

# Table des matières

<b>I.</b>	<b>Les bases d'UML en C++</b> .....	<b>15</b>
01.	Introduction .....	16
02.	Diagramme de paquetages.....	20
03.	Diagramme de classe.....	23
04.	Diagramme d'objets .....	89
05.	Diagramme de composants.....	91
06.	Diagramme de déploiement.....	94
07.	Diagramme de cas d'utilisation .....	97
08.	Diagramme états-transitions .....	102
09.	Diagramme d'activités.....	126
10.	Diagramme de séquence.....	134
11.	Diagramme de communication.....	144
12.	Diagramme de temps.....	144
<b>II.</b>	<b>Les modèles de conception</b> .....	<b>145</b>
01.	Généralités.....	146
02.	Le singleton .....	146
03.	Le multiton .....	152
04.	L'adaptateur.....	156
05.	Le proxy .....	158
06.	L'itérateur .....	165
07.	Le prototype .....	171
08.	Le composite .....	174
09.	Le décorateur .....	175
10.	L'observateur.....	181
11.	La fabrique / La fabrique abstraite .....	187
12.	La façade / Le médiateur .....	194
13.	La chaîne de responsabilité .....	197
14.	La commande .....	204
15.	Le variant.....	209
16.	Modèle-View-Contrôleur .....	214
<b>III.</b>	<b>TP – conception complète</b> .....	<b>229</b>
01.	Cahier des charges .....	230
02.	Analyse .....	231
03.	Maquette de l'interface.....	233
04.	Conception UML.....	234
05.	Implémentation en C++ / Qt.....	244
06.	Exercices .....	270
<b>IV.</b>	<b>Correction des exercices</b> .....	<b>271</b>
<b>V.</b>	<b>Annexes</b> .....	<b>373</b>
01.	Exemples d'outils .....	373
02.	Bibliographie – Webographie.....	374
03.	Glossaire .....	375
04.	Quelques nouveautés du C++ 11 .....	379