



Programmation événementielle et Orientée Objet

140 H

POO, WinForm, .Net Framework, Visual
Studio, .NET

Programmation orienté objet

Section : POO

Partie 1 - Définition

TD Définition_POO

POO, Programmation structurée, .NET Framework, .NET , Visual Studio,
Langage C#

Projet 1 - Définition de POO

A 1 - Programmation Structurée

Tâche 1 – Recherche documentaire

Tâche 2 – Présentation

- Définition (Max 3 phrase)
- Mots clés

A 2 - Programmation orienté objet

Tâche 1 – Recherche documentaire

Tâche 2 – Présentation

- Définition (Max 3 phrase)
- Mots clés

Langage C#

TP 1 : Bonjour C#

Q1

Ecrire un programme qui demande et affiche votre nom et prénom

Q2

Ecrire un programme qui affiche 1000 nombre,

Q3

Ecrire un programme qui affiche 1000 nombres avec 10 nombre par ligne

Q4

Création de l'objet

TP 2 : Création de l'objet

Q1 – La classe One

Création de la classe « One » avec

- Méthode ToString
- Méthode Equals
- Constructeur avec paramètres
- Constructeur sans paramètres

Q2 – La classe Many

Création de la classe « Many » avec

- Méthode ToString
- Méthode Equals
- Constructeur avec paramètres
- Constructeur sans paramètres

Q3 – Programme de Test

Héritage , Propriétés et Méthodes

TP 3 - Héritage

Q1 - la classe « Personne

Création de la classe « Personne »

Q2 – La classe « Client »

Création de la classe « Client » ou votre classe de mini projet qui peut hérite de la classe « Personne »

TP 4 – Méthode et Liste

Q1 – La classe « GestionGroupe »

Création de la classe « GestionOne »

Avec

- ListeGroupes
- Ajouter

Polymorphisme

Fichiers