

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Vidéo:

W11-05-morpions-JAVA-pt3

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Monde extérieur. Jeu du morpion. Détails d'implémentation. Terme de cette petite étude de cas. Fonctionnalités. Prise.



[vers la recherche de séquences vidéo](#)

(dans Introduction à la programmation orientée objet (en Java).)



[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/>



Nous voici donc arrivés au terme de cette petite étude de cas sur le jeu du Morpion, nous voyons donc que pour bien encapsuler, il est nécessaire de bien cacher les détails d'implémentation, de n'offrir que les fonctionnalités qui sont réellement utiles au monde extérieur et qui n'offrent pas de prise au monde extérieur pour pouvoir altérer et toucher aux détails d'implémentation. aux détails d'implémentation.

notes

résumé

0m 0s


