

Université de Msila – Département
d'Informatique

Génie logiciel (GL2)

(3ème année SI)

Dr BOUNIF M-E

- **V- Concepts importants de l'approche objet**
- **Un objet**

Un objet est une entité identifiable du monde réel. Il peut avoir une existence physique (un cheval, un livre) ou ne pas en avoir (un texte de loi). Identifiable signifie que l'objet peut être désigné.

- tout objet possède un ensemble d'attributs (sa structure) et un ensemble de méthodes (son comportement). Un attribut est une variable destinée à recevoir une valeur. Une méthode est un ensemble d'instructions prenant des valeurs en entrée et modifiant les valeurs des attributs ou produisant un résultat.

- **L'abstraction**

L'abstraction est un principe très important en modélisation. Elle consiste à retenir uniquement les propriétés pertinentes d'un objet pour un problème précis. Les objets utilisés en UML Sont des abstractions d'objets du monde réel.

Exemple :

On s'intéresse aux chevaux pour l'activité de course. Les propriétés d'aptitude de vitesse, d'âge et d'équilibre mental ainsi que l'élevage d'origine sont pertinentes pour cette activité et sont retenues.

On s'intéresse aux chevaux pour l'activité de trait. Les propriétés d'âge, de taille, de force et de corpulence sont pertinentes pour cette activité et sont retenues

L'abstraction est une simplification indispensable au processus de modélisation. Un objet UML est donc une abstraction de l'objet du monde réel par rapport aux besoins du système, dont on ne retient que les éléments essentiels

- **Les classes d'objets**

Un ensemble d'objets similaires, c'est à dire possédant la même structure et le même comportement et constitués des mêmes attributs et méthodes, forme une classe d'objets. La structure et le comportement peuvent alors être définis en commun au niveau de la classe. Chaque objet d'une classe, encore appelé instance de classe, se distingue par son identité propre et possède des valeurs spécifiques pour ses attributs.

Exemple :

L'ensemble des chevaux constitue la classe Cheval qui possède la structure et le comportement décrits à la figure 3.1.

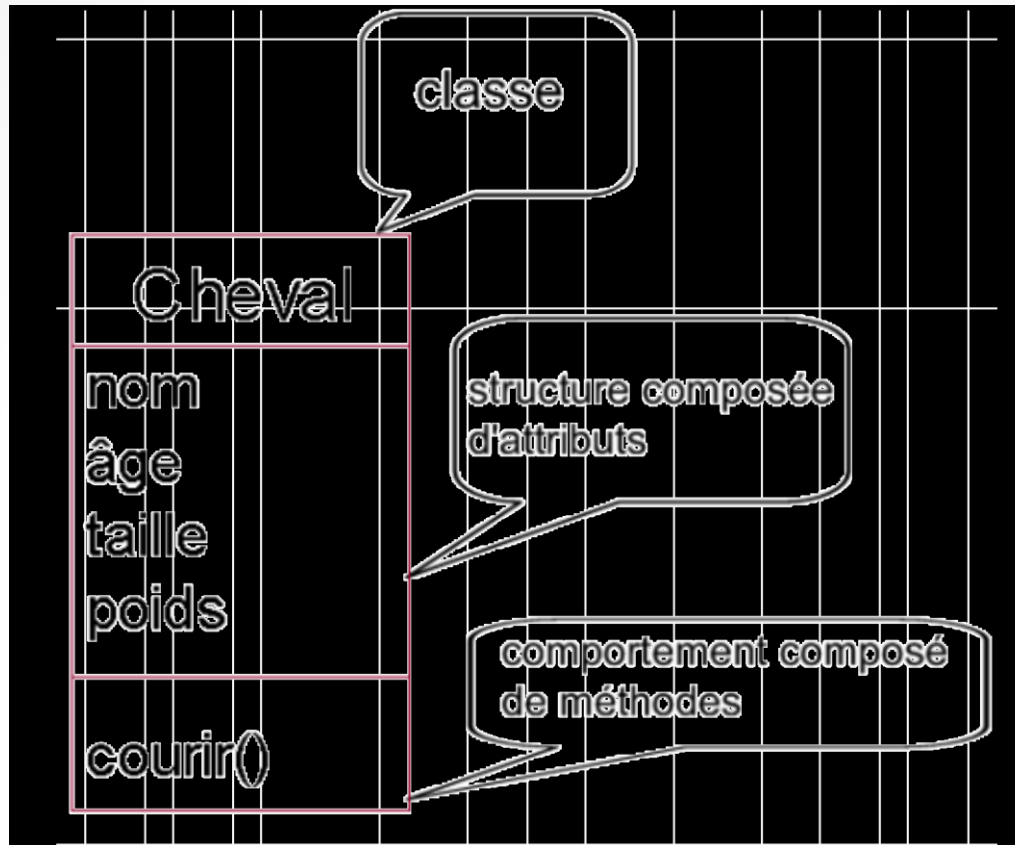


Figure 3.1 La classe Cheval

Le cheval Jorphée est une instance de la classe Cheval dont les attributs et leurs valeurs sont illustrés à la figure 3.2.

