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).

Le premier affichage de Pokachu utilise l’affichage de la classe EtatCreature tandis que le deuxième affichage (autre méthode) utilise l’affichage de la classe fille EtatEmpoisonne.

1. Quel est l’ordre d’appel des différents constructeurs lors d’un appel au constructeur par paramètres de Professeur?
2. ObjetMagique
3. Dresseur
4. Professeur
5. 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; | NON |
| f = m; | OUI |
| mPointeur = &f; | NON |
| fPointeur = &m; | OUI |
| fonctionSurMere(f); | OUI |
| fonctionSurFille(m); | NON |