

- 3 exercices

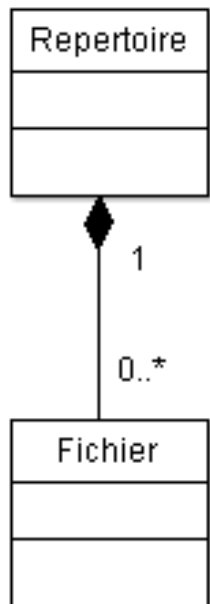
Exercice 1

- 1) Un répertoire contient des fichiers
- 2) Une pièce contient des murs
- 3) Les modems et les claviers sont des périphériques d'entrée/sortie
- 4) Une transaction boursière est un achat ou une vente
- 5) Un compte bancaire peut appartenir à une personne physique ou morale
- 6) Deux personnes peuvent être mariées
- 7) Un pays a une capitale

- Plusieurs solutions sont possibles

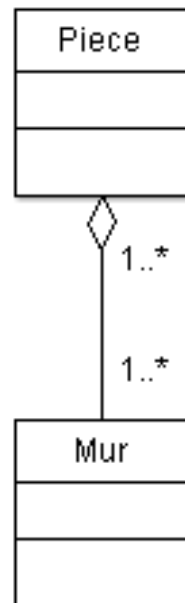
Exercice 1

- 1) Un répertoire contient des fichiers
- 2) Une pièce contient des murs
- 3) Les modems et les claviers sont des périphériques d'entrée/sortie
- 4) Une transaction boursière est un achat ou une vente



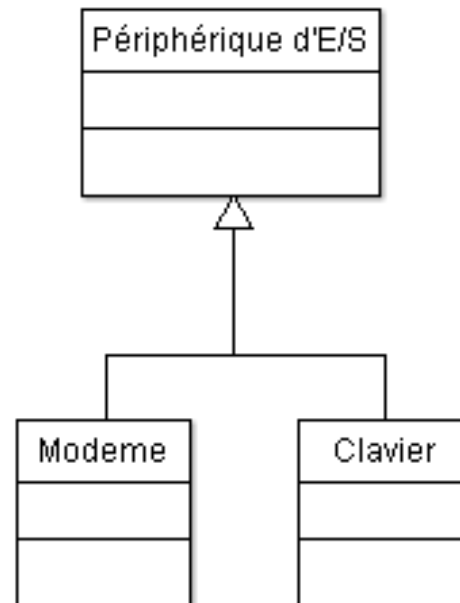
Exercice 1

- 1) Un répertoire contient des fichiers
- 2) Une pièce contient des murs
- 3) Les modems et les claviers sont des périphériques d'entrée/sortie
- 4) Une transaction boursière est un achat ou une vente



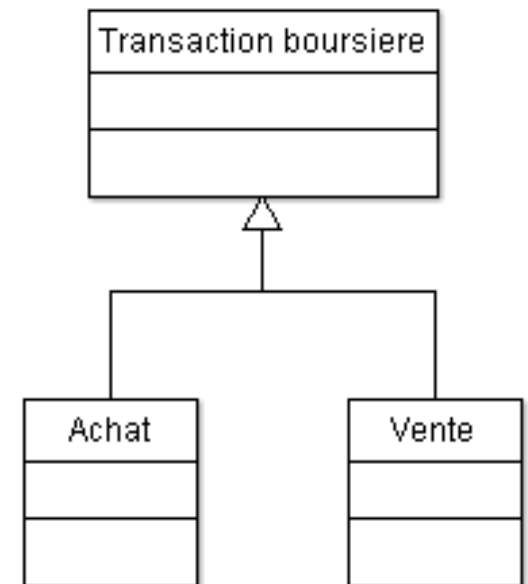
Exercice 1

- 1) Un répertoire contient des fichiers
- 2) Une pièce contient des murs
- 3) Les modems et les claviers sont des périphériques d'entrée/sortie
- 4) Une transaction boursière est un achat ou une vente



Exercice 1

- 1) Un répertoire contient des fichiers
- 2) Une pièce contient des murs
- 3) Les modems et les claviers sont des périphériques d'entrée/sortie
- 4) Une transaction boursière est un achat ou une vente