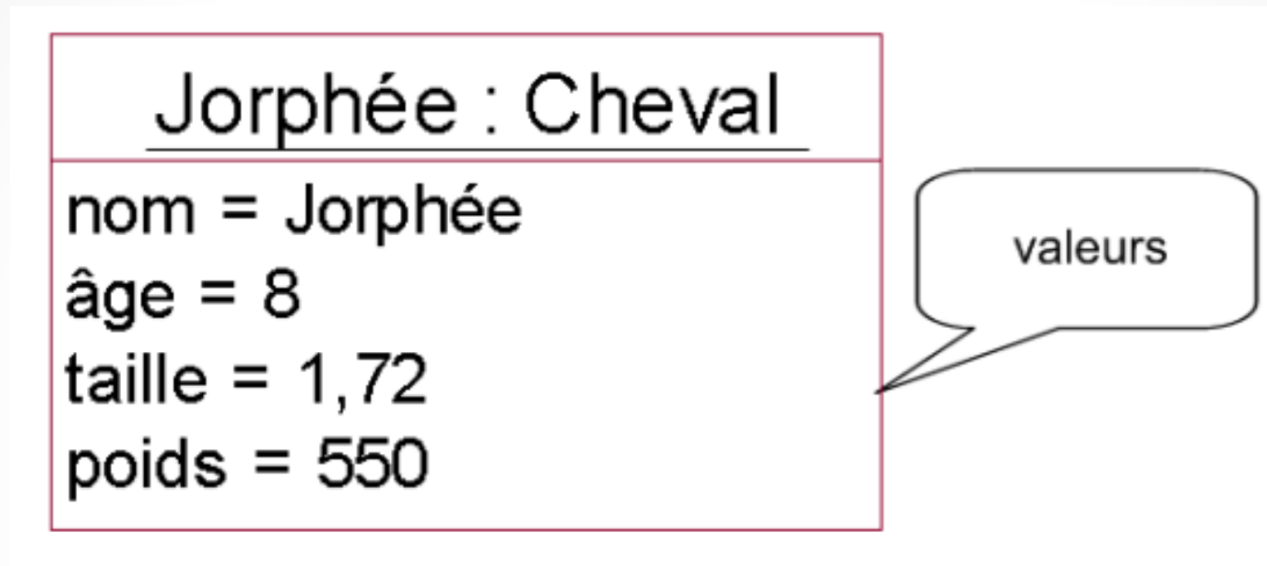


Figure 3.2 Le cheval Jorphée

Le nom d'une classe apparaît au singulier. Il est toujours constitué d'un nom commun précédé ou suivi d'un ou plusieurs adjectifs qualifiant le nom. Ce nom est significatif de l'ensemble des objets constituant la classe

- **L'encapsulation**

L'encapsulation consiste à masquer des attributs et des méthodes de l'objet vis à vis des autres objets.

En effet, certains attributs et méthodes ont pour seul objectif des traitements internes à l'objet et ne doivent pas être exposés aux objets extérieurs. Encapsulés, ils sont appelés les attributs et méthodes privés de l'objet.

L'encapsulation est une abstraction puisque l'on simplifie la représentation de l'objet vis à vis des objets extérieurs.

Cette représentation simplifiée est constituée des attributs et méthodes publiques de l'objet. La définition de l'encapsulation se fait au niveau de la classe.

Les objets extérieurs à un objet sont donc les instances des autres classes.



- Exemple

Lorsqu'il court, un cheval va effectuer différents mouvements comme lever les jambes, lever la tête, lever la queue. Ces mouvements sont internes au fonctionnement de l'animal et n'ont pas à être connus à l'extérieur. Ce sont des méthodes privées. Ces opérations accèdent à une partie interne du cheval ses muscles, son cerveau et sa vue.

Cette partie interne est représentée sous la forme d'attributs privés.

