

Introduction à la programmation Informatique
(<https://wilfriedmbouenda.com/2018/09/12/introduction-a-la-programmation-informatique/>)



([HTTPS://WILFRIEDMBOUENDA.COM/AUTHOR/ADMIN/](https://wilfriedmbouenda.com/author/admin/))

Dans cet article

Définition

Le Programmes et les recettes de cuisine

Les outils d'un programmeur

Les langages de programmation

Paradigme ou type de programmation

Conclusion

Cet article est ma tentative d'expliquer la programmation informatique en utilisant des termes simples pour que toute personne quel que soit son background puisse comprendre.

Dans cet article je parlerai de la programmation, des outils de travail d'un programmeur, des langages de programmation et des types de programmations.

Définition

La programmation est l'ensemble des tâches qui permet de créer un programme.

C'est quoi un programme ?

Un programme est un liste de tâches que l'ordinateur exécute.

La liste des tâches d'un programme est écrite dans un langage de programmation.

SHARE

Ceci signifie qu'un programmeur doit connaître le langage de programmation.

programmation mais nous y reviendrons plus tard.

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

URL: <https://www.facebook.com/wilfriedmbouenda>

Les phases de réalisations d'un logiciels sont : analyser un problème, trouver une solution, écrire les programmes dans un langage de programmation en se basant sur la solution et tester le logiciel.

Nous pouvons aussi définir un programme comme étant une partie de la solution à un problème d'utilisateur qui prend tout son sens dans un logiciel avec d'autre programmes.

Pour comprendre simplement les programmes, nous allons entrer dans le monde de la cuisine.

Le Programmes et les recettes de cuisine

recette de cuisine

Ecrire un programme c'est comme créer un recette de cuisine.

En écrivant une recette, nous écrivons d'abord la liste des ingrédients à utiliser. Ensuite nous avons les étapes à suivre pour cuisiner le repas.

La recette de cuisine a les similitudes suivantes avec un programme.

Les ingrédients correspondent aux objets qu'on va utiliser dans notre programmes.

Les étapes de la recette correspondent aux tâches du programme.

SHARE

Les outils d'un programmeur

(HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/SHARER.PHP?

Pour faire son métier, le programmeur a besoin d'outils indispensables.

U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRDUCTION-
(HTTPS://WWW.TWITTER.COM/INTENT/SHARE?

URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRDUCTION-
(HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/SHAREARTICLE?

3&URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRDUCTION-
utilisations. Photo by rawpixel (https://unsplash.com/photos/kE1FudeAkfw?
(INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE
Pour en savoir plus sur les cookies (https://automattic.com/cookies/)
cookies (https://unsplash.com/?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditCopyText) on Unsplash
(INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE
Fermer et accepter

Feuille de papier

La feuille de papier sert à analyser le problème et à établir une solution. Une personne peut aussi utiliser un fichier texte. Cette phase est très importante car avant d'écrire un programme qui va résoudre le problème de notre utilisateur, il faudra d'abord réfléchir et trouver la solution la plus efficace. Avec expérience, cette phase devient plus simple et plus rapide.

Ordinateur

J'aurais du commencer par celui ci.

“ Un Programmeur sans ordinateur est comme un photographe sans appareil photo.

g

Ceci est l'outil de base sans lequel le programmeur ne peut travailler.

Éditeur de texte

C'est un logiciel qui permet d'écrire un texte. Le programmeur l'utilise pour écrire son programme (liste des tâches à accomplir par l'ordinateur)

Exemple d'éditeur de texte: Notepad, Bloc note, Notepad++

Compilateur

Le compilateur est un outil qui analyse le programme et corrige les erreurs de syntaxe et de sémantique. Il fait encore plus que cela, il permet aussi après la correction de transformer le contenu du programme d'un langage de programmation à un langage compréhensible par l'ordinateur (langage machine)

Éditeur de lien

([HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/SHARER.PHP?](http://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F)

U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%3A%20LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F

L' Éditeur de lien est un outil qui travaille après le compilateur en prenant un ou plusieurs programmes en langage machine et les assemble pour former ce qu'on

appelle fichier exécutable, notre logiciel.

Le Débogueur est un outil qui permet de tester notre programme et savoir si y a des erreurs.

Déboguer c'est mener une enquête et rechercher des défauts et des erreurs dans un programme.

2 techniques de débogages connues sont le **ligne par ligne** et le **point de stop**.

Le **ligne par ligne** permet d'exécuter un programme en s'arrêtant sur chaque ligne pour évaluer la situation.

Faisons un parallèle avec la cuisine:

C'est comme si on fait un repas trop salé.

