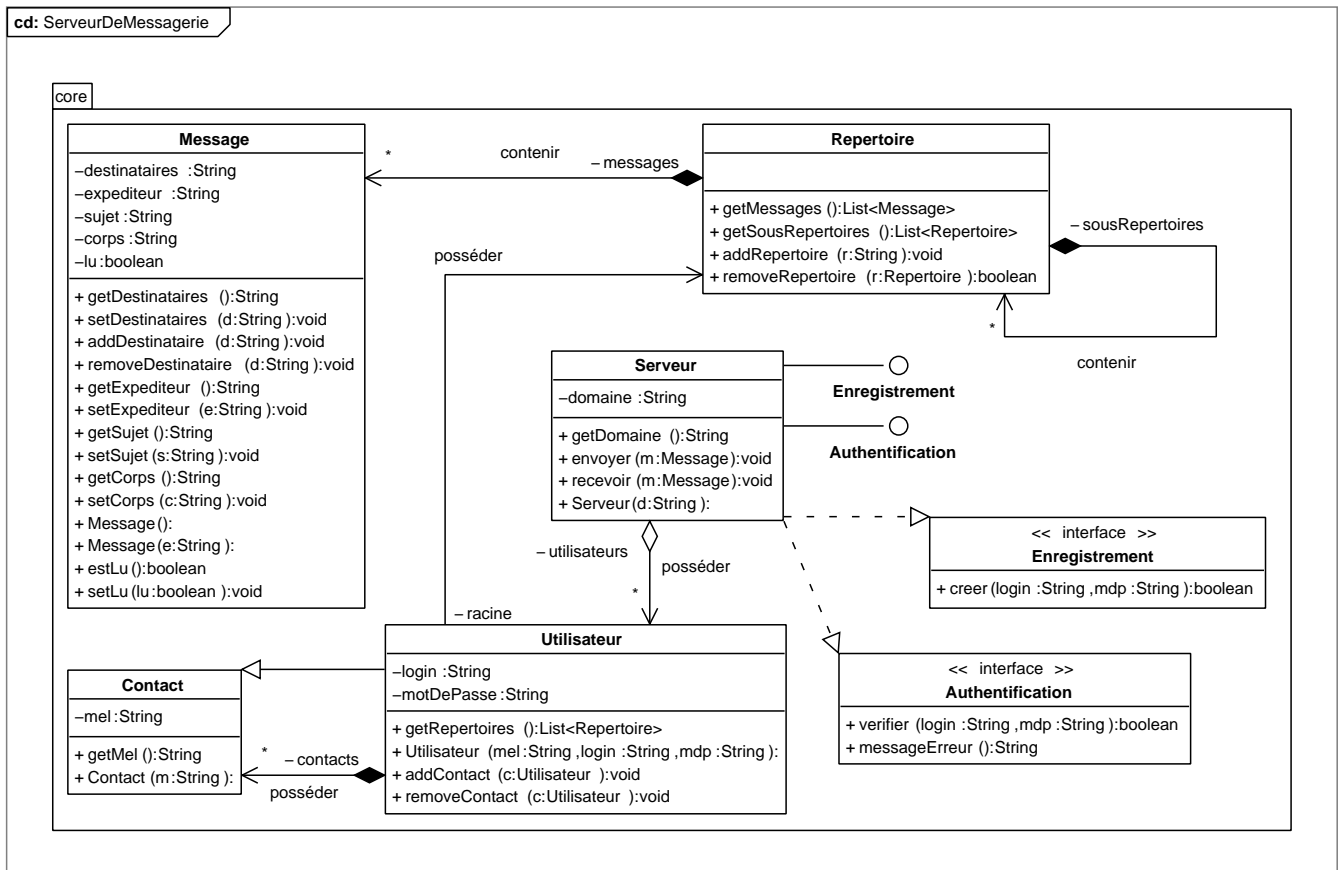


FIG. 1 – Formalisme des concepts du DCL

Exemple

Reprenons l'exemple de notre serveur de messagerie et intéressons nous seulement au cœur de l'application.



Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

FIG. 2 – Vue statique du serveur