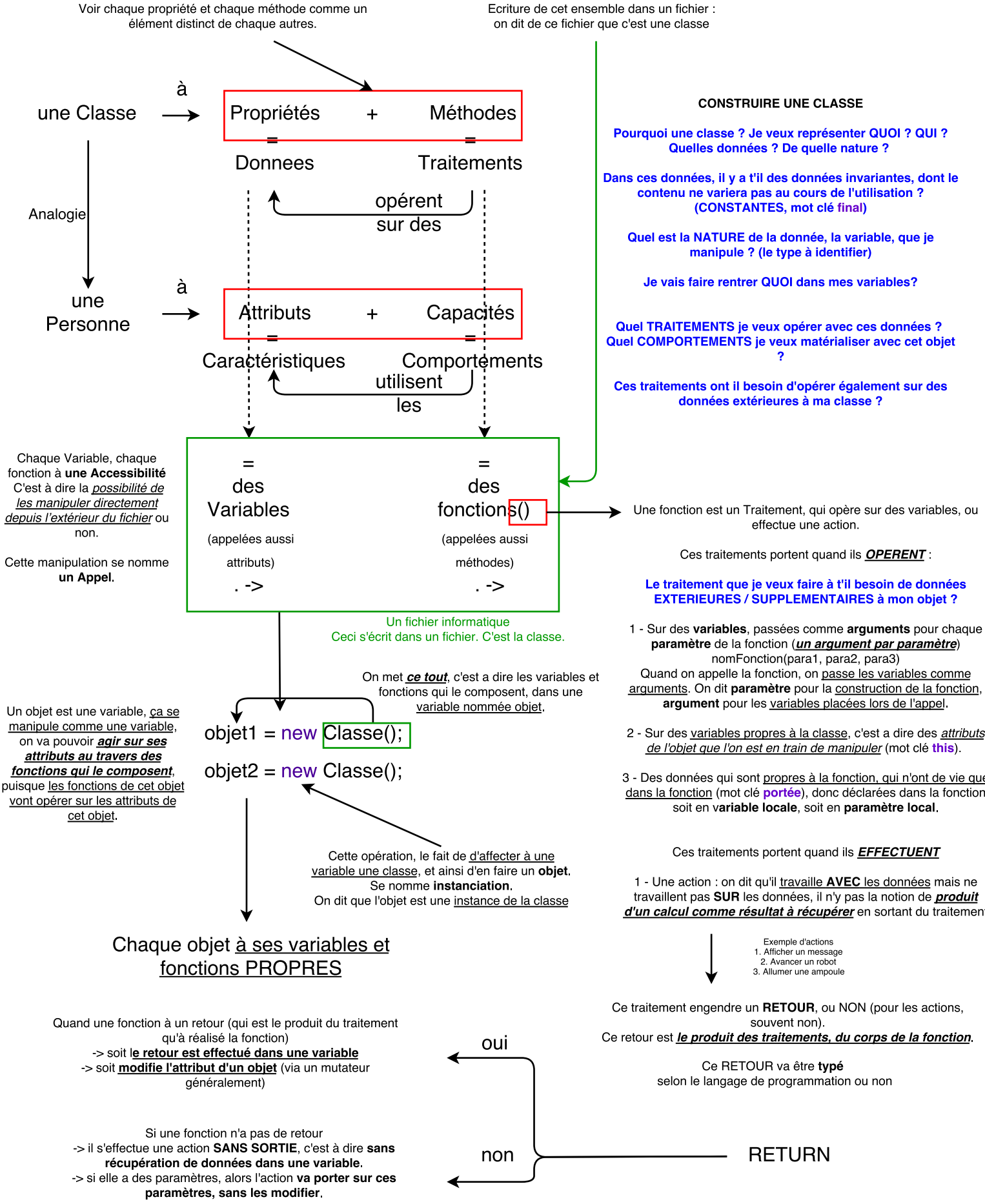
