

Support de cours

Cours:

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

Vidéo:

W15-04-polymabstr-CPP-pt3

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Fameuses collections hétérogènes. Tableaux dynamiques. Pointeurs de personnages. Prochaine séquence. Prochaine séquence vidéo. Méthodes virtuelles pures. Détails. Séquence. Classes abstraites. Exemple. Jeu. Dernière séquence vidéo optionnelle. Compléments. Sujet.



[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/>

Classes abstraites

(Partie 3)

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

Jean-Cédric Chappelier, Jamila Sam et Vincent Lepetit

...

notes

résumé

0m 0s





Voilà, cet exemple conclut cette séquence sur les méthodes virtuelles pures et les classes abstraites. La prochaine séquence va s'intéresser plus en détails à ces fameuses collections hétérogènes, les tableaux dynamiques dans lesquels on mettait des pointeurs de personnages par exemple dans le jeu, nous allons reprendre tout ceci en détails dans la prochaine séquence vidéo. Et puis nous apporterons des compléments sur le sujet dans une dernière séquence vidéo optionnelle. séquence vidéo optionnelle.

notes

résumé

0m 1s