L'ensemble de ces attributs et méthodes est illustré à la figure 3.3

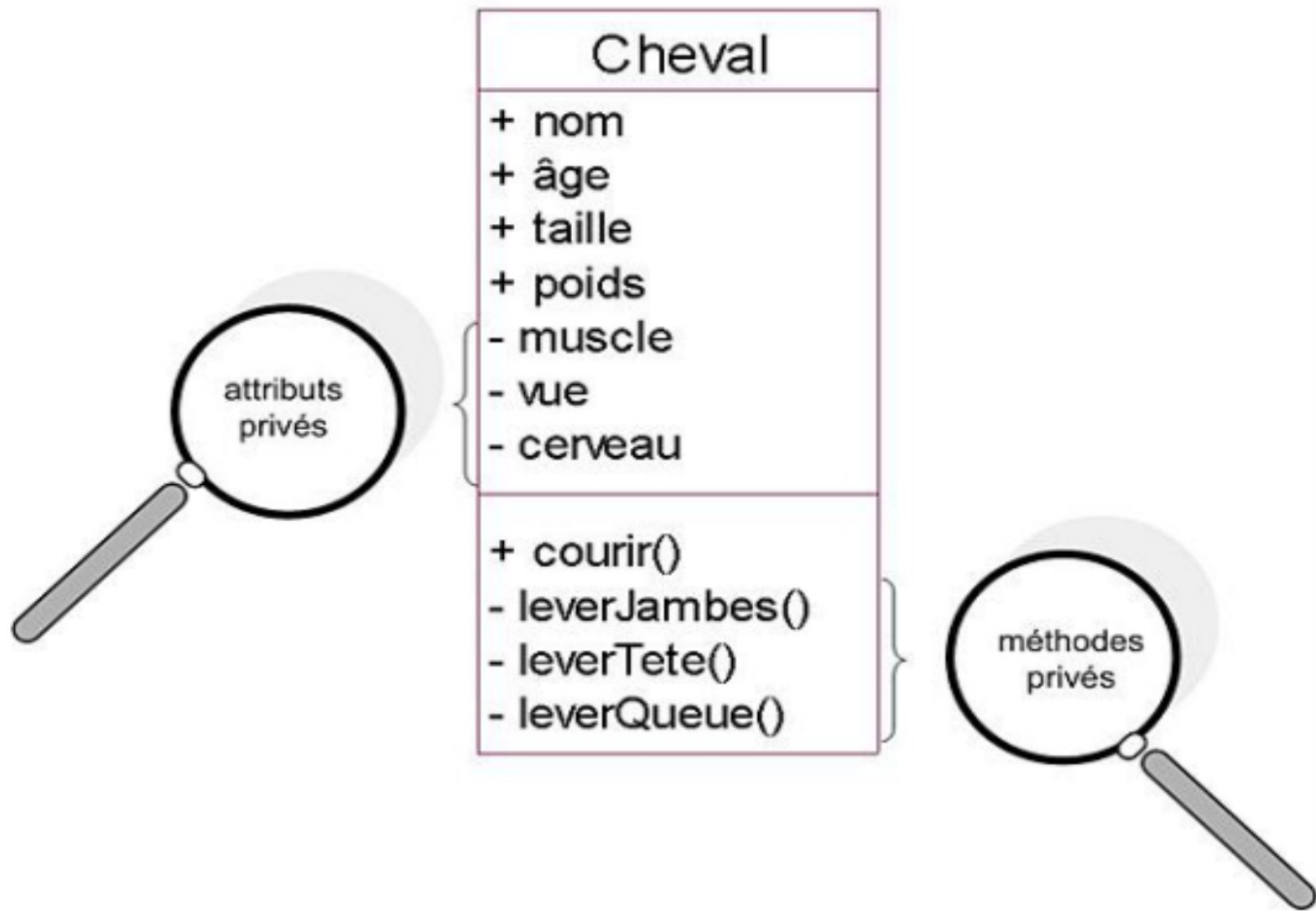


Figure 3.3 La classe Cheval détaillée

La spécialisation et la généralisation

Jusqu'à présent, chaque classe d'objets est introduite séparément des autres classes. Une classe peut également être définie comme un sous-ensemble d'une autre classe, ce sous-ensemble devant toujours constituer un ensemble d'objets similaires. Il s'agit alors d'une sous-classe d'une autre classe. Elle constitue ainsi une spécialisation de cette autre classe.

Exemple : La classe des chevaux est une sous-classe de la classe des mammifères.

La généralisation est la relation inverse de la spécialisation.

Si une classe est une spécialisation d'une autre classe, cette dernière est une généralisation de la première. Elle en est sa surclasse.

Exemple :

La classe des mammifères est une surclasse de la classe des chevaux.



La relation de spécialisation peut s'appliquer à plusieurs niveaux, donnant lieu à une hiérarchie de classes. Exemple : La classe des chevaux est une sous-classe de la classe des mammifères, elle même sous-classe de la classe des animaux. La classe des chiens est une autre sous classe de la classe des mammifères. La hiérarchie correspondante des classes est représentée à la figure 3.4.

