

Introduction à la P.O.O

L'objectif : diviser des programmes en sous-éléments

Les objets qui nous entourent sont toujours constitués d'objets plus simples.

Une communication entre ces objets simples permet de construire des choses relativement complexes.

= mode de pensée qui se rapproche d'une conception naturelle des choses.

Le programmeur peut ainsi directement transposer ses idées à la programmation

Donc une approche descriptive des différents objets



Trois concepts

Encapsulation

Heritage

Polymorphisme




Encapsulation

dans un objet on trouvera des attributs (des variables internes porteuses d'informations) relatifs à l'état de l'objet.

les modifications d'état se feront sous forme d'appel de méthodes

Le seul moyen d'interagir avec cet objet, ce sera au travers de ses méthodes



des attributs pour son état,
des méthodes pour ses comportements



L'objectif de l'encapsulation est d'apporter une certaine abstraction dans la définition d'un objet.

Il faut connaître les comportements possibles pour un objet.

Mais on n'a pas forcément savoir comment ce comportement est réalisé en interne de l'objet.

L'abstraction ça va => une représentation simplifiée d'un objet.

Je sais ce qu'il peut faire mais je n'ai pas besoin de savoir comment il le fait.