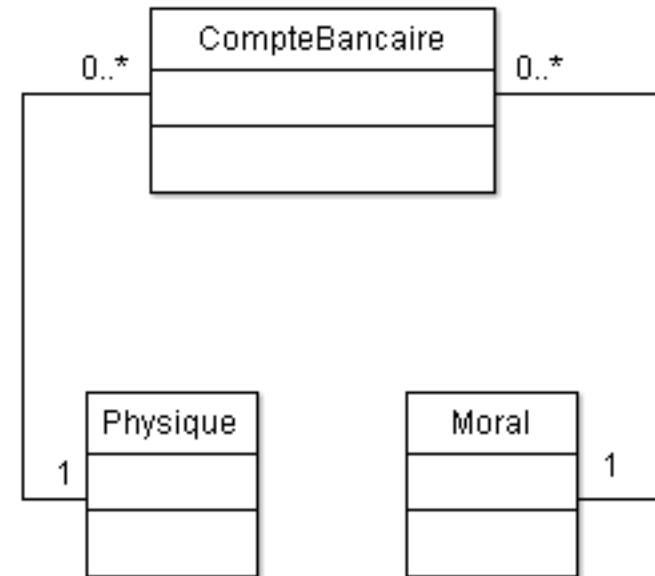


Exercice 1

5) Un compte bancaire peut appartenir à une personne physique ou morale

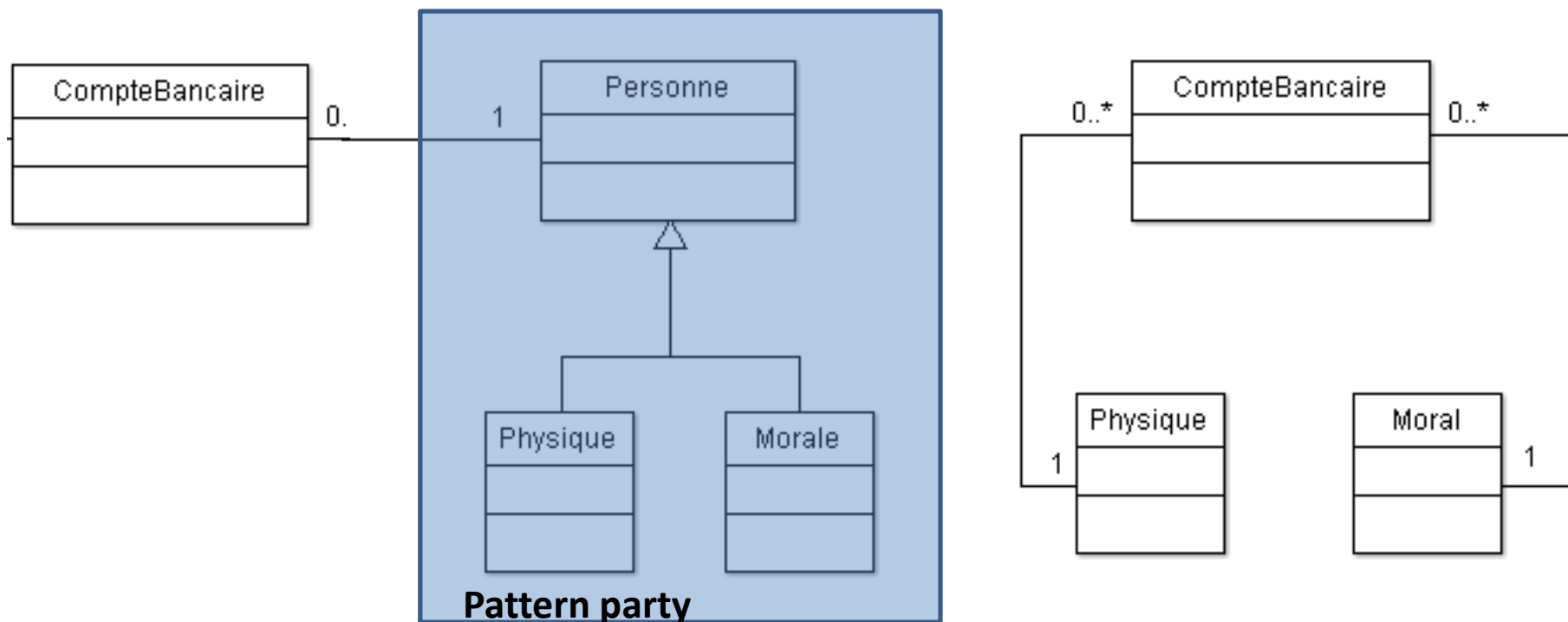
Exercice 1

5) Un compte bancaire peut appartenir à une personne physique ou morale



Exercice 1

5) Un compte bancaire peut appartenir à une personne physique ou morale



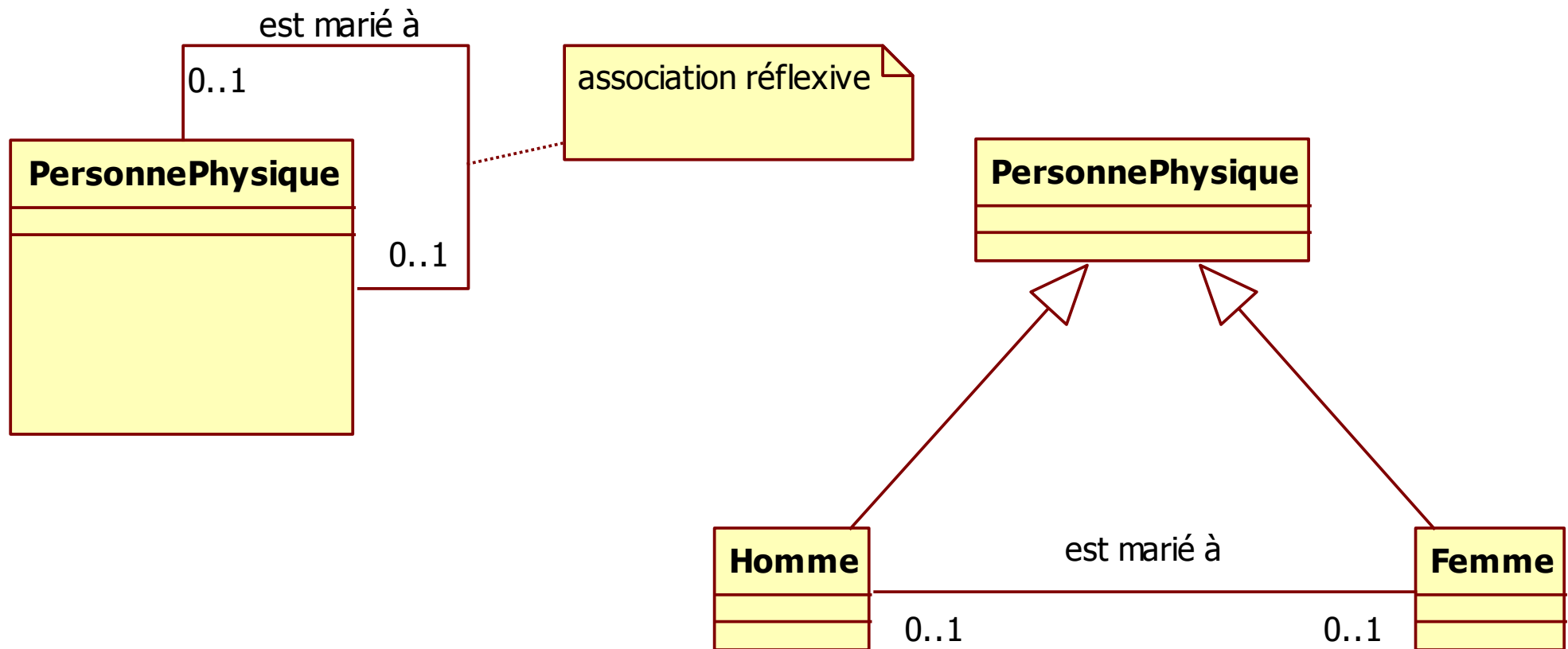
Pattern party: Façon de modéliser des entités qui ont un nom et une adresse uniques par une **classe abstraite** et deux sous classes spécialisés