Déboguer le repas avec le **ligne par ligne** consiste à cuisiner mais en s'arrêtant à chaque étape pour contrôler le niveau du sel jusqu' à détecter l'étape où le sel a débordé.

Le **point de stop** permet d'exécuter le programme et s'arrêter à un point qu'on a choisi pour mener nos enquêtes pour chercher des erreurs.

Revenons a la cuisine.

Appliquer le **point de stop** dans une recette de cuisine consiste a s' arrêterà une étape précise pour enquêter sur la quantité de sel.

IDE ou environnement de développement

Un environnement de développement est un logiciel qui contient l'ensemble des outils qui permet au programmeur d'être plus efficace dans son travail de développement informatique. Les outils contenus dans un environnement de développement sont les mêmes cité plus haut: un éditeur de texte destiné à l'écriture des programmes, des fonctions qui permettent, par pression sur un bouton, de démarrer le compilateur ou l'éditeur de liens ainsi qu'un débogueur ^{SHARE} ligne qui permet d'exécuter ligne par ligne le programme en cours de construction.

URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRDUCTION-INTRODUCTION+%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE

Terminologie informatique

Instruction: une tâche à exécuter par un programme.
 Pour en savoir plus, y compris sur la façon de contrôler les cookies, reportez-vous à ce qui suit : <https://automattic.com/cookies/>.
Code objet ou langage machine: langage de programmation informatique.
Variables: sont des élément qui sont utilisé par le programme.

Input: L'ensemble des choses qu'on définit au début d'un programme. Ce sont des ingrédients

Output: L'ensemble des choses qu'on retrouvent à la fin d'un programme. C'est notre repas.

Les langages de programmation

Photo by rawpixel ([https://unsplash.com/photos/HltmBdQWwiY?](https://unsplash.com/photos/HltmBdQWwiY?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditCopyText)

[utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditCopyText](https://unsplash.com/photos/HltmBdQWwiY?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditCopyText)) on Unsplash

(https://unsplash.com/?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditCopyText)

Definition

Un langage de programmation est un langage utilisé pour écrire un programme. Il est compréhensible à l'être humain. Il a un ensemble de type d'instruction et une liste de mots clé.

Pour utiliser un langage de programmation, le programmeur doit connaître sa syntaxe et sa sémantique.

Liste des langages les plus utilisées

1. Le Java. un des langages les plus connus.

2. Javascript

3. Le langage C.

4. Le Shell

SHARE

5. L'Objective-C.

([HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/SHARER.PHP?](http://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

[U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

6. Le C#

[URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

[7. Le C++](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

[8. Le PHP](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

[9. Le Python](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

[10. Le JavaScript](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-informatique%2F&t=Introduction+%C3%A0+la+programmation+informatique)

Fermer et accepter

10. Le Go

Types de langages de programmation

On peut classer les programmes par rapport à la manière dont ils sont exécutés.

Compilé

Un langage est compilé lorsque les programmes écrits dans ce langage sont d'abord transformés en code objet avant d'être exécutés.

Exemple: C, C++, C#

Interprété

Un langage est interprété lorsque les programmes écrits dans ce langage sont directement exécutés sans transformation préliminaires.

Exemple: php

Paradigme ou type de programmation

Procédurale

La programmation procédurale est un type de programmation où le programmeur instruit l'ordinateur sur ce qu'il doit faire en regroupant les tâches en procédure.

c'est quoi une procédure ?

Une procédure ou encore routine ou fonction est un bloc de tâches que l'ordinateur va effectuer.

SHARE

OOP

([HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/SHARER.PHP?](http://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-LA-PROGRAMMATION-ORIENTE-OBJET%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-LA-PROGRAMMATION-ORIENTE-OBJET%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F

URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-LA-PROGRAMMATION-ORIENTE-OBJET%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F

&URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-LA-PROGRAMMATION-ORIENTE-OBJET%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F

utilisations.
Pour en savoir plus, y compris sur la façon de contrôler les cookies, reportez-vous à ce qui suit : <https://automattic.com/cookies/>.

(INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F&TITLE=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE%2F

Une classe est un objet qui expose ses comportements et ses caractéristiques.

La programmation fonctionnelle est un un type de programmation ou le programmeur déclare le résultat désiré comme une valeur de l'élaboration de fonctions mathématiques.

La programmation événementielle est un type de programmation où la direction du programme est déterminée par des événements, des actions d'utilisateurs (clics de souris, boutons actionnés), des actions venant de senseurs, ou des messages venant d'autres programmes.