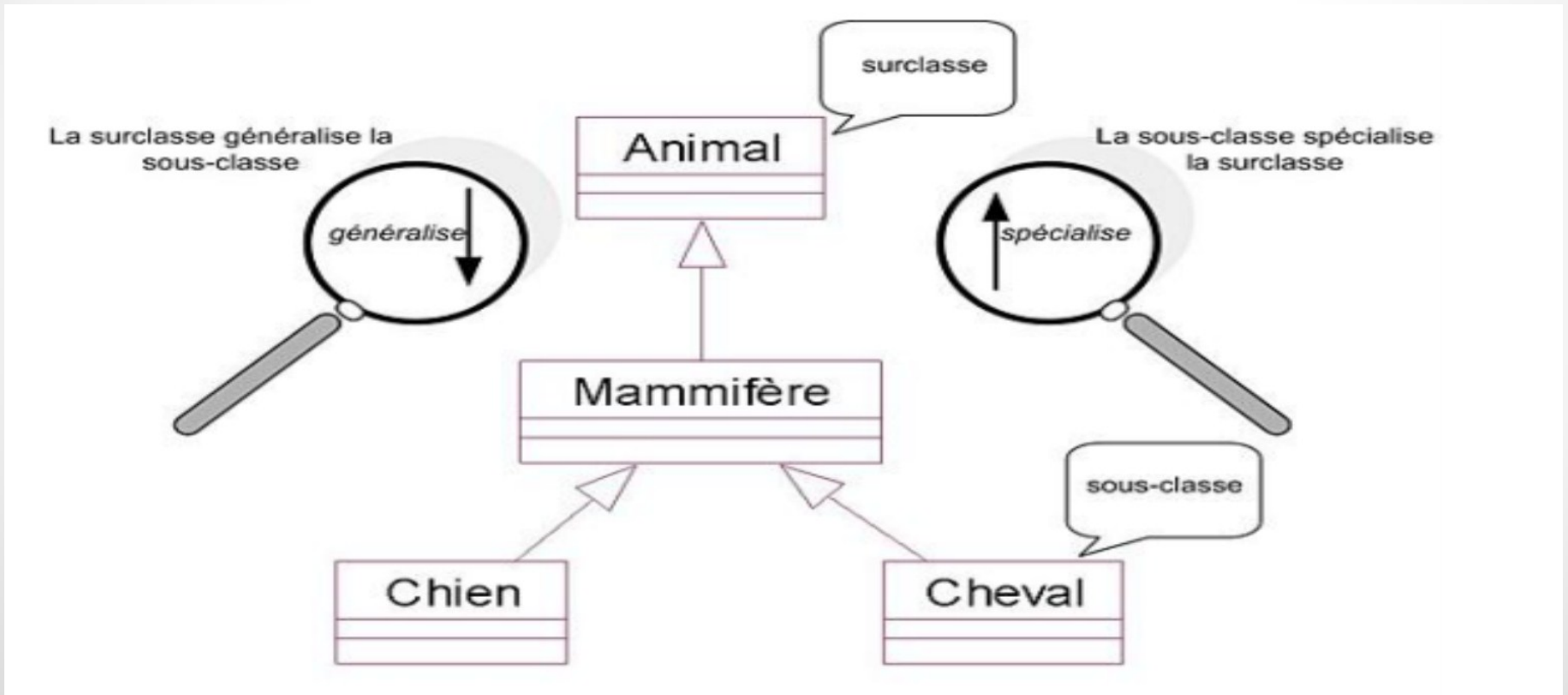


Figure 3.4 Hiérarchie de classes

- **L'héritage**

L'héritage est la propriété qui fait bénéficier à une sous classe de la structure et du comportement de sa surclasse.

L'héritage provient du fait qu'une sous-classe est un sous ensemble de sa surclasse. Ses instances sont également Instances de sa surclasse. En conséquence, elles bénéficient de la structure et du comportement définis dans cette surclasse, en plus de la structure et du comportement introduits au niveau de la sous-classe. Exemple :

soit un système où la classe Cheval est une sous classe directe de la classe Animal, un cheval est alors décrit par la combinaison de la structure et du comportement issus des classes Cheval et Animal, c'est à dire avec les attributs âge, taille, poids, nom et élevage ainsi que les méthodes manger et courir. Cet héritage est illustré à la figure 3.5.

