* Antoine Jouglet
* TP/TD : 4h par semaine, un coup l’un un coup l’autre.
* Examens
  + 20% TP + 40% M + 40% F
  + Poly annoté autorisé au final
* Compilateur : Penser à Qt creator.
* Objet
  + Ce n’est forcément quelque chose qui se touche.
  + C’est un truc.
  + Nous avons la faculté de percevoir des objets grâce à leurs attributs. Ils nous permettent de définir différents objets.

Attributs

* + Ce ne sont pas des objets, ils servent à les caractériser.
  + Se retrouve dans un certain nombre d’attributs.
  + Objet au croisement de différents attributs.
  + Ensemble d’objets qui partagent des attributs communs : classe.
* Classe
  + Abstraction.
* Modélisation orientée objet est toujours contextuelle : on choisit des attributs pertinents p/r l’utilisation qu’on va faire de cette modélisation.
* Approche objet
  + Utilisation d’objets.
  + Ils interagissent entre eux pour réaliser une fonction => système.
  + Système décomposé sur ce qu’il est et fait.
* Attributs
  + Chaque objet est responsable de ses attributs.
* Méthode
  + Fonction qui s’exécute sur un objet particulier.
* Avantages approche OO (espèce d’arc-en-ciel)
  + Stabilité
* Analyse et conception orientées objet
  + Découpage naturel et intuitif contre le complexité d’un problème.
  + Découpage horizontal
    - Exemple : (polygones (quadrilatères (parallélogrammes (losanges rectangles))triangles pentagones))
* Outils
  + UML
    - Langage graphique
    - On l’utilise comme on veut
    - Degré de détails pertinent à ce qu’on veut en faire
  + Design Pattern
* Préprocesseur
  + Plus de .h.
  + iostream : entrée sortie.
  + string : bibliothèque pour générer les caractères.
  + namespace
    - portée globale/portée locale d’une fonction
    - portée globale divisée en plusieurs sous espaces
      * tous les éléments des bibliothèques standard sont déclarés dans std.
* cout
  + objet qui appartient à la classe ostream, qui représente la sortie standard.
  + Pendant de printf.
  + cout<<“Bonjour ! \n“ ; = cout.operator<<(“Bonjour ! \n“) ;
* cin
  + Pendant de scanf.
* Définition et déclaration d’une variable
  + Définir une variable : réserver un espace mémoire.
  + Déclarer une variable : dire que quelque part il y aura une variable (mot clé : extern).
  + Initialiser les variables, c’est bien sinon on n’est pas sûr de sa valeur.
  + Une définition est aussi une déclaration.
  + Identificateur de fonction ou de variable doit être déclaré avant utilisation.