

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Vidéo:

W15-03-interfacesintro-JAVA-pt4

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Type de relation. Entité du jeu. Relation de type. Objet graphique. Classe. Objet interactif. Place. Interface. Balle. Héritage. Objet. Fait. Protocole. Classes. Comporte.



[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/>

Interfaces

(Partie 4)

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Jamila Sam, Jean-Cédric Chappelier et Vincent Lepetit

...

notes

résumé

0m 0s



Nous avons vu que l'héritage permet de mettre en place une relation de type « **est-un** » entre deux classes.

Lorsqu'une classe a pour attribut un objet d'une autre classe, il s'établit entre les deux classes une relation de type « **a-un** » moins forte que l'héritage (on parle de délégation).

Une interface permet d'assurer qu'une classe se conforme à un certain **protocole**.

Elle met en place une relation de type « **se-comporte-comme** » : une **Balle** « est-une » entité du jeu, elle « se-comporte-comme » un objet graphique et comme un objet interactif.

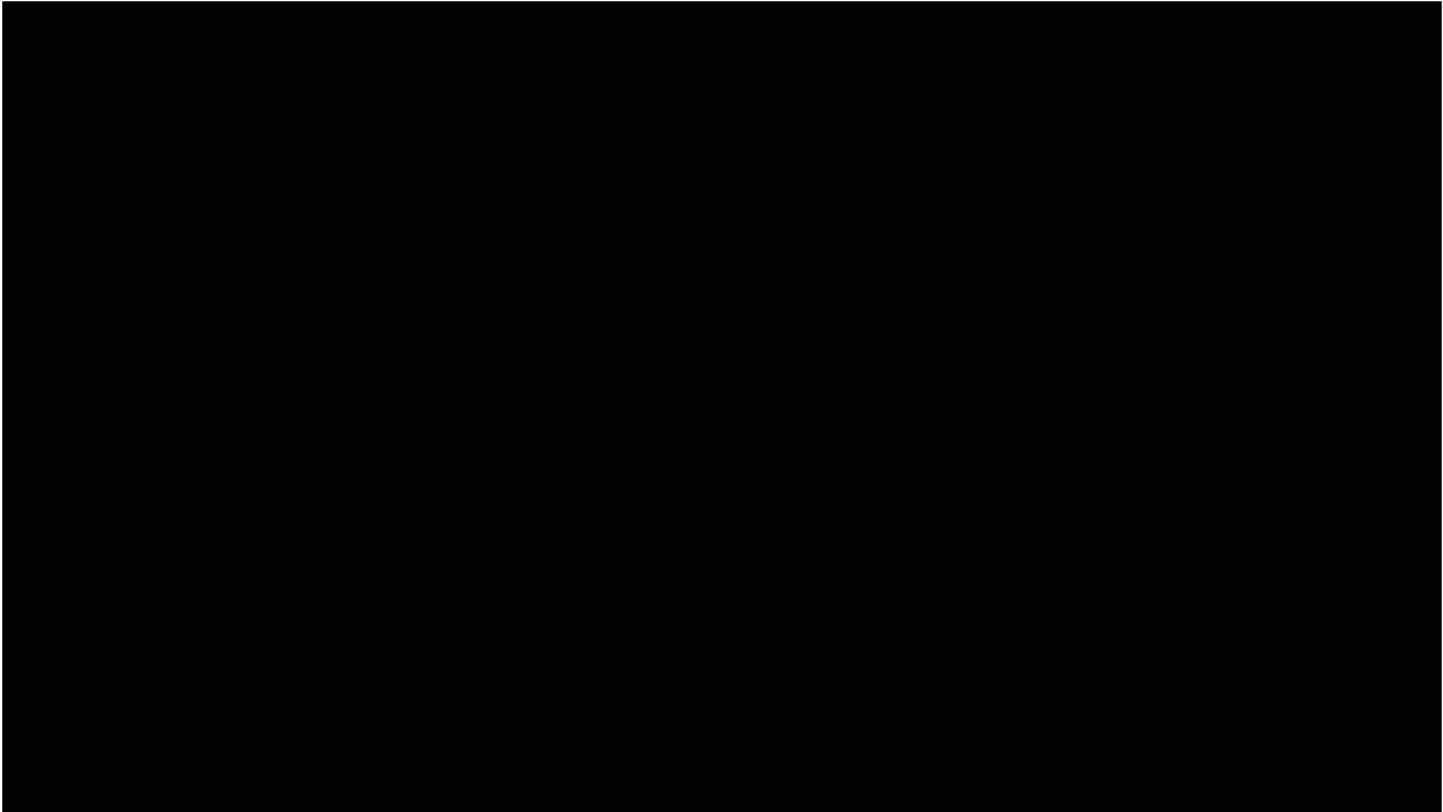
Pour terminer, intéressons nous à quel type de relation met en place une interface. Typiquement nous avons vu que l'héritage permet de mettre en place une relation de type « est-un » une balle est une entité du jeu. Nous avons vu également que lorsqu'une classe a pour attribut un objet d'une autre classe alors, il s'établit entre les deux classes une relation de type « a-un » : un guerrier a une arme. Enfin, une interface permet en fait d'assurer qu'une classe se conforme à un certain protocole et nous allons dire donc que la relation qui est mise en place

notes

résumé

0m 1s





est une relation de type : « se-comporte-comme » : une Balle « est-une » entité du jeu mais elle se comporte comme un objet graphique et un objet interactif. Et ceci conclut notre séquence sur les interfaces en java. sur les interfaces en java.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

.....

.....

.....

.....

.....

0m 37s

