**Veille techno 5 - UML - POO**

**UML**

1. C’est quoi UML ?
2. Donner les différents diagrammes d’UML.
3. C’est quoi un diagramme de classe ?
4. C’est quoi une classe ?
5. C’est quoi un attribut ou propriété ?
6. C’est quoi une méthode ?
7. C’est quoi l’héritage ?

**POO**

1. C’est quoi la programmation orientée objet (POO) ?
2. C’est quoi un constructeur d’une classe Java ?
3. Comment implémenter l’héritage en Java ?
4. C’est quoi une interface Java ?