Exercice 1

6) Deux personnes peuvent être mariées

Exercice 1

6) Deux personnes peuvent être mariées

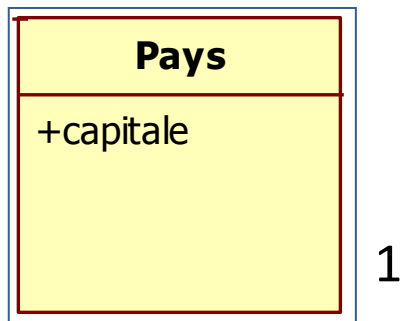


Exercice 1

- 7) Un pays a une capitale

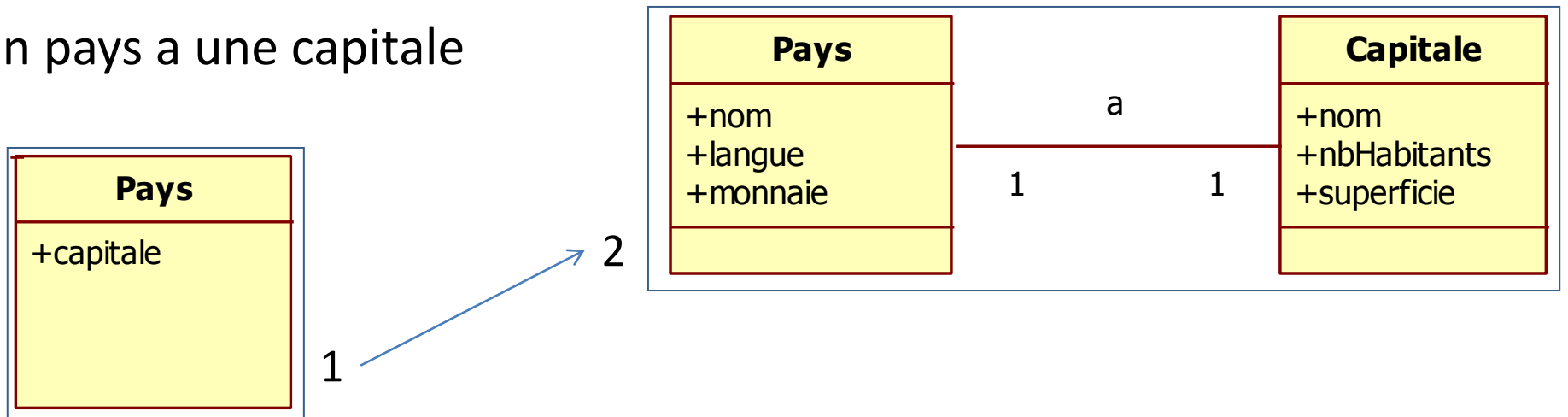
Exercice 1

- 7) Un pays a une capitale