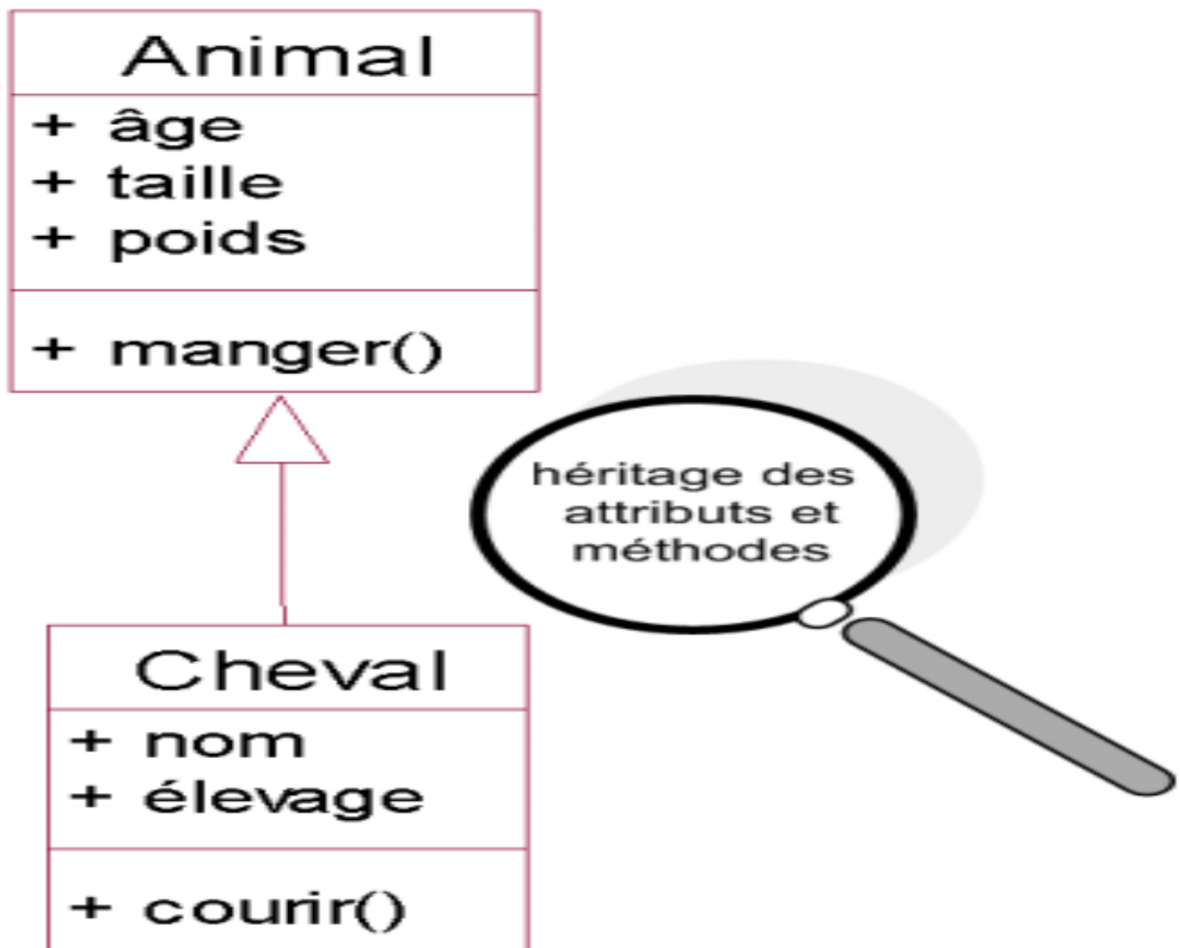


Figure 3.5 Héritage

L'héritage est une conséquence de la spécialisation. Cependant, les informaticiens emploient beaucoup plus souvent le terme hérite que spécialise pour désigner la relation entre une sous-classe et sa surclasse.

- **Les classes abstraites et concrètes**

L'examen de la hiérarchie présentée à la figure V.4 montre qu'il existe deux types de classes dans la hiérarchie :

- Des classes qui possèdent des instances, à savoir les classes Cheval et Chien. Ces classes sont appelées classes concrètes.
- Des classes qui n'en possèdent pas directement, comme la classe Animal. En effet, si dans le monde réel, il existe des chevaux, des chiens, le concept d'animal reste, quant à lui, abstrait. Il ne suffit pas à définir complètement un animal. La classe Animal est appelée une classe abstraite. Une classe abstraite a pour vocation de posséder des sous-classes concrètes. Elle sert à factoriser des attributs et des méthodes communs à ses sous-classes. Exemple : La figure 3.6 reprend la hiérarchie en indiquant précisément les classes abstraites et les classes concrètes. En UML, le nom des classes abstraites apparaît en caractères italiques

