Modularité et initiation à la Programmation Orientée Objet

Quand nous utilisons certaines fonctions où certains objets Python, qu'ils soient *built-in* ou bien importés à partir de *modules*, nous nous posons rarement la question de savoir quelle est leur **implémentation**, c'est-à-dire la manière dont-ils ont été conçu et programmé. Nous faisons *globalement confiance* aux concepteurs du langage ou du module.

Ce qui nous importe est plutôt **l'interface** de ces objets, c'est-à-dire la façon dont nous pouvons interagir avec ces objets : les créer, les affecter, les additionner, les supprimer,...

Dans cette partie nous verrons comment créer un module, le documenter, et définir une interface claire. Nous verrons les prémices d'un nouveau **paradigme de programmation** : la Programmation Orientée Objet(**P00**).

La suite de cette partie est grandement inspirée de Numériques et Sciences Informatique, 24 leçons avec exercices corrigé, Ellipse

1. Un premier problème

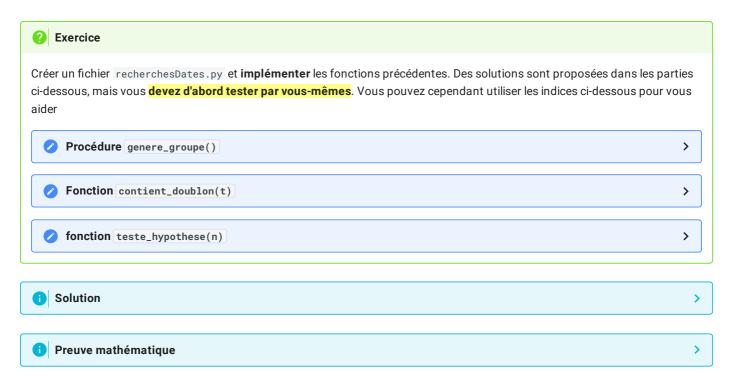


Voici une propriété probabiliste peu intuitive : il suffit d'avoir un groupe de 23 personnes pour que la probabilité que deux personnes aient la même date d'anniversaire soit supérieure à 50%.

Nous allons construire un programme Python qui permettra de vérifier expérimentalement cette propriété.

Pour modéliser le problème :

- plutôt que d'utiliser des dates, nous allons utiliser des entiers de 1 à 365;
- nous allons créer une fonction sans paramètres genere_groupe() qui renvoie un tableau aléatoire de 23 entiers de 1 à 365;
- nous allons créer une fonction contient_doublon(t) qui renverra True si le tableau contient un doublon, et False sinon;
- puis nous créerons une fonction teste_hypothese(n) qui testera sur un échantillon de n groupes la présence d'un doublon ou non, et renverra le nombre de groupes ayant eu des doublons.



2. Différentes solutions?

Bien entendu, les solutions proposées ci-dessus ne sont pas uniques. Elles sont mêmes **non optimales** (en tout cas pour la fonction contient_doublon(t)). Il est tout à fait possible de proposer d'autres **implémentations** du code, c'est-à-dire **d'autres façons de coder** la fonctionnalité voulue. Ainsi on pourrait regarder les implémentations suivantes, et les comparer entre elles :

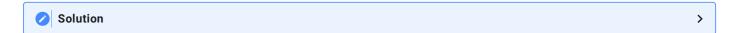


3. Une même interface

Exercice

Solution

Quand on observe les 4 propositions de codes pour la fonction $contient_doublon(t)$, on peut constater que ces 4 codes sont quasiment identiques. Quelles sont ces parties identiques ?



>

Les parties en pointillé de la solution précédente vérifient les conditions suivantes :

- s représente un ensemble de date, et le premier trou correspond à la création de cette structure.
- Le deuxième trou consiste à vérifier si data est contenu dans s.
- le troisième trou consiste à ajouter data à s

Seules ces trois parties changent dans les 4 programmes.

On pourrait alors isoler ces trois aspects dans trois fonctions différentes et obtenir le code factorisé suivant :

```
def contient_doublon(t) :
"""fonction renvoyant un booléen signalant la présence ou non d'un doublon dans le tableau"""
s = cree()
for data in t :
    if contient(data,s) :
        return True
    else :
        ajoute(data,s)
return False
```

On définit ainsi une fonction contient_doublon(t) complètement séparée de la représentation de la structure s.

Le ou la programmeur euse qui souhaite simplement utiliser la structure de donnée s n'a pas à se préoccuper de la façon dont elle a été **implémentée**. Il ou elle n'a besoin que de connaître son **interface** :

- la fonction cree() sert à construire une structure;
- la fonction contient(data, s) sert à regarder si data est contenu dans la structure s;
- La fonction ajoute(data, s) ajoute l'élément data à la structure s.

C'est exactement ce qui se passe quand on utilise des modules python : on ne cherche pas à savoir *comment sont programmés* les fonctions du modules(c'est-à-dire <u>l'implémentation du module</u>) - car on fait confiance aux programmeur euse s de ce module, mais juste à savoir *comment utiliser* ces fonctions(= <u>l'interface du module</u>).

Encore mieux, le ou la programmeur euse du module peut, si il ou elle ne change pas l'**interface** (c'est-à-dire la manière *d'utiliser* les fonctions), améliorer ces fonctions (en temps, en mémoire, etc...) sans même que l'utilisateur trice n'ait à changer quoi que ce soit à son propre programme, qui continuera à fonctionner (mieux, du moins on espère...).