



Un objet informatique... c'est...

3



Encapsulation

Héritage

Polymorphisme

4



Modelisation UML

Nom de la classe

Attributs
(Caractéristiques)

Méthodes
(Fonctionnalités)

Personne

+ nom : String
+ sexe : char
+ age : int
+ taille : double

+ **Personne () : void**

+ parler () : void
+ marcher () : void
+ traduire (String) : String

© EPSIC 2022 – Tony Favre-Bulle – Module 319 – Concevoir et implémenter des applications

5



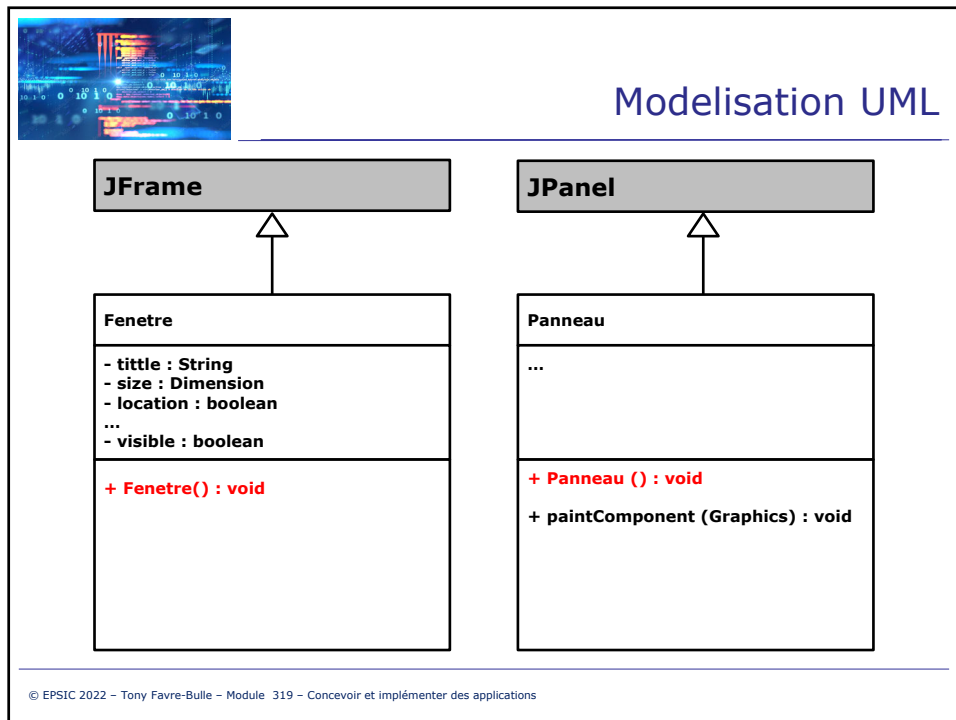
Les composants graphiques

java.awt → Composant HeavyWeight

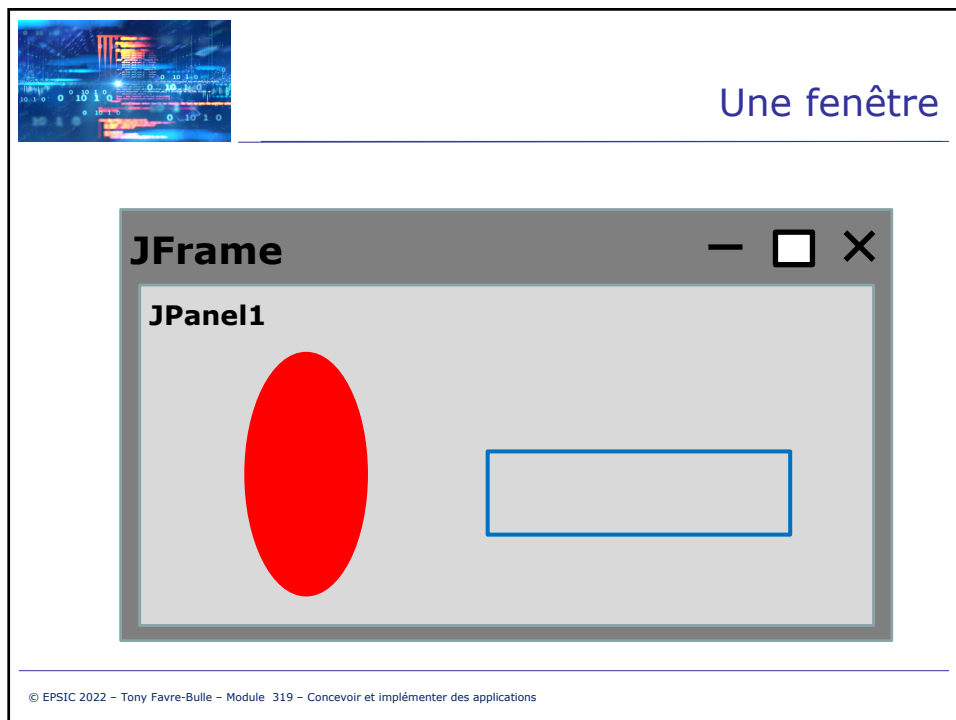
javax.swing → Composant Lightweight

© EPSIC 2022 – Tony Favre-Bulle – Module 319 – Concevoir et implémenter des applications

6



7



8