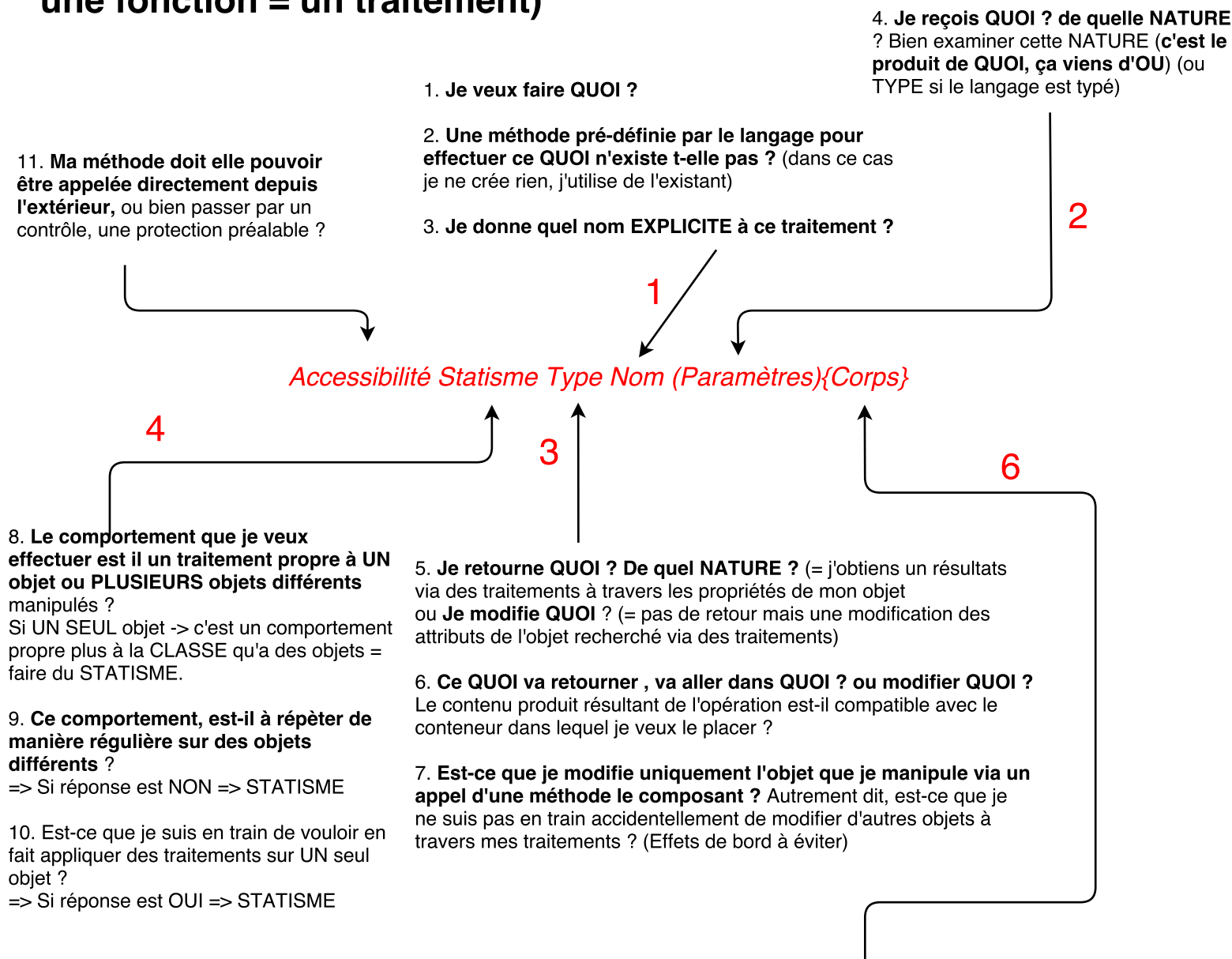


