



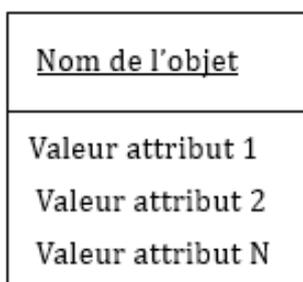
## 1. Diagramme d'objets

Un diagramme d'objets fait partie des diagrammes structurels (statique). 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. Autrement dit, Il donne une vue figée du système à un moment précis.

A un diagramme de classe correspond une infinité de diagrammes d'objets. 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.

### 1.1. Notation UML des objets

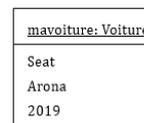
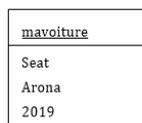
Chaque objet est représenté dans un rectangle (comme une classe dont, le compartiment d'opérations n'est pas utile) dans lequel figure le nom de l'objet souligné et éventuellement la valeur d'un ou plusieurs de ses attributs.



*Représentation UML d'un objet*

Le nom d'un objet peut être désigné sous trois formes :

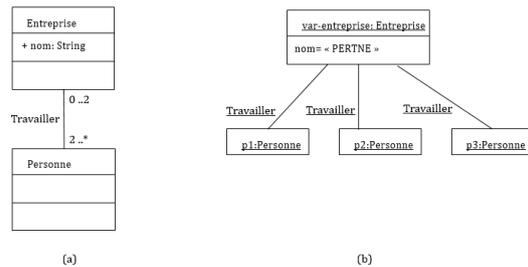
- nom de l'objet, désignation directe et explicite d'un objet ;
- nom de l'objet : nom de la classe, désignation incluant le nom de la classe ;
- nom de la classe, désignation anonyme d'un objet d'une classe donnée.



Pour la classe Voiture, nous avons les exemples de représentation d'objets

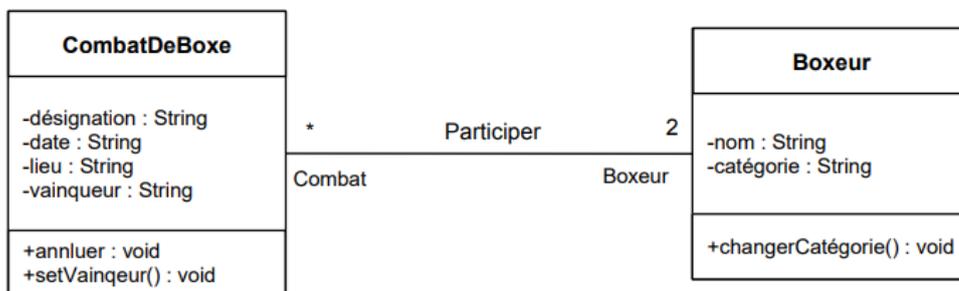
## Exemple

Le diagramme de classe (figure (a)) montre qu'une entreprise emploie au moins deux personnes et qu'une personne travaille dans au plus deux entreprises. Le diagramme d'objets (figure (b)) modélise une entreprise particulière qui emploie trois personnes.



## Exemple

Dans le diagramme de classes ci-dessous, nous représentons un lien entre deux classes **CombatDeBoxe** et **Boxeur**.



Avec le diagramme d'objet ci-dessous on définit une instance particulière du diagramme de classe. Cette instance est le combat entre Josh Warrington et Carl Frampton qui a eu lieu le samedi 22 décembre 2018 à Manchester Arena (Manchester, Royaume-Uni)

