UML: Langage de modélisation objet unifié

<u>Cours n°4 :</u> <u>Diagramme d'objets</u>

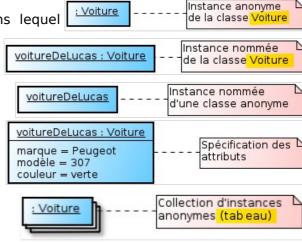


1) Rôle du diagramme d'objets :

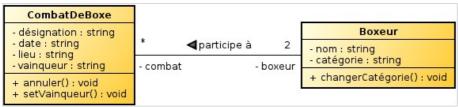
- x Le diagramme d'objets fait parties des diagrammes structurels (statique).
- x Il représente les objets d'un système (c.a.d. les instances des classes) et leurs liens (c.a.d. les instances des associations) à un instant donné.
- x Il donne une vue figée du système à un moment précis.
- x A un diagramme de classe correspond une infinité de diagrammes d'objets.
- x Nous nous servirons du diagramme d'objet pour donner des exemples, des cas de figure, qui permettront d'affiner le diagramme de classe et de mieux le comprendre.

2) Représentation graphique :

Chaque objet est représenté dans un rectangle dans lequel figure le nom de l'objet (souligné) et éventuellement la valeur de un ou plusieurs de ses attributs. Comme pour la représentation d'une classe, la représentation d'un objet pourra être plus ou moins détaillée.



Exemple : Soit le diagramme de classe suivant :



Avec le diagramme objet ci-dessous on définit une instance particulière du diagramme de classe (qui est le combat entre **Mohamed Ali** et **George Foreman** qui a eu lieu le 24 septembre 1974 à Kinshasa).

