

TD1 - Conception et vérification de programmes

Bastien Maubert

1 Arbre généalogique

Construire un diagramme d'objets représentant votre arbre généalogique. Déduisez en un diagramme de classe sur lequel vous noterez les différentes cardinalités.

2 Relations structurelles entre classes

Construire un diagramme de classe pour chacune des phrases suivantes :

- Un répertoire contient des fichiers ;
- Un groupe de punk contient des punks ;
- Le blues et le klezmer sont des styles de musique ;
- Un chat est un chat vivant ou un chat mort ;
- Une guitare peut appartenir à un guitariste pyromane ou non.

3 Idées pour le projet

- Le langage Ping pong : <http://esolangs.org/wiki/PingPong>
- Des langages qu'on peut exécuter dans les deux sens : <http://esolangs.org/wiki/Swapper>
- <http://esolangs.org/wiki/Stasis> : Comme du C sauf que la moyenne de toutes les valeurs des variables vaut toujours zéro !
- Des langages graphiques, comme celui-ci : <http://esolangs.org/wiki/Funciton>