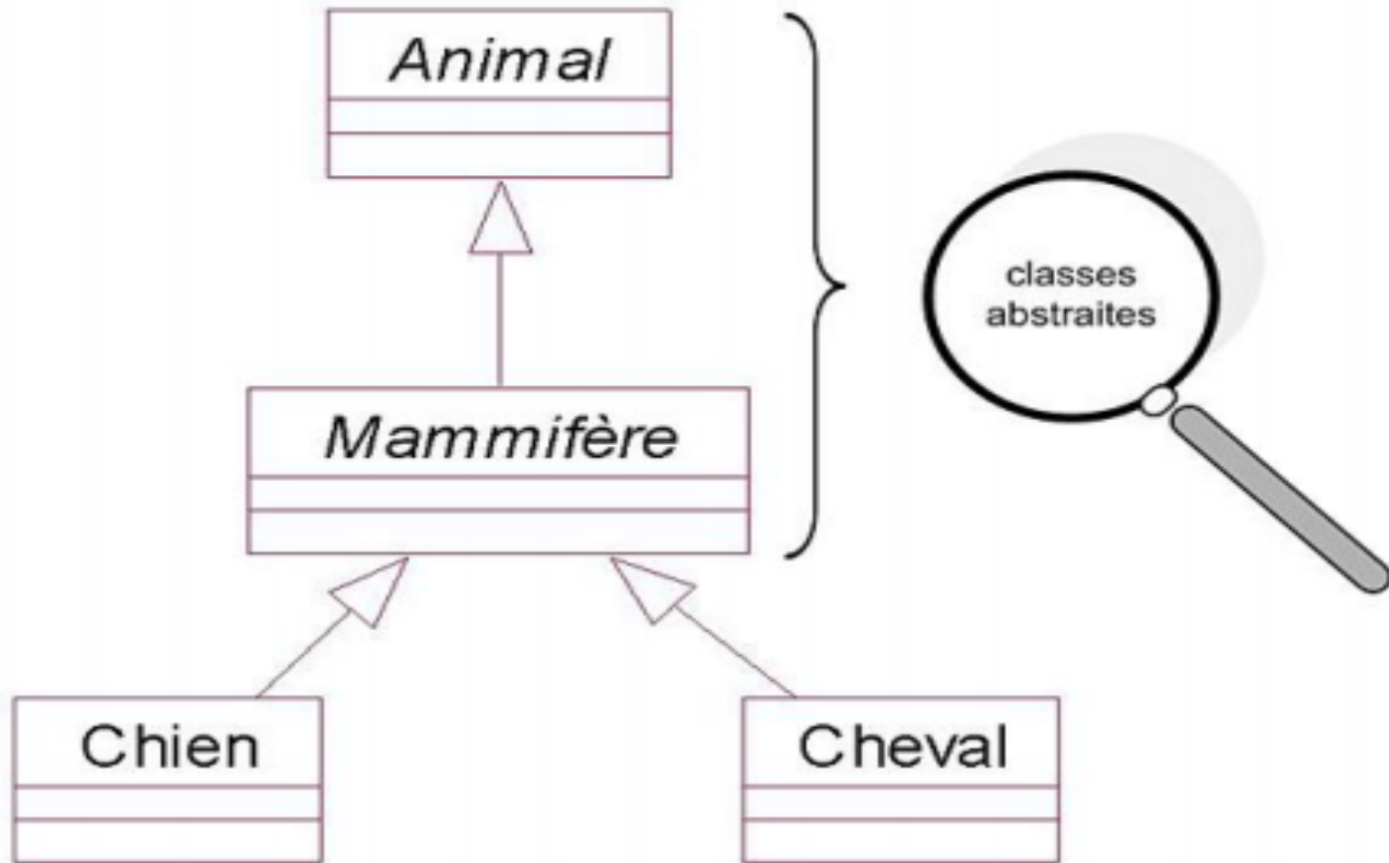


Figure 3.6 Classes abstraites et classes concrètes

- Le polymorphisme

Le polymorphisme signifie qu'une classe (très généralement abstraite) représente un ensemble constitué d'objets différents car ils sont instances de sous-classes distinctes.

Lors de l'appel d'une méthode de même nom, cette différence se traduit par des comportements différents (sauf dans le cas où la méthode est commune et héritée de la surclasse dans les sous-classes). Exemple

Soit la hiérarchie de classes illustrée à la figure 3.7. La méthode caresser a un comportement différent selon que le cheval est instance de Cheval Sauvage ou de Cheval Domestiqué.

Dans le premier cas, le comportement sera un refus (se traduisant par un cabrement) alors que dans le second, le comportement sera une acceptation.

Si l'on considère la classe Cheval dans son intégralité, on a donc un ensemble de chevaux qui ne réagissent pas de la même façon lors de l'activation de la méthode caresser.

