**POO :**

**Classes utilitaires/métiers**

∗ Réutilisation

∗ Principe d’héritage

∗ Encapsulation

∗ Polymorphisme

∗ Visibilité des composants

∗ Intègre l’évènementiel

∗ Intègre la programmation procédurale

UML (unified modeling language) / SCRUM

XML