

Introduction : La programmation orientée objet , pourquoi ? Pour quoi faire ?

Sujet commun : I Définir une Classe et un objet.

Sujet groupe 1) La programmation orientée objet et UML.

Sujet groupe 2) Membre d'instance Vs membre de classe

Sujet groupe 3) Le constructeur en P.O.O, c'est quoi comment ça marche

et le destructeur d'objet , c'est quoi comment ça marche

Ressources :

<http://www.jmdoudoux.fr/java/dej/chap-poo.htm>

<http://blog.paumard.org/cours/java/chap04-structure-classe.html>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/26832-apprenez-a-programmer-en-java/21282-votre-premiere-classe>