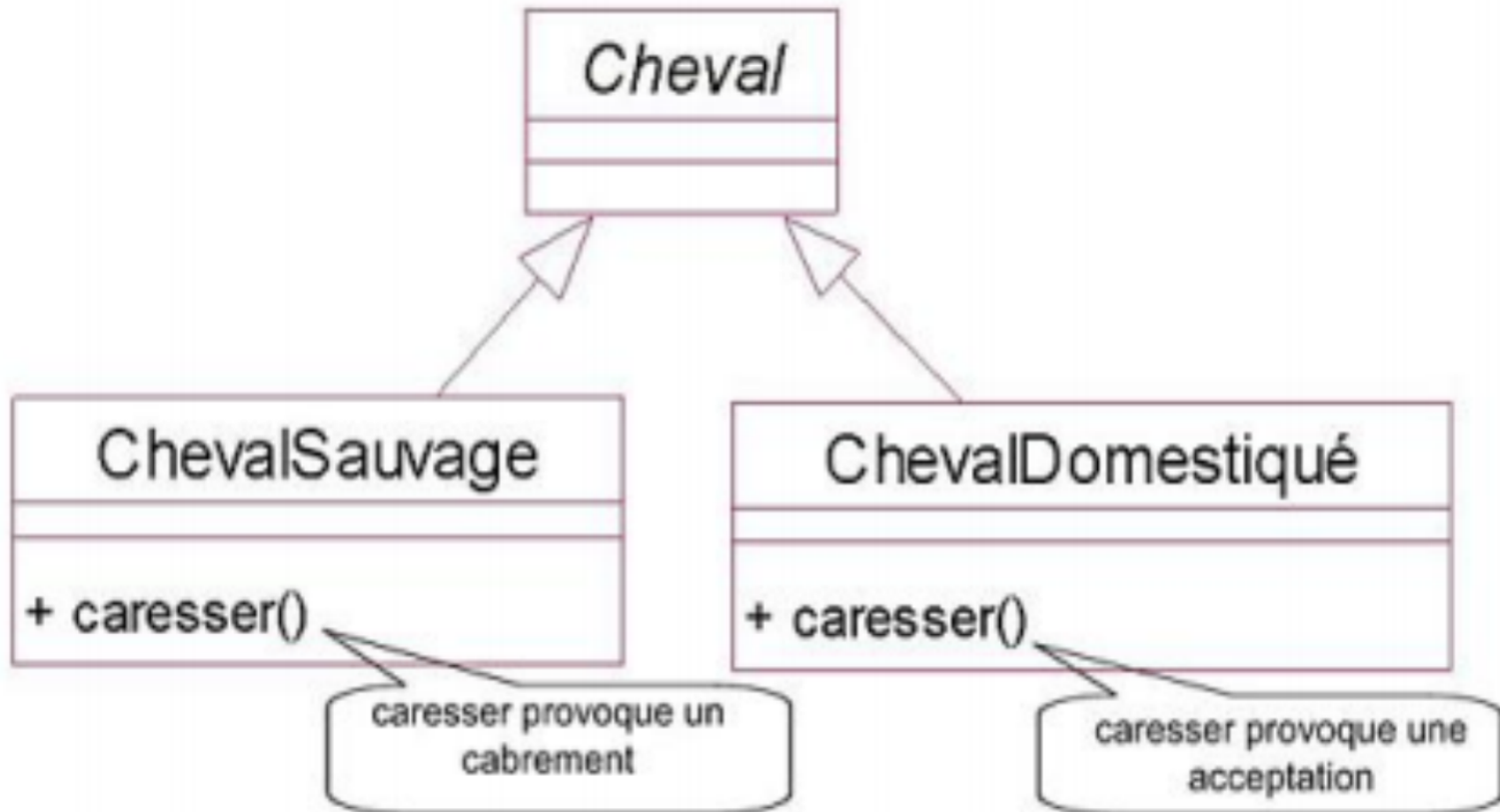


Figure 3.7 Polymorphisme

- **La composition**

Un objet peut être complexe et composé d'autres objets. L'association qui unit alors ces objets est la composition. Elle se définit au niveau de leurs classes mais les liens sont bâtis entre les instances des classes. Les objets formant l'objet composé sont appelés

composants. Exemple

Un cheval est un exemple d'objet complexe. Il est constitué de ses différents organes (jambes, tête, etc.) . La représentation graphique de cette composition se trouve à la figure 3.8.

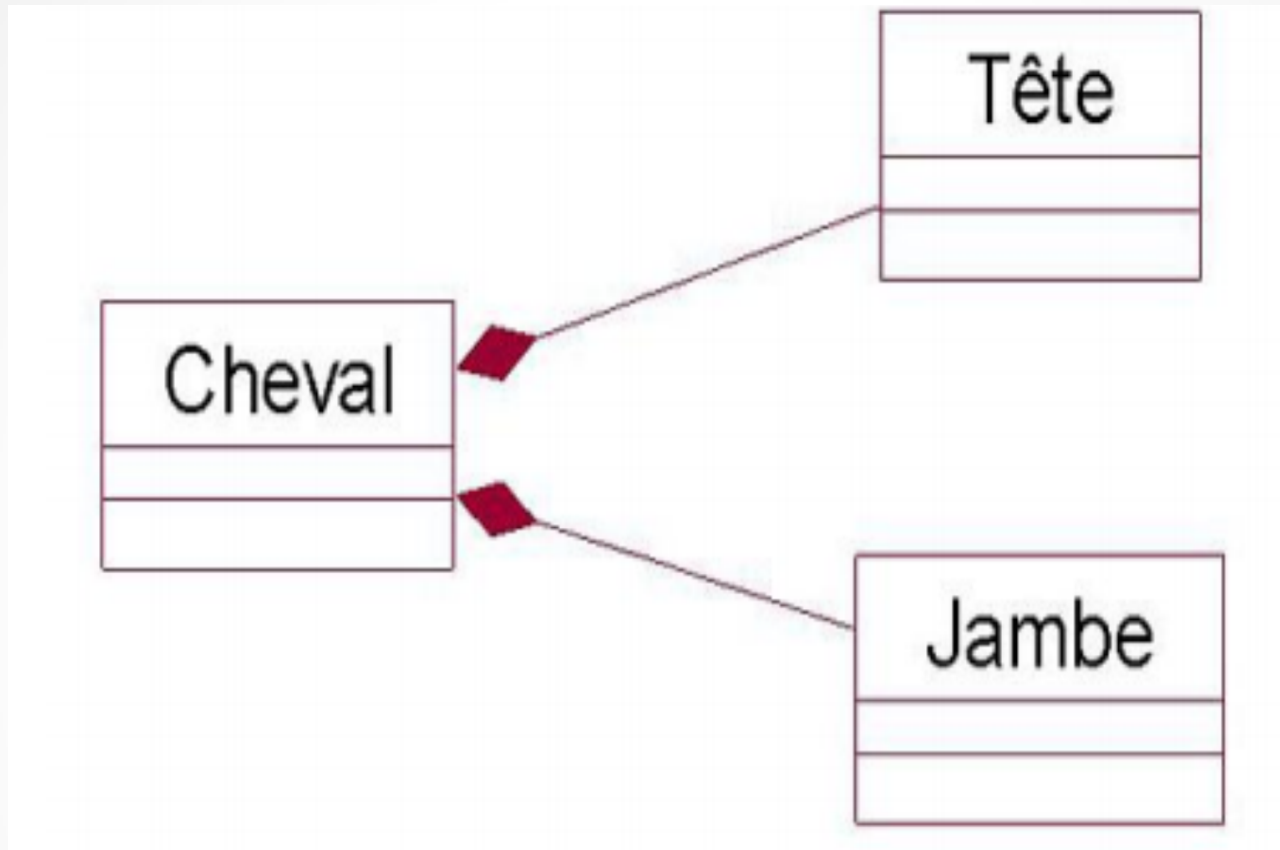


Figure 3.8 Composition

- La composition peut prendre deux formes :
- la composition faible ou agrégation ;
- la composition forte.

