

Programmation Orientée Object

Objectif

- Savoir énoncer, définir et expliquer les trois piliers de la Programmation Orientée Objet
- Pouvoir expliquer la différence entre une classe et un objet
- Savoir définir une classe (et les différents éléments qui la constitue) et un objet
- Savoir utiliser une classe et un objet
- Savoir utiliser le polymorphisme, l'héritage et l'encapsulation dans un programme
- Comprendre la visibilité d'une classe
- Comprendre et savoir implémenter une classe abstraite
- Comprendre et savoir implémenter un interface

Table des matières

- Introduction
- Les classes en C#
- Les objets en C#
- L'héritage en C#
- Les classes abstraites en C#
- Les interfaces en C#