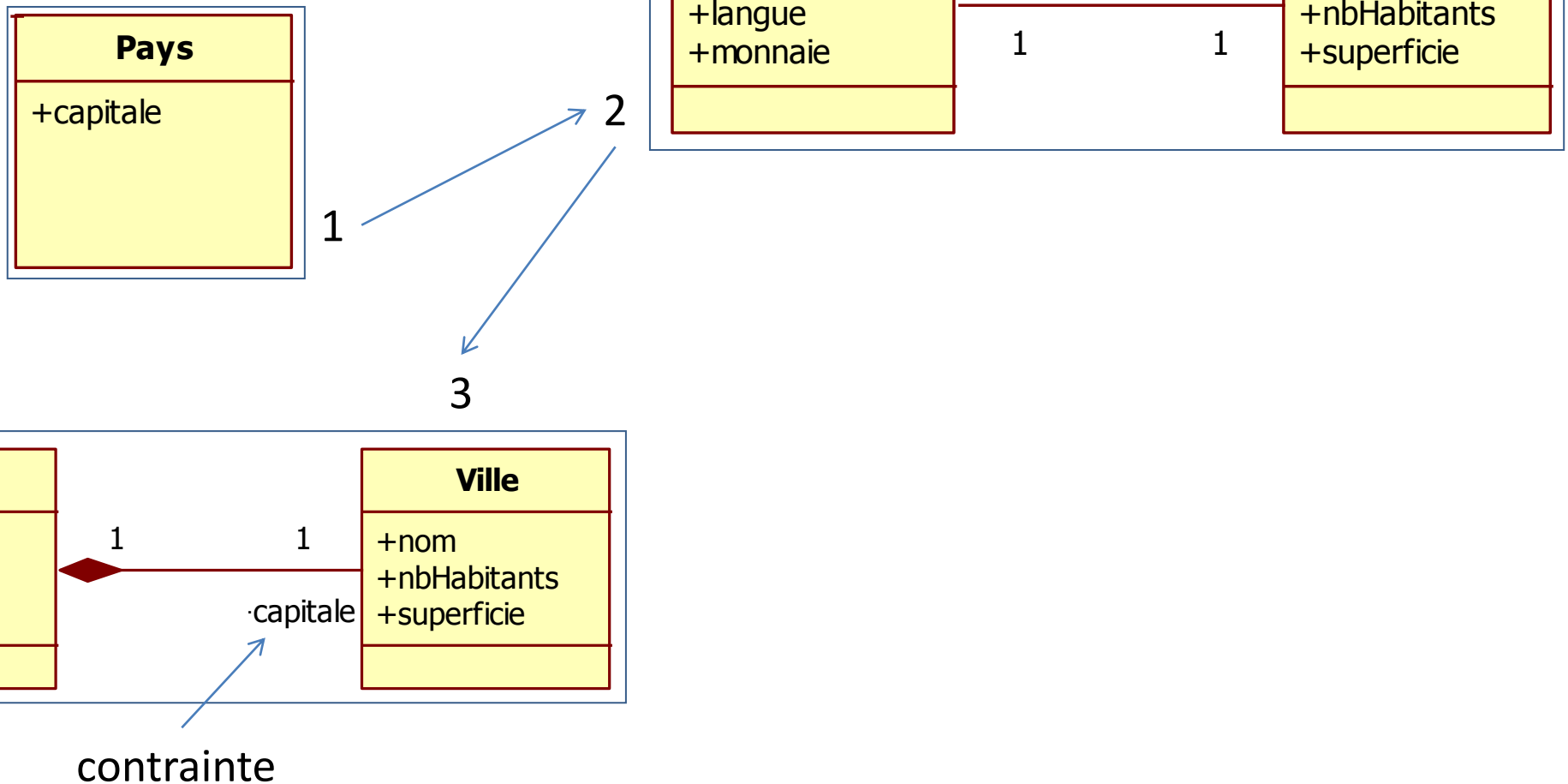
Exercice 1

- 7) Un pays a une capitale



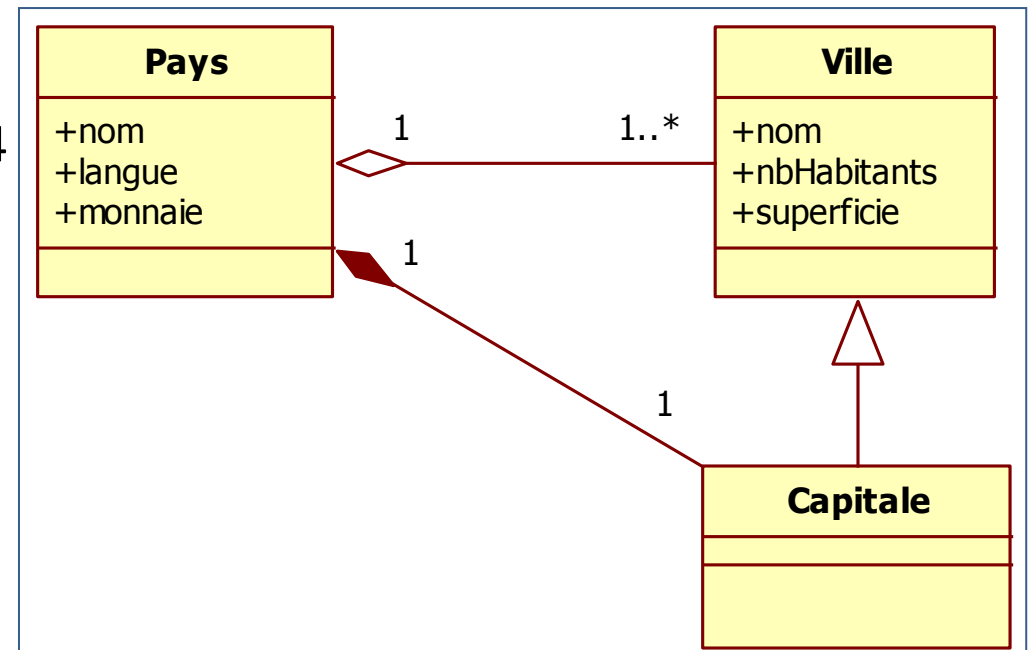
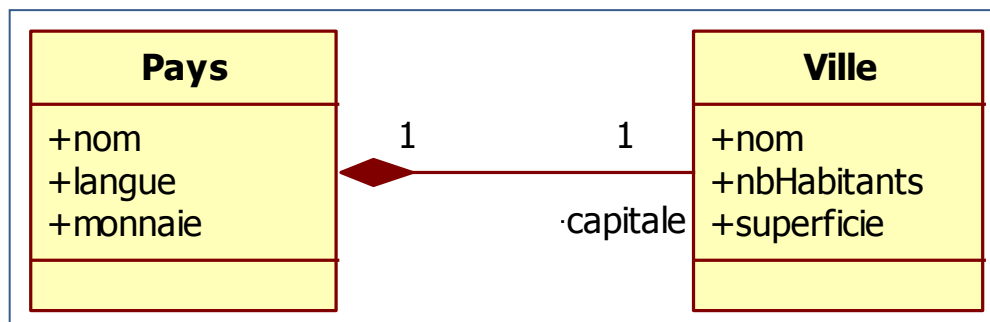
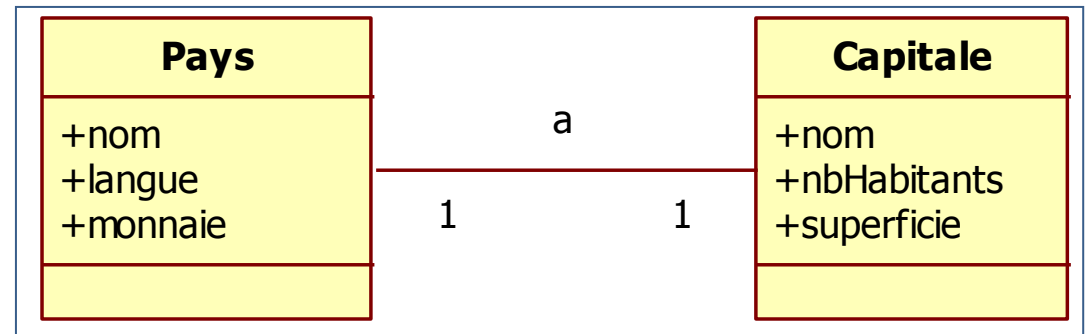
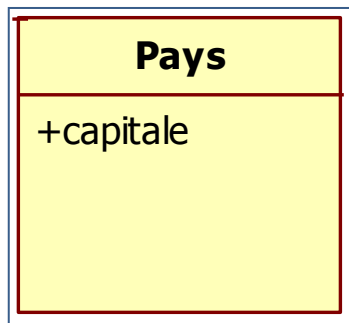
Exercice 1