Comprendre le raisonnement Orienté Objet

Indépendant de tout langage de programmation



Créer un comportement (construire une fonction = un traitement)



Algorithmique = écriture du BLOC d'instructions via des outils



OUTIL 1 : STRUCTURES DE CONTROLE
Mon programme nécessite t'il des stockages de valeurs, des compteurs à l'intérieur du traitement sans réutilisation extérieure ?
=> VARIABLES DE PORTEE LOCALE

Dois-je conditionner l'exécution de certaines portions d'instruction selon la réalisation ou non d'une expression parenthésée (appelée condition) ?
=> BRANCHEMENTS CONDITIONNELS

Dois-je forcer l'exécution perpétuelle d'une portion d'instructions tant que la valeur d'une condition ne correspond pas à ce que j'attends ?
=> DO WHILE

Est-je besoin de faire des instructions un certain nombre de fois ?
=> FOR, FOR(){FOR(){} }

Doit je passer un revue l'ensemble des éléments qui compose un objet, une liste(qui est un objet elle même) ?
=> FOREACH

Que DOIT faire la fonction ? Je le fais COMMENT ?

Est-ce que j'ai besoin de variables à portée locale ? De quel TYPE ?

Il y a t'il des modifications à apporter sur d'autres attributs de l'objet en dehors du RETOUR du traitement ?
=> ACCESSEURS ET MUTATEURS

Est-ce que je veux executer des instructions uniquement di la condition est remplie ?
=> IF() CLASSIQUE

Est-ce que je veux executer un bloc d'instruction ATTACHE à une valeur qui doit être le résultat du contrôle de ma condition ?
=> SWITCH CASE ; ;

Est-ce que je veux qu'un bloc par défaut soit exécuté si la condition n'est pas remplie, ou une autre condition ?
elseif() else()

Autres questionnements importants en orienté Objet

Accessibilité

Certaines propriétés de ma classe (attributs et fonctions) doivent elles être accédées directement depuis l'extérieur de ma classe à travers des manipulations ?

Certaines propriétés de ma classe doivent elles pouvoir être protégées de toute modification directe de l'extérieur ?

=> Cette protection se nomme ENCAPSULATION

Pour chaque attribut (variable) de mon objet, je veux les manipuler directement ou bien passer par des mécanismes de contrôle avant de les manipuler ?

=> ACCESSEURS ET MUTATEURS

(Manipuler = soit modifier la valeur de la variable via une affectation, soit récupérer la valeur de la variable)

This

Dans ma feuille de classe ou je construit mon objet, est ce que j'ai des traitements à effectuer qui portent directement sur des propriétés de ma classe dans laquelle je suis ?

=> précéder dans ce cas l'attribut ou la méthode de THIS

this-> ou this. se manipule directement dans une classe.
this veut dire -> l'attribut, la méthode de cette classe ou je travailler, ou je suis.

Constructeur

Quand je crée un nouvel objet via une instanciation, est ce que je veux lui affecter des valeurs par défaut à ses attributs au moment de la création pour gagner du temps ?

Les différents objet que je crée doivent il initialiser leurs attributs en nombre et en valeur de la même façon à leur création ?

Le constructeur est une fonction qui porte le même nom que sa classe, et n'a pas de RETOUR. En effet, la création d'un objet se fait au travers d'un new Classe();

=> Ce classe(), est en fait une méthode, l'instanciation passe par une fonction, il peut y avoir plusieurs constructeurs, avec ou sans paramètres (on peut écrire plusieurs constructeurs dans une classe).

Quand je crée un nouvel objet via une instanciation, est ce que je veux lui affecter des valeurs par défaut à ses attributs au moment de la création pour gagner du temps ?

Les différents objet que je crée doivent il initialiser leurs attributs en nombre et en valeur de la même façon à leur création ?

Le constructeur est une fonction qui porte le même nom que sa classe, et n'a pas de RETOUR. En effet, la création d'un objet se fait au travers d'un new Classe();

=> Ce classe(), est en fait une méthode, l'instanciation passe par une fonction, il peut y avoir plusieurs constructeurs, avec ou sans paramètres (on peut écrire plusieurs constructeurs dans une classe).