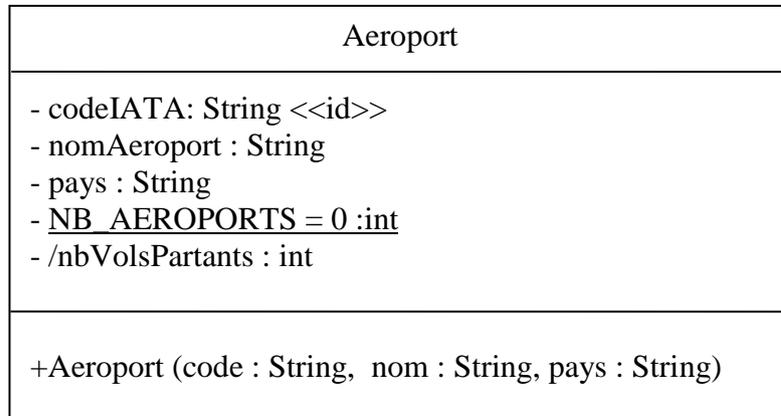


## TD4 : Diagramme de classes dans le cadre d'une analyse détaillée

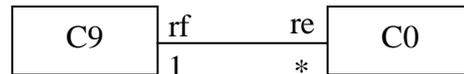
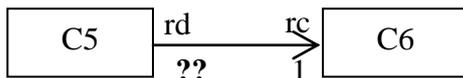
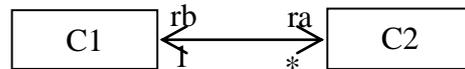
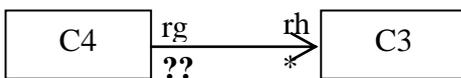
### Diagramme de classes – éléments supplémentaires

- Indiquez sur ce diagramme de classes : les visibilité, les types des attributs, les méthodes avec leur signature, les attributs calculés, les attributs de classe.



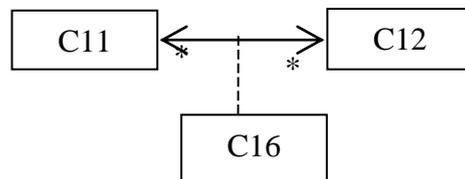
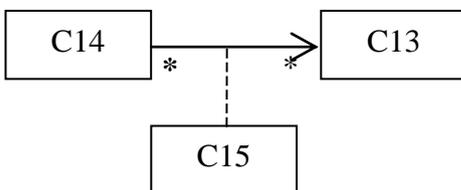
### La navigabilité dans le diagramme de classes

- Expliquez, avec le maximum de détails, les différents diagrammes de Classes : donnez la signification de ra, rb, rc, rd, re et rf.
- Ecrivez le code des classes (sans le corps des méthodes et des constructeurs).



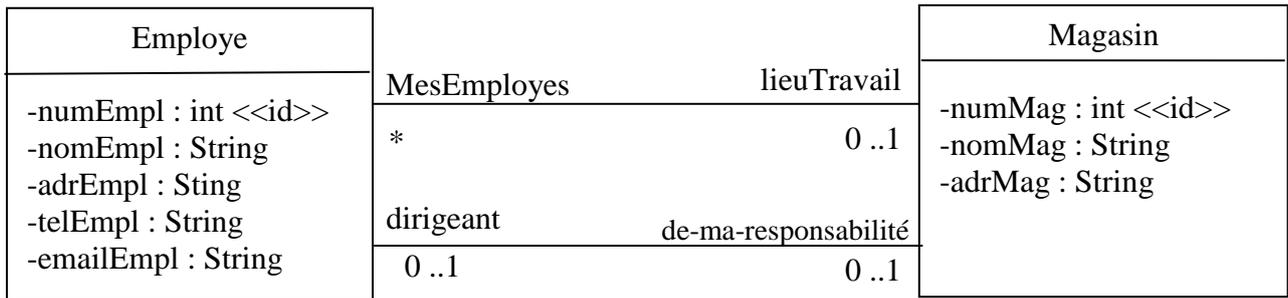
### Navigabilité dans le cas des classes associatives

- Ecrivez le code des classes (sans le corps des méthodes et des constructeurs).

