

Exo 1

1. Qu'est-ce que la programmation orientée objet (POO) ?

Un style de programmation qui permet de sécuriser l'accès aux données à travers des règles tout en facilitant la lecture et la maintenabilité du programme.

2. Quels sont les avantages de la POO par rapport à la programmation procédurale ?

Elle permet la modularité, la réutilisation du code, une meilleure maintenance, l'encapsulation, l'héritage et le polymorphisme.

3. Décrivez les concepts clés de la POO en C++.

Classe, objet, encapsulation, héritage et polymorphisme.

4. Expliquez ce qu'est une classe en C++.

C'est un modèle qui définit les propriétés et actions des objets.

5. Quelle est la différence entre une classe et un objet ?

Une classe est le plan, et un objet est une instance concrète de cette classe.

6. Qu'est-ce que l'encapsulation et pourquoi est-elle importante en POO ?

Elle cache les détails internes et contrôle l'accès aux données, ce qui protège et structure le code.

7. Comment accède-t-on aux attributs privés d'une classe ?

On utilise des fonctions spéciales (getters et setters).

8. Quel est le rôle d'un constructeur en C++ ?

C'est une fonction spéciale qui initialise un objet quand il est créé.

9. Expliquez ce qu'est un destructeur et son rôle.

Il nettoie ou libère les ressources utilisées par l'objet quand il est détruit.

10. Quelles sont les différentes formes d'héritage en C++ ?

Simple, multiple, multiniveau, hiérarchique et hybride.

Exo 2

1. F
2. V
3. V
4. F
5. V
6. V
7. V
8. V
9. V
10. F