Après cette introduction à la programmation informatique, mon prochain article parle de la programmation orienté à objet, un des type de programmation les plus utilisées.

8/11

Wilfried

(<https://wilfriedmbouenda.com/author/admin/>)

Apprendre le langage Java de A à Z [débutant] – 1/16

(<https://wilfriedmbouenda.com/2019/02/19/apprendre-le-langage-java-de-a-a-z-debutant-1-16/>)

Java pour les débutants {partie 1}

(<https://wilfriedmbouenda.com/2018/11/16/java-pour-les-debutants-partie-1/>)

SHARE

(<http://www.facebook.com/sharer.php?>

[U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOIENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTR](https://www.wilfriedmboienda.com/2018/09/12/introduction-to-new-percona-intro-tween/)

[URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2E09%2E12%2FINTRAUSULTATION%2F%2FAWO.%2FKO%2FDIETZ%2FSURPRDUCTION%2F](#)

Tout ce que vous devez savoir sur les Algorithmes

Genève, 1997, 2000, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681

(INFORMATION: 5% 2E&T=INTRODUCTION+<C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE

cookies (<https://automattic.com/cookies/>).

(INFORMATIQUE%2F&TEXT=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+PROGRAMMATION)

Fermer et accepter

Fermer et accepter

Introduction à la programmation Orientée Objet

(<https://wilfriedmbouenda.com/2018/09/30/introduction-a-la-programmation-orientee-objet/>)

Initie toi à la programmation informatique

Reçois les meilleurs articles par email.

Nom

Email

JE M'ABONNE

Confidentialité garantie. Nous ne partagerons jamais vos informations.

DERNIERS ARTICLES

Apprendre le langage Java de A à Z [débutant] - 1/16 (<https://wilfriedmbouenda.com/2019/02/19/apprendre-le-langage-java-de-a-a-z-debutant-1-16/>)

Comment créer l'application « Hello world » en Java avec le Framework Play ?
(<https://wilfriedmbouenda.com/2018/12/28/comment-creeer-lapplication-hello-world-en-java-avec-le-framework-play/>)

Java pour les débutants {partie 1} (<https://wilfriedmbouenda.com/2018/11/16/java-pour-les-debutants-partie-1/>)

Tout ce que vous devez savoir sur les Algorithmes (<https://wilfriedmbouenda.com/2018/10/30/tout-ce-que-vous-devez-savoir-sur-les-algorithmes/>)

SHARE

Introduction à la programmation Orientée Objet (<https://wilfriedmbouenda.com/2018/09/30/introduction-a-la-programmation-orientee-objet/>)

(<http://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2Fwilfriedmbouenda.com%2F2018%2F09%2F12%2Fintroduction-a-la-programmation-orientee-objet/>)

U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-A-LA-PROGRAMMATION-ORIENTEE-OBJET%2F (HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/INTENT/SHARE?SUIS MOI SUR FACEBOOK (HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/WILFRIEDMBOUENDA)

URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-A-LA-PROGRAMMATION-ORIENTEE-OBJET%2F (HTTPS://WWW.LINKEDIN.COM/SHAREARTICLE?URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-A-LA-PROGRAMMATION-ORIENTEE-OBJET%2F)

1 227 mentions J'aime

Pour en savoir plus, y compris sur la façon de contrôler les cookies, reportez-vous à ce qui suit : <https://automattic.com/cookies/>

J'aime cette Page

Regarder la vidéo

Fermer et accepter

PROGRAMMATION-ORIENTEE-OBJET

(INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE

(INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE

(INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE

Soyez le premier de vos amis à aimer ça

TÉLÉCHARGES LE GUIDE GRATUIT POUR RÉUSSIR EN INFORMATIQUE!

(<https://wilfriedmbouenda.com/commencer-ici>)



©2018 Wilfried Mbouenda Mbogne - Coach en Informatique. All Rights Reserved.

WordPress Theme by OptimizePress (<https://www.optimizepress.com/>)

SHARE

([HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/SHARER.PHP?](http://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

[U=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

[URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

[3&URL=HTTPS%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

utilisations.

Pour en savoir plus, y compris sur la façon de contrôler les cookies, reportez-vous à ce qui suit : <https://automattic.com/cookies/>

([INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

([INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE](https://www.facebook.com/sharer.php?u=https%3A%2F%2FWILFRIEDMBOUENDA.COM%2F2018%2F09%2F12%2FINTRODUCTION-%28INFORMATIQUE%2F&T=INTRODUCTION+%C3%A0+LA+PROGRAMMATION+INFORMATIQUE)

Fermer et accepter