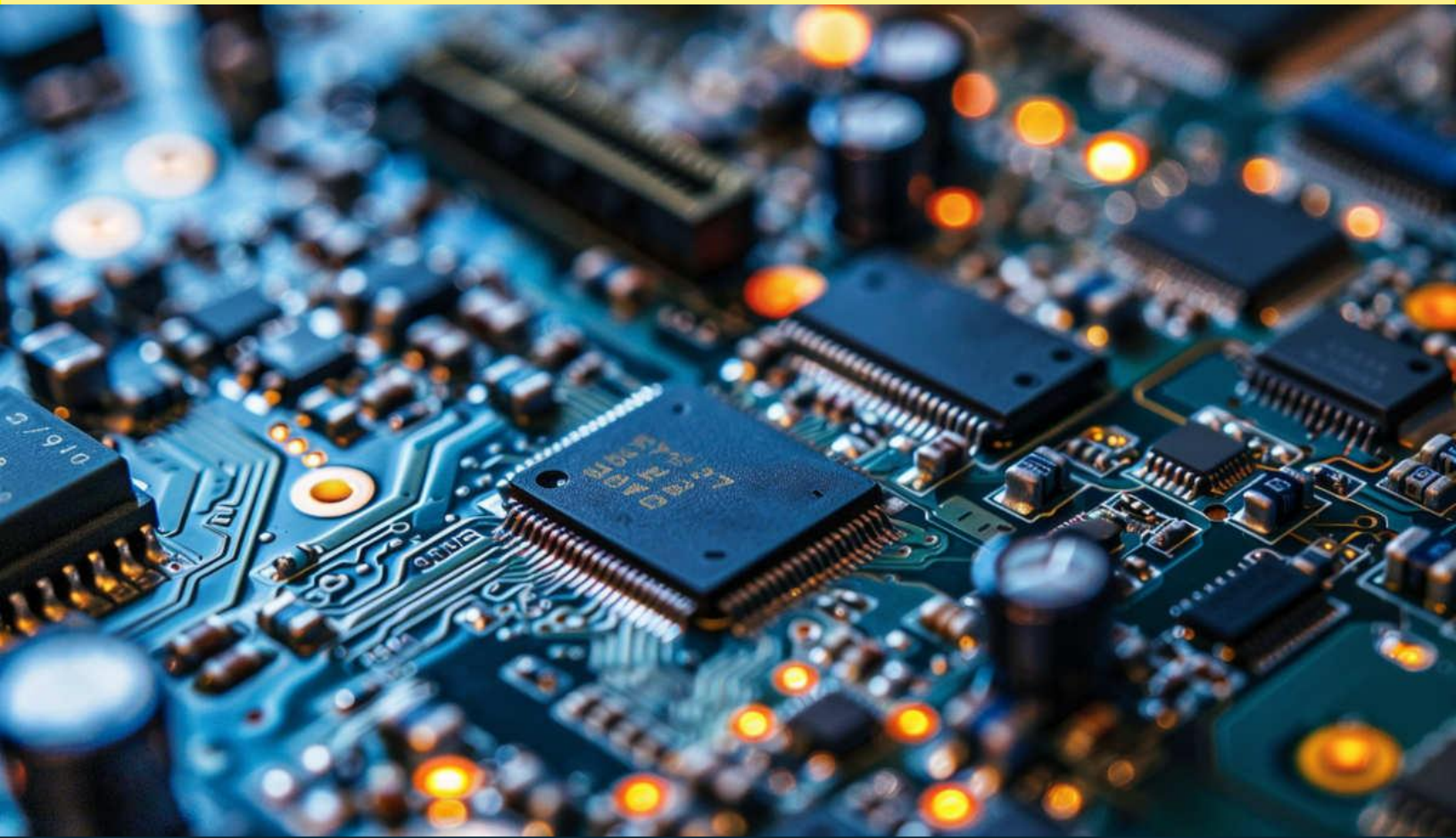


CPI A2 – PROJET POO

PROSIT 1 – LA POO, QUESACO



MOTS INCONNUS :

Paradigme d'objet / Programmation orientée objet ou POO : Le paradigme objet se base sur la création et/ou l'utilisation d'objets. On parle également de POO (Programmation Orientée Objet).

En informatique, un objet est une modélisation d'un élément du monde réel. Il s'agit en fait de données et de fonctions qui agissent sur ces données réunies dans une même entité. Ces données sont appelées les arguments de l'objet. Les fonctions sont les méthodes. On peut se représenter chaque objet comme une capsule qui regroupe des attributs et des méthodes.

objet = attributs + méthodes

Classes : Les classes sont des moules, des patrons qui permettent de créer des objets en série sur le même modèle. On peut se représenter une classe comme le schéma de construction ainsi que la liste des fonctionnalités d'un ensemble d'objets.

•

PROBLEMATIQUE :

Comment peut-on représenter une multiplication de vecteur en POO et le représenter par un diagramme de classes ?

PLAN D'ACTION :

Analyser et comprendre le code en C procédural

Comprendre comment une multiplication de vecteur doit être faite en C++

Appliquer au code en C procédural

Comprendre comment on représente un diagramme de classes puis faire les diagrammes de classes du code

Appliquer au code en C procédural

-

- **REALISATION :**