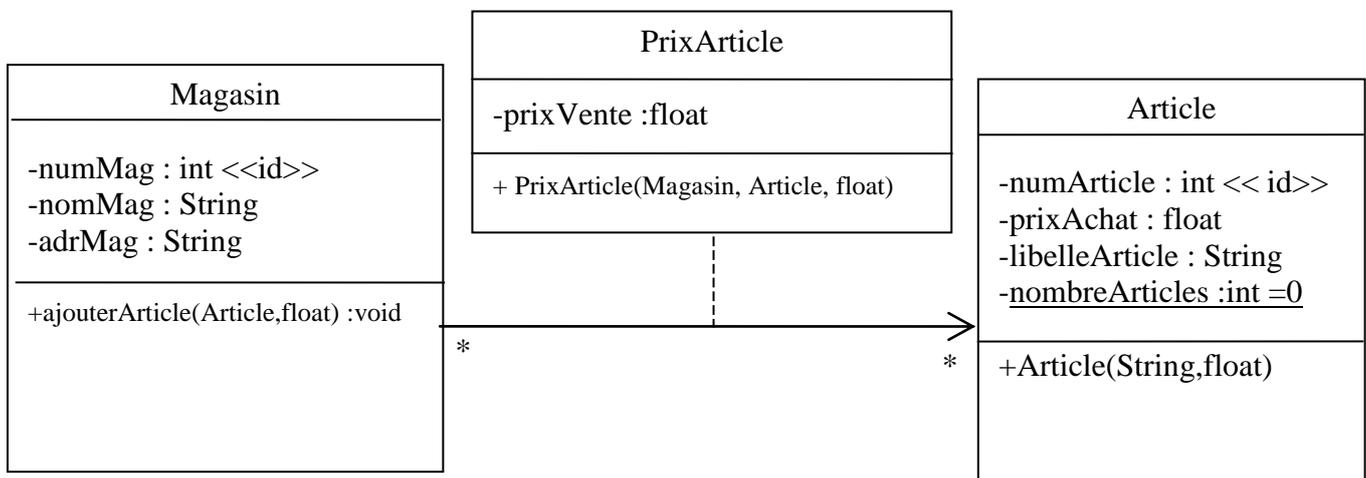


## Squelette du code Java

1. Ecrivez le code de la classe Employé et celui de la Classe Magasin (sans le corps des méthodes et des constructeurs).



2. Complétez le code de la classe Magasin. Ecrivez le code de la classe Article (sans le corps des méthodes et des constructeurs). Ecrivez le code de la classe « prixArticle».



3. Ecrivez le code du constructeur Article.
4. Ecrivez le code du constructeur PrixArticle (m : Magasin, a : Article, p : float) et le code de la méthode ajouterArticle(a : Article, p : float) de la classe Magasin.
5. Votre code permet-il facilement de trouver le magasin ayant le meilleur prix pour un article donné ? Par exemple : quel est le magasin proposant le meilleur prix pour l'article de numéro 341 ?
6. Modifiez votre code et votre diagramme de classes pour faciliter ce calcul
  - a. Ecrivez le code de la méthode ajouterMagasin() de la classe Article.
  - b. Modifier le code du constructeur PrixArticle(m :Magasin, a : Article, p : float).
7. Pour illustrer les inconvénients de cette solution, écrivez le code de la méthode retirerArticle(art : Article) de la classe Magasin. Cette méthode retire l'article art de la vente.
8. Ecrivez le code de la méthode equals(Object) de la classe Article
9. Complétez le diagramme de classes avec les méthodes ou constructeurs manquants.

## Autre Diagramme

Quel est le nom du diagramme suivant ?

- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et MAGASIN ?
- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et ARTICLE ?
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMMAG = NUMMAG\_LIEUDETAVAIL » ?
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMEMPL = NUMEMPL\_DIRIGEANT » ?