- 7) Un pays a une capitale



Exercice 1

- 7) Un pays a une capitale

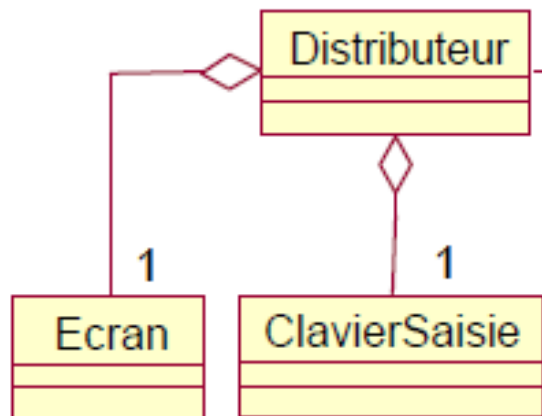


Exercice 2

- Classes : Distributeur, Ecran, Articles, Boissons, ClavierSaisie, Gateau
 - Le distributeur est composé d'un écran et d'un clavier de saisie
 - Des articles tel que des boissons ou des gâteaux y sont disponible

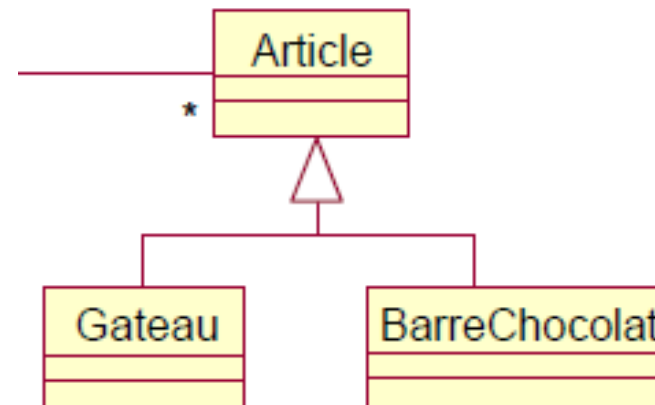
Exercice 2

- Classes : Distributeur, Ecran, Articles, Boissons, ClavierSaisie, Gateau
 - Le distributeur est composé d'un écran et d'un clavier de saisie
 - Des articles tel que des boissons ou des gâteaux y sont disponible



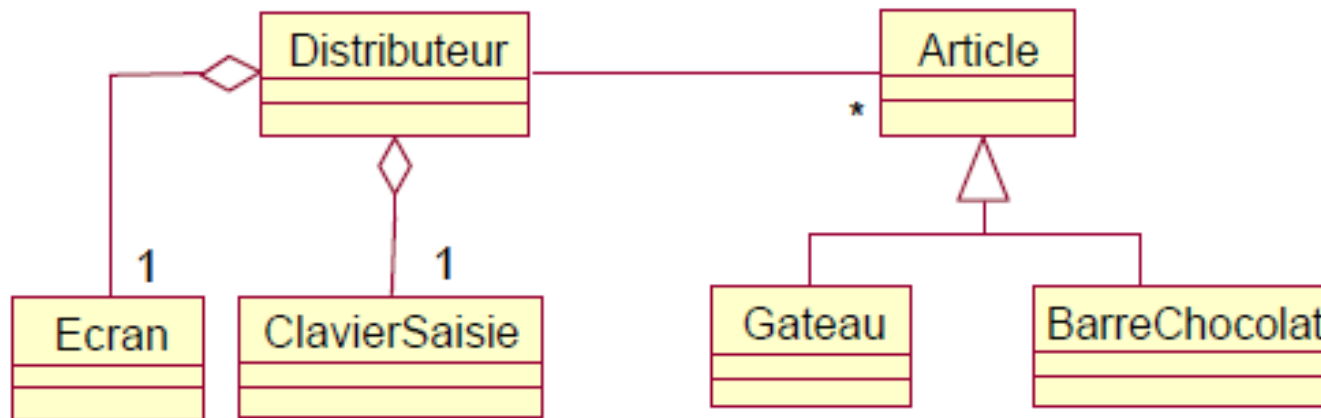
Exercice 2

- Classes : Distributeur, Ecran, Articles, Boissons, ClavierSaisie, Gateau
 - Le distributeur est composé d'un écran et d'un clavier de saisie
 - Des articles tel que des boissons ou des gâteaux y sont disponible



Exercice 2

- Classes : distributeur, écran, articles, boissons, clavierSaisie, gâteaux
 - Le distributeur est composé d'un écran et d'un clavier de saisie
 - Des articles tel que des boissons ou des gâteaux y sont disponible



Exercice 3

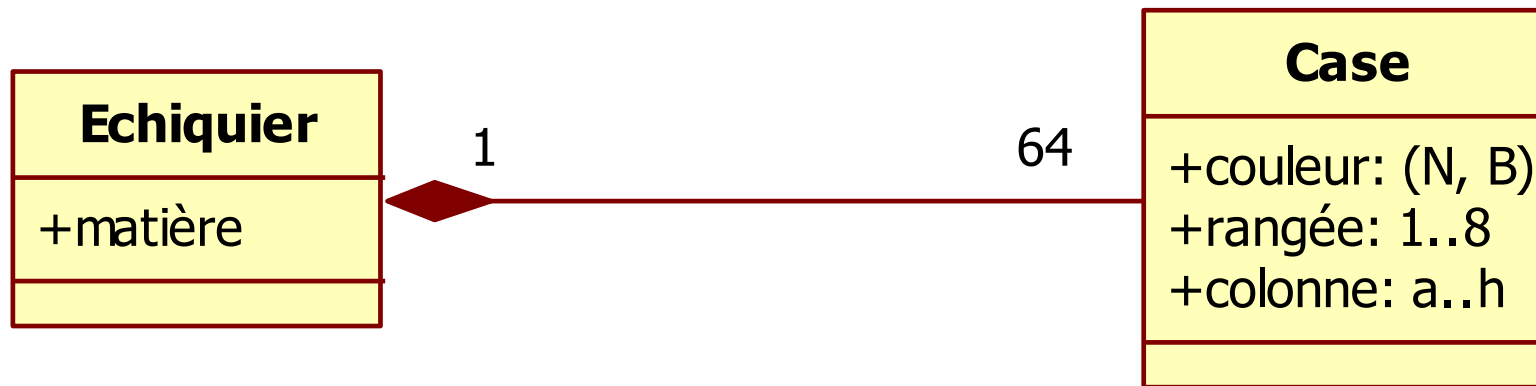
- Modélisation d'une partie d'échec

1) L'échiquier (échiquier, case)

Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

1) L'échiquier



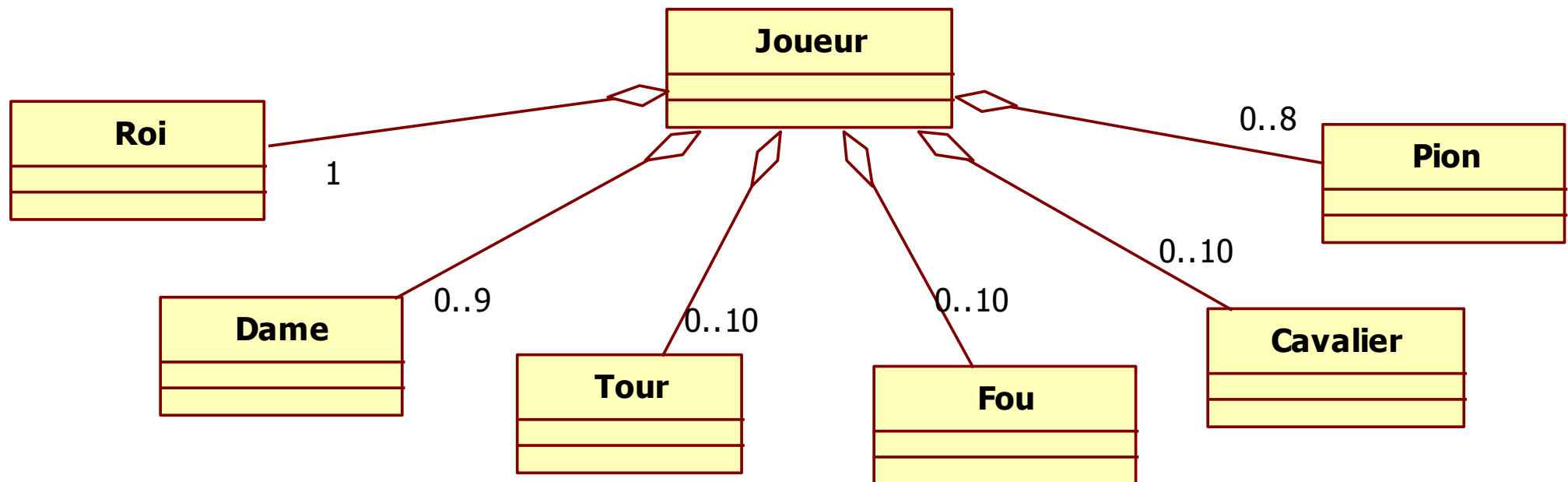
Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec
- 2) Les pièces appartiennent à un joueur (joueur, roi, pion, cavalier...)

Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

2) Les pièces appartiennent à un joueur



Exercice 3

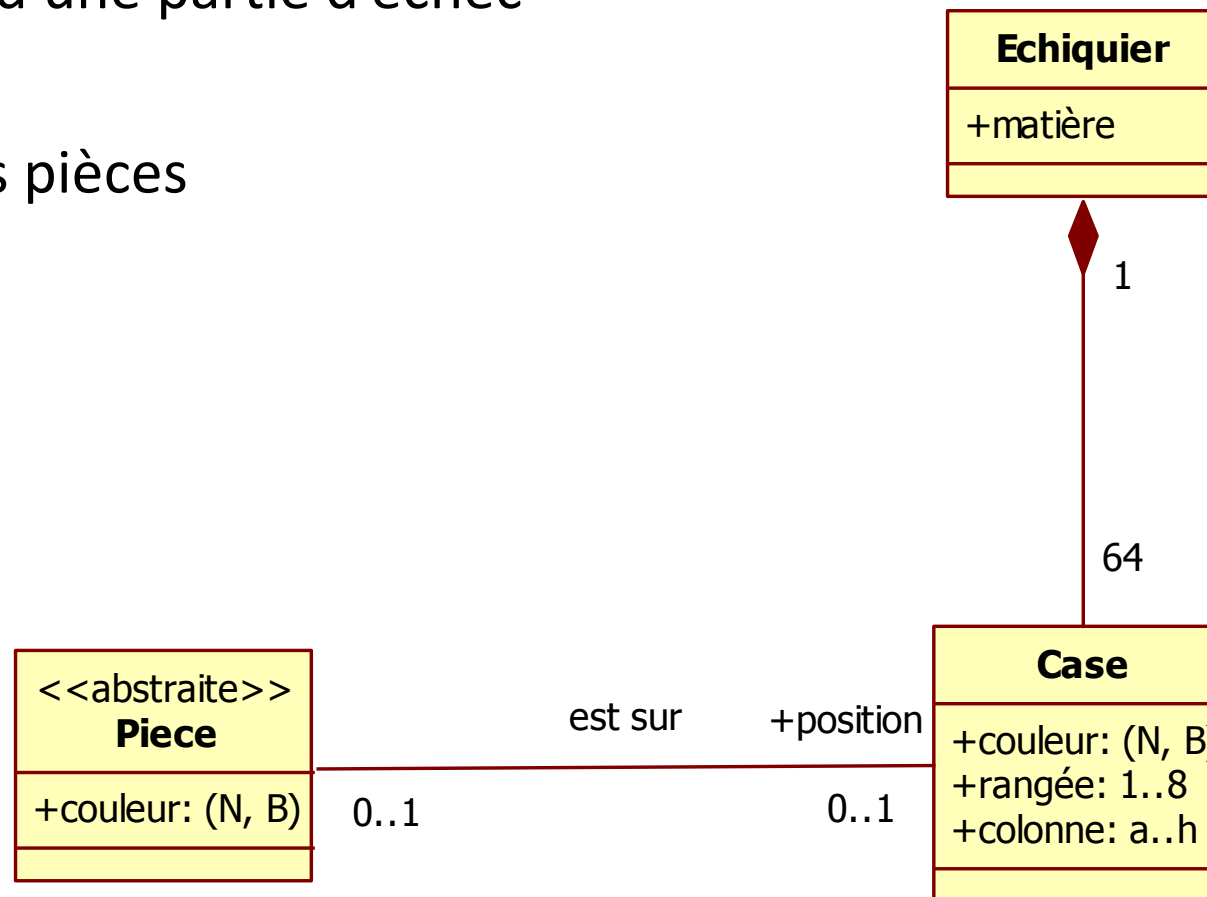
- Modélisation d'une partie d'échec

3) La position des pièces (pièce, case)

Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

3) La position des pièces



Exercice 3

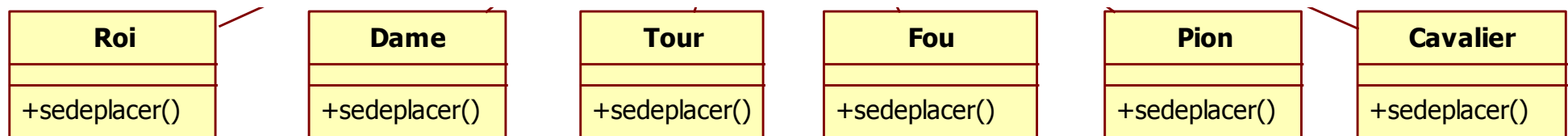
- Modélisation d'une partie d'échec

4) Le déplacement des pièces

Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

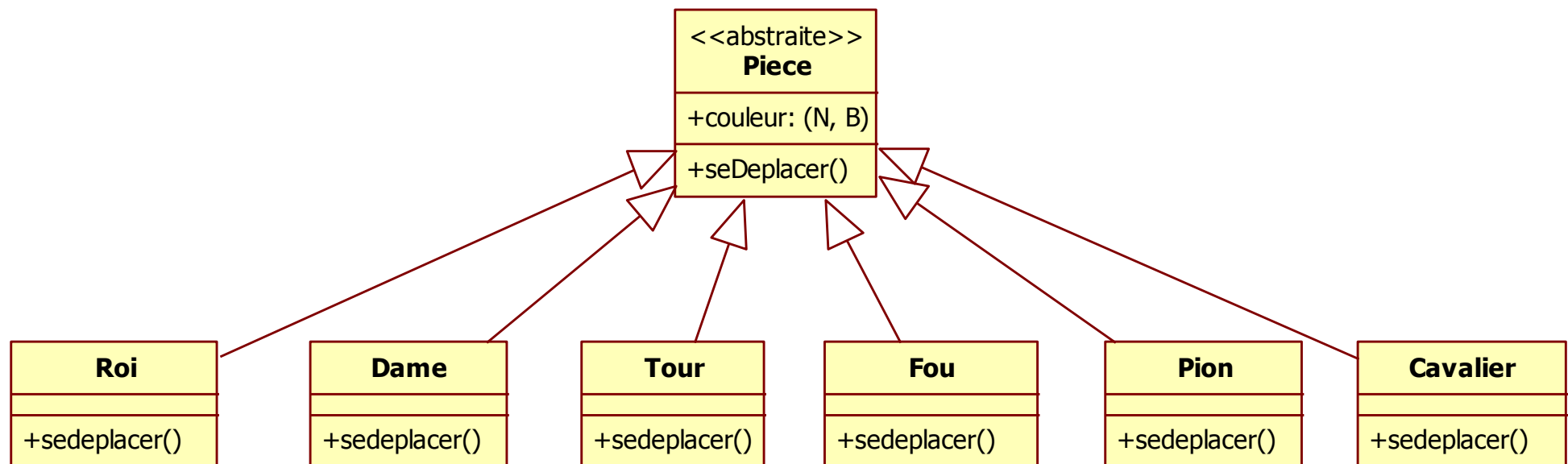
4) Le déplacement des pièces



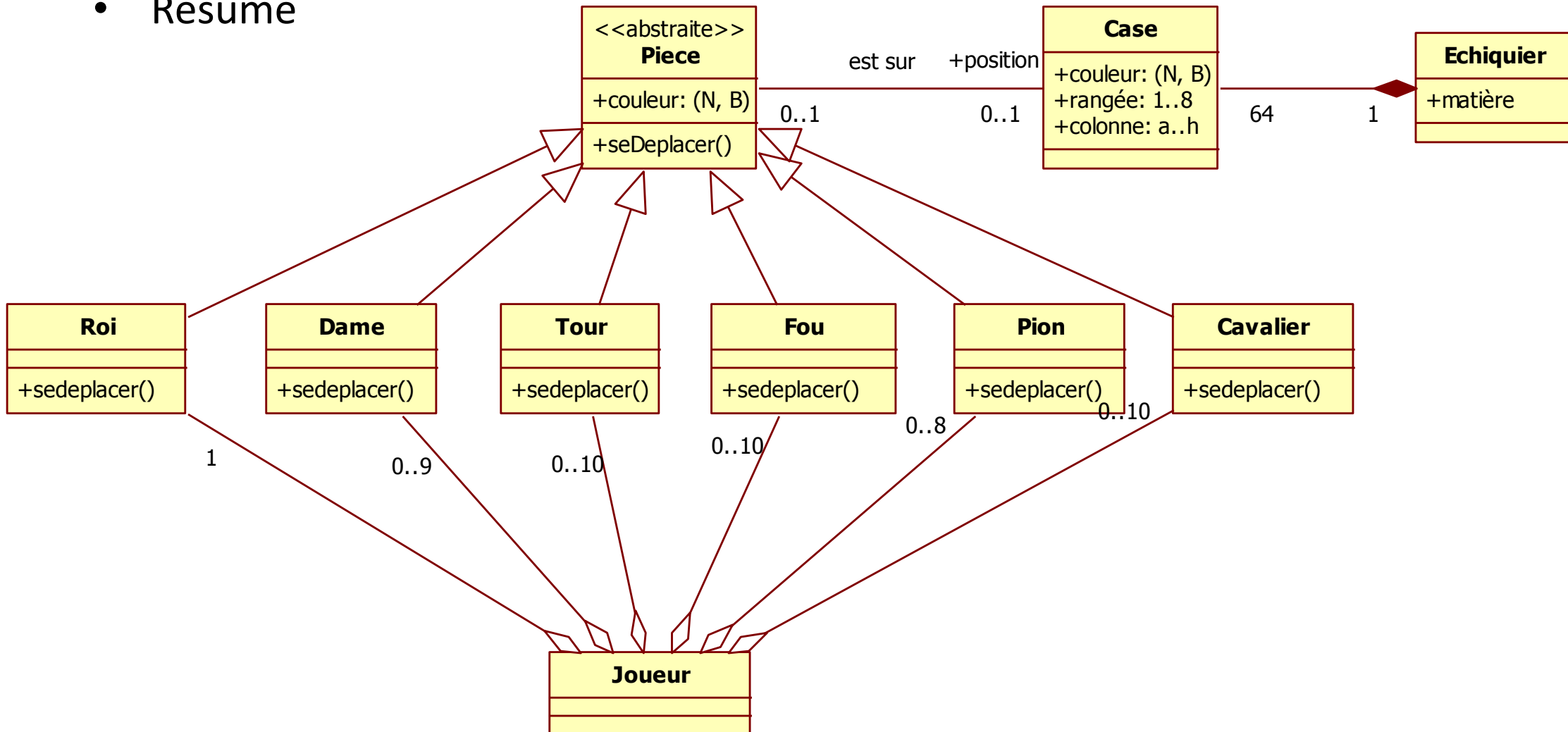
Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

