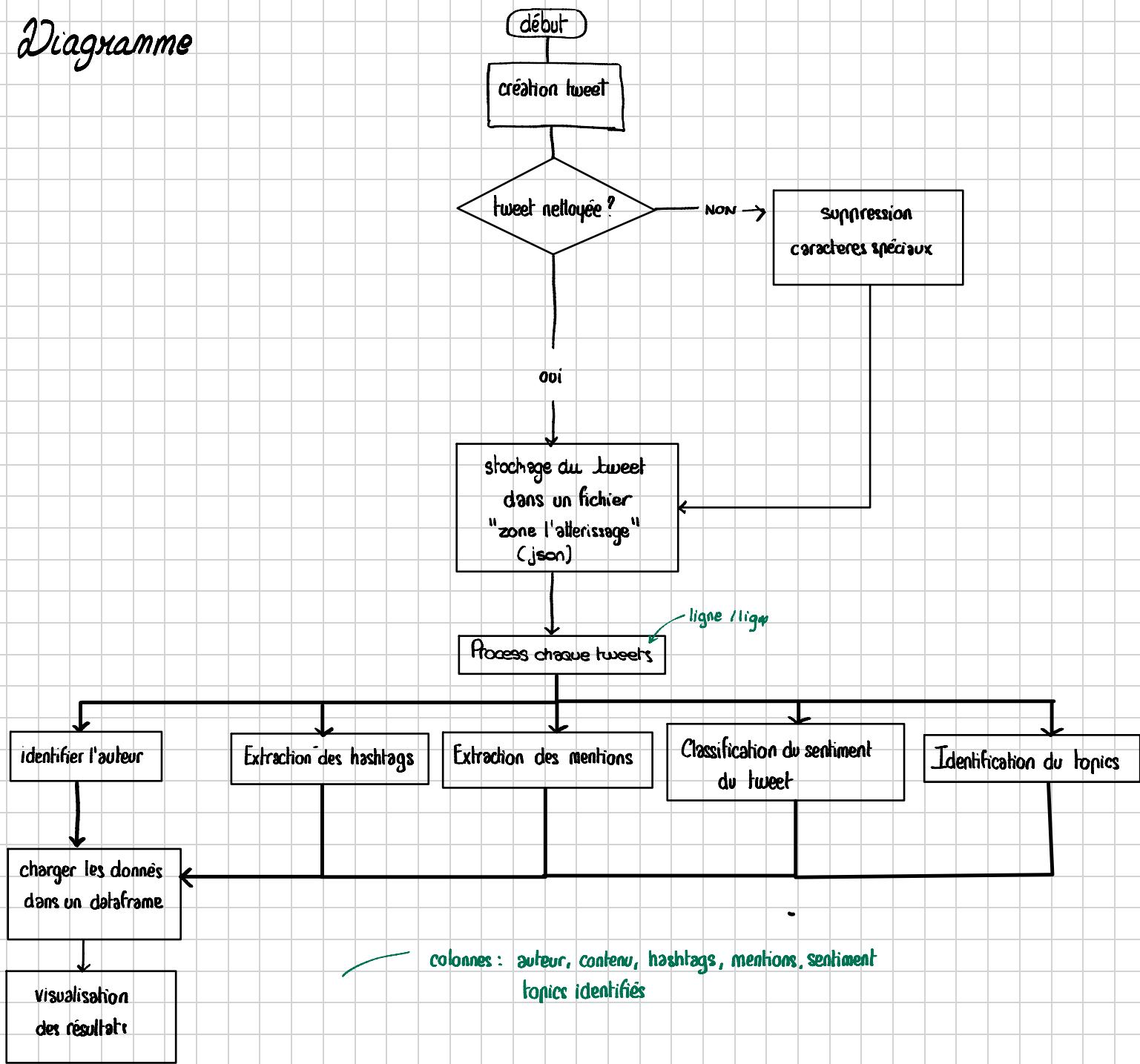


Diagramme



determiner

- ## • Programmation orientée :

- façon de ranger des infos et des actions dans des boîtes spéciales = **objets**
- objets permettent de représenter des objets du monde réel (voitures, animaux) de manière organisée

1) Objet : regroupe attributs / méthodes

8) Classe : modèle pour créer objets . Elles définit les attributs et les méthodes que ces objets auront

Attributs : caractéristiques d'un objet

Méthodes : actions que l'objet peut faire