|  |  |
| --- | --- |
| Ça veut dire quoi la POO est un paradigme | C’est-à-dire c’est une vision de créer le programme avant même de programmer |
| Décrit les étapes de l’analyse et du design orienté objet ? | L’analyse :  Définir les grands objets (les grands concepts de notre projet par exemple dans le cas de la bataille navale(le bateau et le plateau de jeux) )  Le design (Définir les interactions entre objets, notre bateau va interagir par exemple avec le plateau de jeux, il va se déplacer sur le plateau de jeux, il y aura donc apriori une méthode déplacer) 🡺Diagramme de séquence  La dernière étape c’est l’étape de programmation. 🡺 diagramme de classe (tableau permettant de visualiser quelle est le nom de l’objet, ses attributs et les méthodes.)  Une fois que ces étapes sont réalisés nous pouvons coder en python dans notre cas . |
| Il sert à quoi le diagramme de séquence | Il sert à matérialiser sur un schéma les interactions entre chaque objet |
| C’est quoi un objet | Un objet est une entité qui sert de conteneur à des données et qui contrôle également l’accès à ces dernières. |
| Les attributs et les méthodes sont-ils spécifiques à l’objet | Oui il le sont ! |
| A quoi sert un diagramme de classe ? | A bien comprendre la structure de chaque objet |
| Pourquoi appelons-nous ce schéma un diagramme de classe ? |  |
|  |  |

**Appréhendez la programmation orientée objet**

Agent(personne) :

Attribut : agréabilité et la position

Méthode : création

plateau de jeux(zones minimal de jeux ) :

Attribut : position de son coin inférieur gauche, position de son coin supérieur droit

Méthode : calcul de la population

Méthode : calcul de la densité de population

Méthode : création

Position :

Attribut : latitude, longitude

Attribut : latitude et la longitude

Méthode : création

Graph :

Attribut : les valeurs abscisse et ordonnées

Méthode : création

Érigez les fondations du programme