

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en C++)

Vidéo:

W11-01-intropoo-CPP-pt4

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Nouveau type. Type rectangle. Variables de ce type. Réalisation concrète. Catégorie d'objet. Classe rectangle. Résultat du processus d'abstraction. Code de cette classe rectangle. Terme d'instance. Terme de la présentation de ces concepts. Existence concrète. Variables du type rectangle. Réalisations des objets de la classe. Séquences suivantes. Nouveaux objets de ce type.



[vers la recherche de séquences vidéo](#)

(dans Introduction à la programmation orientée objet (en C++).)



[vers la vidéo](#)

Center for Digital Education. Plus de matériel de soutien pédagogique ici :

<https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/cede/educational-technologies-gallery/boocs-en/>

Introduction

(Partie 4)

Introduction à la programmation orientée objet (en C++)

Jean-Cédric Chappelier, Jamila Sam et Vincent Lepetit

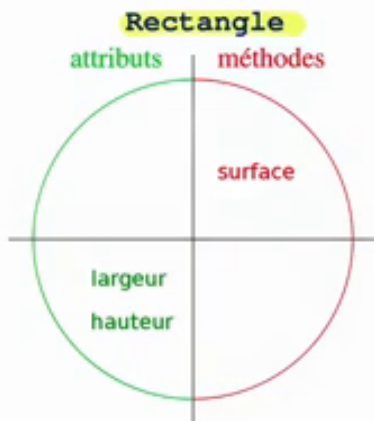
...

notes

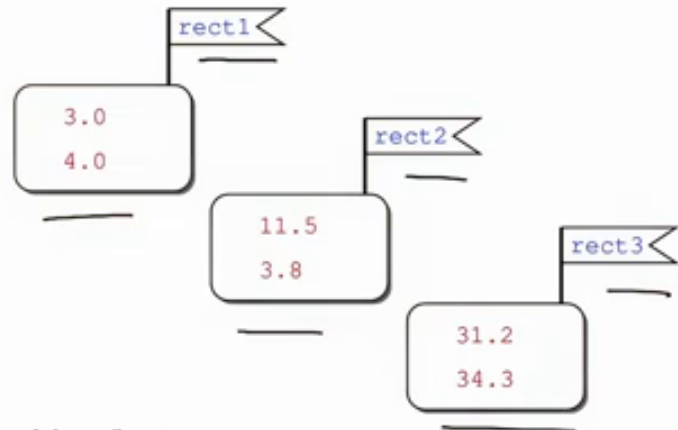
résumé

0m 0s





classe
type (abstraction)
existence conceptuelle
(écriture du programme)



objets/instances
variables en mémoire
existence concrète
(exécution du programme)

A retenir de la séquence d'aujourd'hui, le résultat du processus d'abstraction est ce que l'on appelle une classe, qui me permet de désigner une catégorie d'objet. Une classe va définir, dans un programme, un nouveau type. Je dispose désormais du type Rectangle que je peux manipuler dans un programme. Je peux déclarer des variables de ce type là. Une réalisation concrète, donc la déclaration d'une variable de ce nouveau type, c'est ce qu'on appelle dans le jargon orienté objet : un objet. Et il est généralement manipulé au travers d'une variable. A noter que l'on utilise couramment le terme d'instance pour désigner un objet. Pour résumer et pour illustrer le propos. Celui qui écrit la classe Rectangle va décider de l'existence conceptuelle de ce nouveau type. Il va le faire évidemment en écrivant un programme qui contient le code de cette classe Rectangle. Celui qui l'utilise, va utiliser ce nouveau type, en déclarant des variables du type Rectangle qui vont avoir une existence concrète au moment où le programme s'exécute. Donc au moment où l'on crée de nouveaux objets de ce type là, on va pouvoir commencer à travailler avec des objets dans un programme.

notes

résumé

0m 1s





L'utilisateur va travailler concrètement avec des réalisations des objets de la classe Rectangle. Nous voici arrivés au terme de la présentation de ces concepts centraux de l'orientée objet, que sont l'encapsulation et l'abstraction. Vous allez, dès les séquences suivantes, commencer à les pratiquer très concrètement en C++. très concrètement en C++.

notes

résumé

1m 25s

