1. Liste d'objets
   1. Le poste de télévision du salon peut être représenté par une classe avec les attribues :

* La taille
* La marque
* Le type
* Le prix
* ……

Donc la télévision est un objet

* 1. La qualité du compilateur par :
* Le nom
* Le temp
* Le type

Est un objet

* 1. La deuxième guerre mondiale :
* La date
* La durée
* Le nombre de mort
* Les alliés

Est un objet

* 1. James Rumbaught
* Le nom
* Le prénom
* L'âge
* La taille

Est un objet

* 1. Racine carrée de 4
* Le type
* La catégorie

Est un objet

* 1. Une transaction boursière
* La valeur
* Le produit
* La date

Est un objet

* 1. La vitesse de la lumière
* La vitesse
* La couleur

Est un objet

1. Etats d'une bouteille :

* La quantité
* Le type de liquide
* Si elle est vide

1. De la difficulté de classer :

* Type de véhicule
  + Terrestre
    - Voiture
    - Moto
    - Cheval
  + Aérien
    - Avion
  + Maritime
    - Sous-marin
    - Bateau
* Type Voie de circulation
  + Route
  + Mère
  + Aire
  + Chemine de fer
* Accessoire de maison
  + L'alouette

1. Structuration d'héritage



La classe personnage reste inchangé, dû à la création du classe Interface qui définira des méthodes qui sera implémenté par les classes Homme, Femme …. Ceci permet de redéfinir les actions qui sera possible dans la méthode dance par chaque classe qui l'implémentera.

Ajout d'un attribue "catégorie" dans les classe Homme et Femme pour définir la catégorie de groupe d'Age de la personne qui sera utiliser par la méthode Danser.