

TD3 : UML

1 Représentation UML

Le but de cet exercice est de modéliser un système d'achat en ligne de type Amazon réalisé avec J2EE.

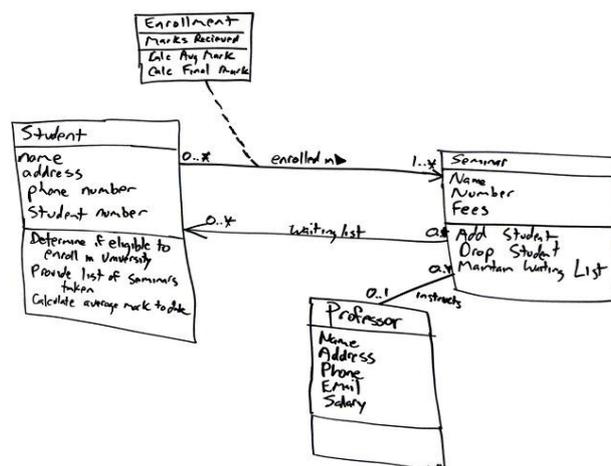
Tout d'abord, télécharger le fichier [td1amazon.zip](#). et intégrer le à votre projet courant

Nous utiliserons l'éditeur UML Violet (très simple et autonome) ou BOUML ou ...

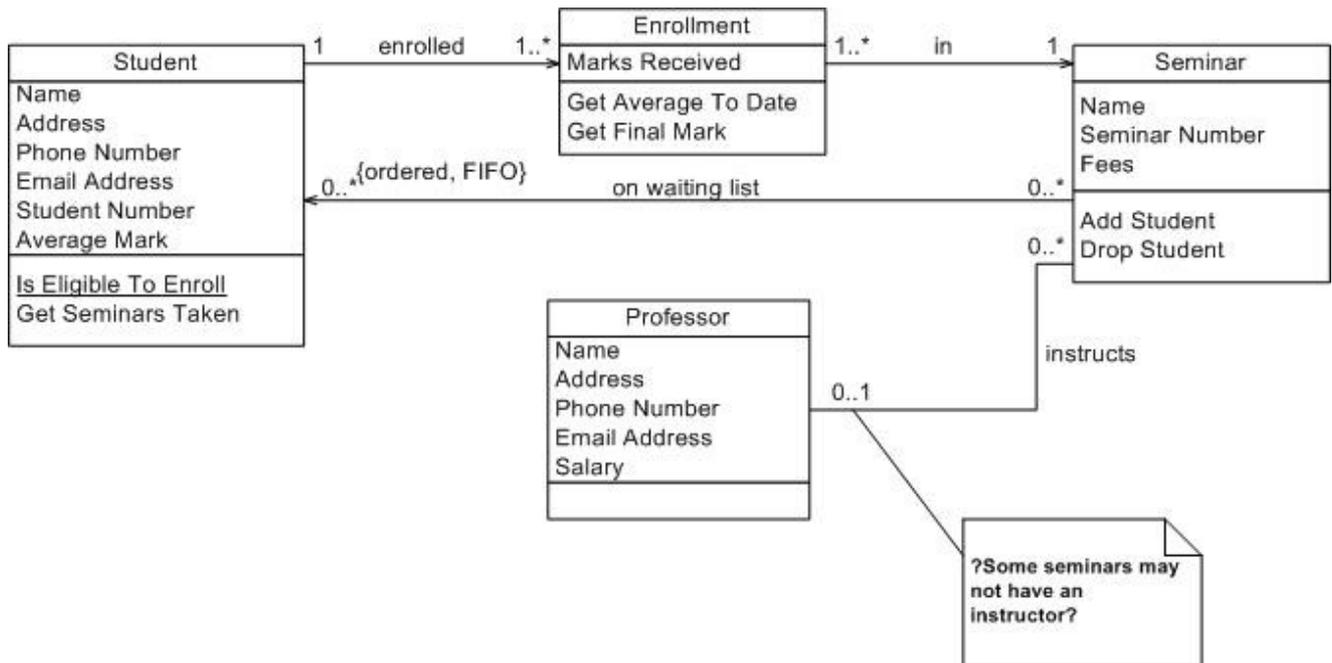
1. Faire le diagramme de classe avec simplement les classes, leurs attributs et méthodes.
2. Maintenant, vous allez modifier le diagramme. Faire apparaître les relations d'héritage sur le diagramme: CD, DVD & Book héritent de Item.
3. La prochaine étape va être de créer des associations. Modéliser le fait qu'un Kart ne puisse avoir qu'un client, qui ne doit pas forcément être renseigné au départ.
Regarder maintenant les apports à la classe Kart. Faites apparaître le champs Customer sur le diagramme Kart.
4. Ajouter les associations suivantes avec les cardinalités appropriées en fonction des indications ci dessous :
 - Un Kart peut avoir plusieurs Item. Ajouter une association en utilisant une ArrayList.
 - Ajouter une classe abstraite Product commune à CD, DVD et Book.
 - Un Product doit avoir un Editor. Un Editor peut avoir plusieurs Product.
 - Un Book doit avoir un ou plusieurs Author. Un Author peut avoir écrit plusieurs Book.
 - Un Book peut avoir une BookCover
 - Un Dvd possède plusieurs Languages.

Ex 2 : UML => Code

Après une première séance de CRC, on a, dans un deuxième temps, dessiné le schéma suivant.



On l'a ensuite précisé avec le diagramme :



Ecrire le code correspondant à ce schéma.

Vérifier que vous prenez en compte TOUTES les informations du schéma, y compris les informations de cardinalité. Etes-vous d'accord avec toutes les cardinalités indiquées ?

Ecrire TOUT le code qui peut raisonnablement être déduit du schéma.

Ex3 retour sur les fourmis

Faites le diagramme de classe correspondant à votre conception pour le simulateur de fourmis du TD1.