

# INF1010

## *Programmation Orientée-Objet*

### Travail pratique (Questions) #3

#### Héritage :

---

1. Il y a parfois une incohérence dans l'affichage des données deux appels à cout sur le même objet semblent produire des résultats différents. Pouvez-vous l'expliquer ? (Pokachu premier combat).  
La première méthode affiche directement l'attribut « etat\_ », de type « etatCreature », la nature réel de l'état se perd

Dans la première méthode, l'attribut état de la creature est de type « etatCreature » (classe mère), c'est donc la méthode de la classe mère qui est invoquée et les attribues spécifique à la classe fille sont perdus.

Dans la 2<sup>e</sup> méthodes, on utilise une machine à états fini pour faire correspondre l'attribut état de la créature à la bonne classe fille et on base l'affichage sur cette classe.

2. Quel est l'ordre d'appel des différents constructeurs lors d'un appel au constructeur par paramètres de Professeur?

Constructeur de Professeur  
Constructeur de Dresseur  
Constructeur de string pour nom et equipe  
Constructeur de OutilScientifique  
Constructeur de string pour nom et description

3. Remplissez le tableau suivant :  
Considérons les déclarations suivantes :  
Class Mere;  
Class fille : public Mere;  
fonctionSurMere(Mere& mere);  
fonctionSurFille(Fille& fille);  
Mere m;  
Fille f;  
Mere\* mPointeur;  
Fille\* fPointeur;

Situation	Est valide?
m = f;	oui
f = m;	non
mPointeur = &f;	oui
fPointeur = &m;	Oui (mais dangereux)
fonctionSurMere(f);	oui
fonctionSurFille(m);	non