4) Le déplacement des pièces (polymorphie)



- Résumé



Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

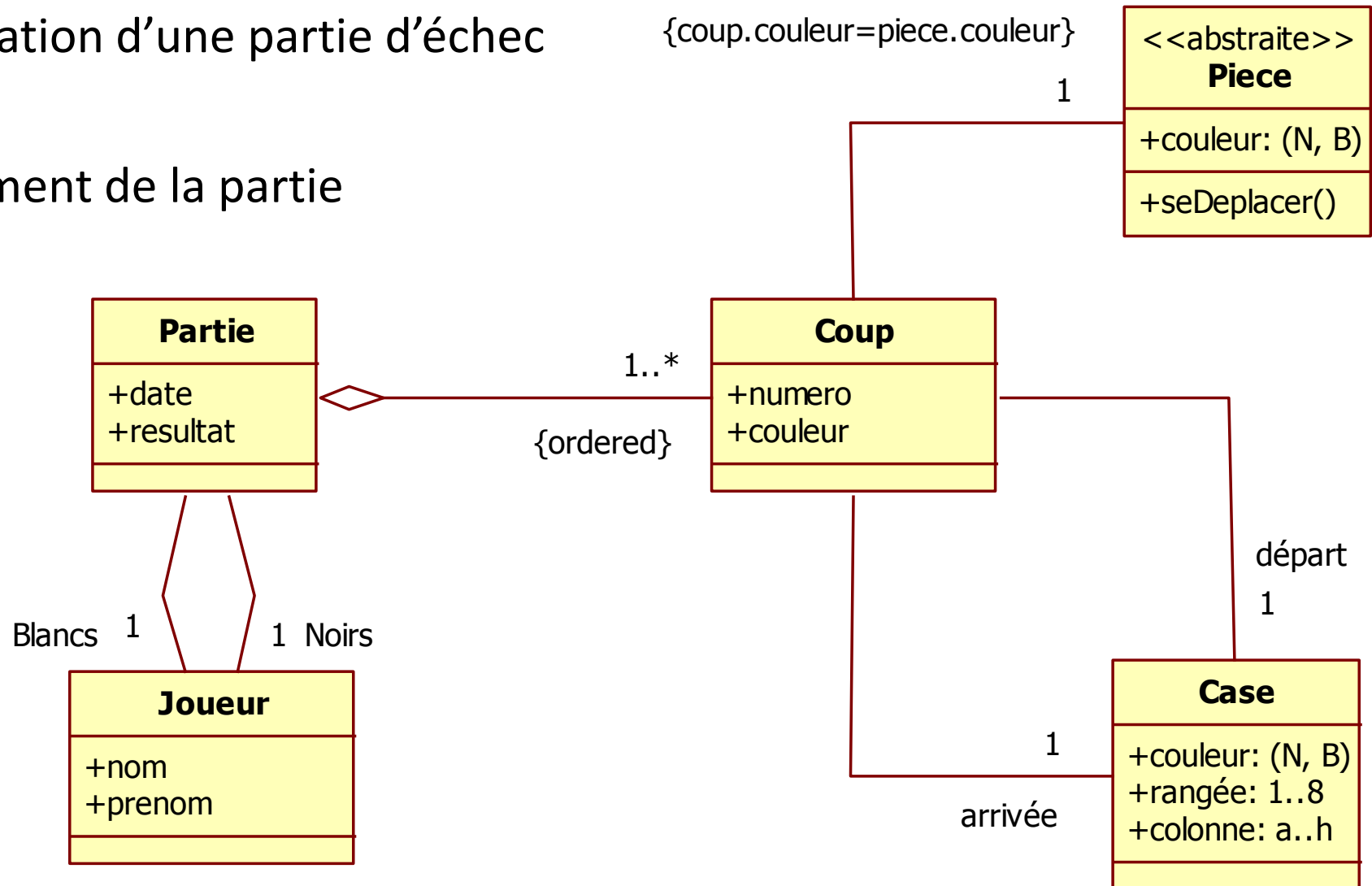
5) Déroulement de la partie (pièce, case, partie , coup, joueur,)

Exercice 3

- Modélisation d'une partie d'échec

{coup.couleur=piece.couleur}

5) Déroulement de la partie



Exercice 3

- Diagramme d'état du déroulement de la partie

Exercice 3

- Diagramme d'état du déroulement de la partie

