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 (POO).

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

1. Un premier problème



Abstract

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.

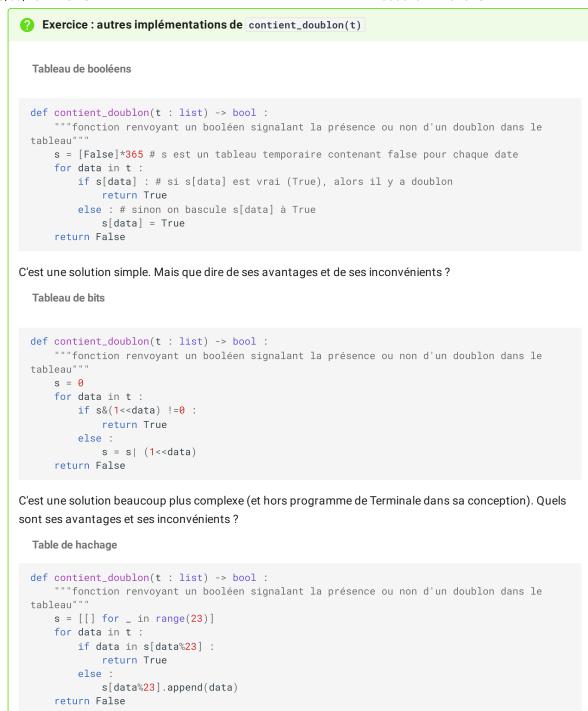
Pour modéliser le problème :

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



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). 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 :

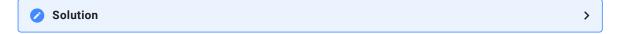




3. Une même interface



Quand on observe les 4 propositions de codes pour la fonction <code>contient_doublon(t)</code> , 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 : list) -> bool :
    """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 <code>contient_doublon(t)</code> complètement séparée de la représentation de la structure s .

Le/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 module(c'est-à-dire l'implémentation du module) - car on fait confiance aux programmeur euse s de ce module, mais juste à savoir *comment utiliser* ces fonctions(= l'interface du module).

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...).