Dans la composition faible, les composants peuvent être partagés entre plusieurs objets complexes. Dans la composition forte, les composants ne peuvent être partagés et la destruction de l'objet composé entraîne la destruction de ses composants.

Exemple

Si l'on reprend l'exemple précédent dans le cas d'un cheval de course harnaché et si l'on ajoute la selle dans les composants, on obtient :

- Une composition forte pour les jambes et la tête ; en effet, jambes et tête ne peuvent pas être partagées et la disparition du cheval entraîne la disparition de ses organes.
 - Une agrégation ou composition faible pour la selle.
- L'ensemble est illustré à la figure 3.9

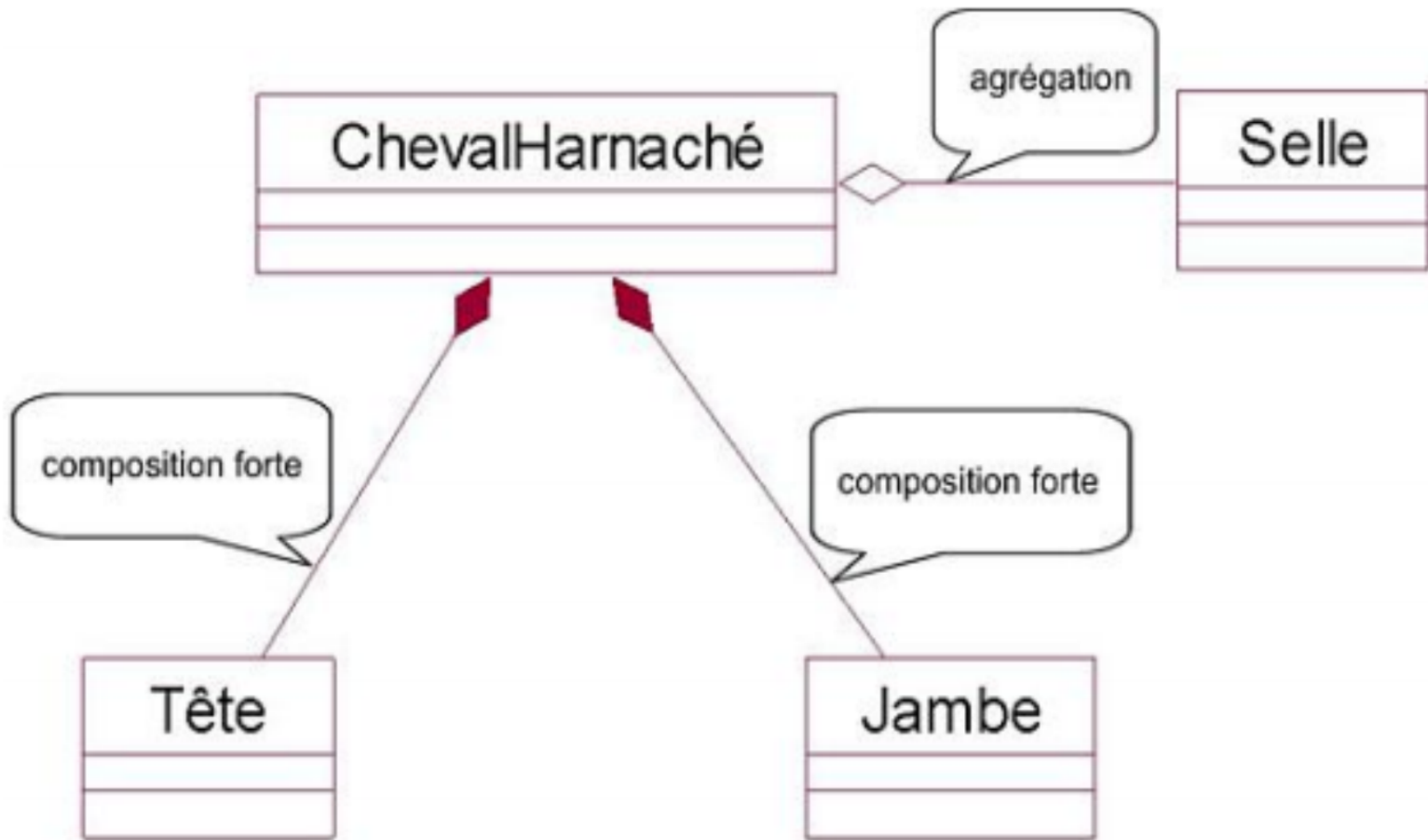


Figure 3.9 Composition et agrégation