

OBJECT ORIENTED PROGRAMMING

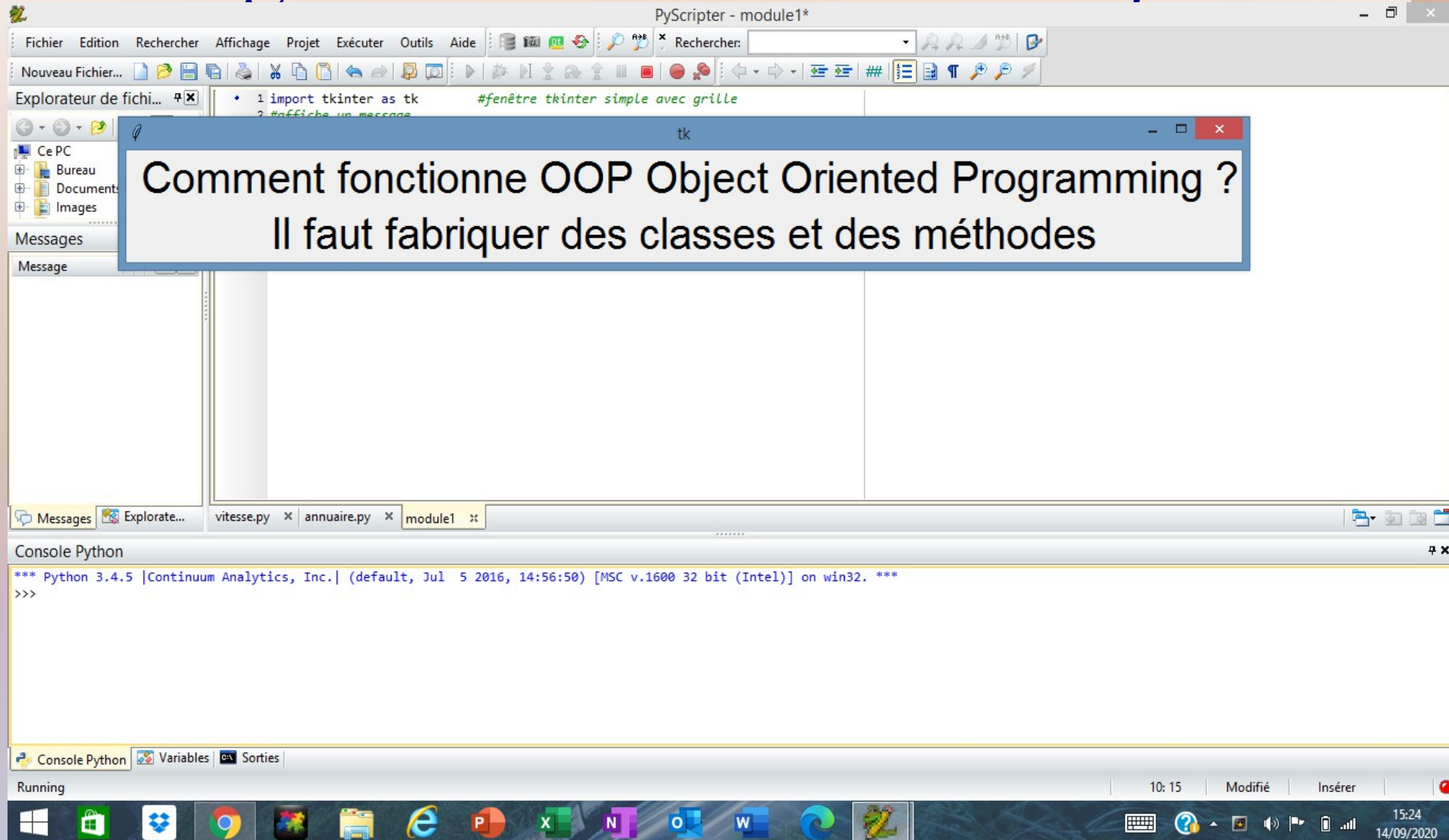
OOP

OOP

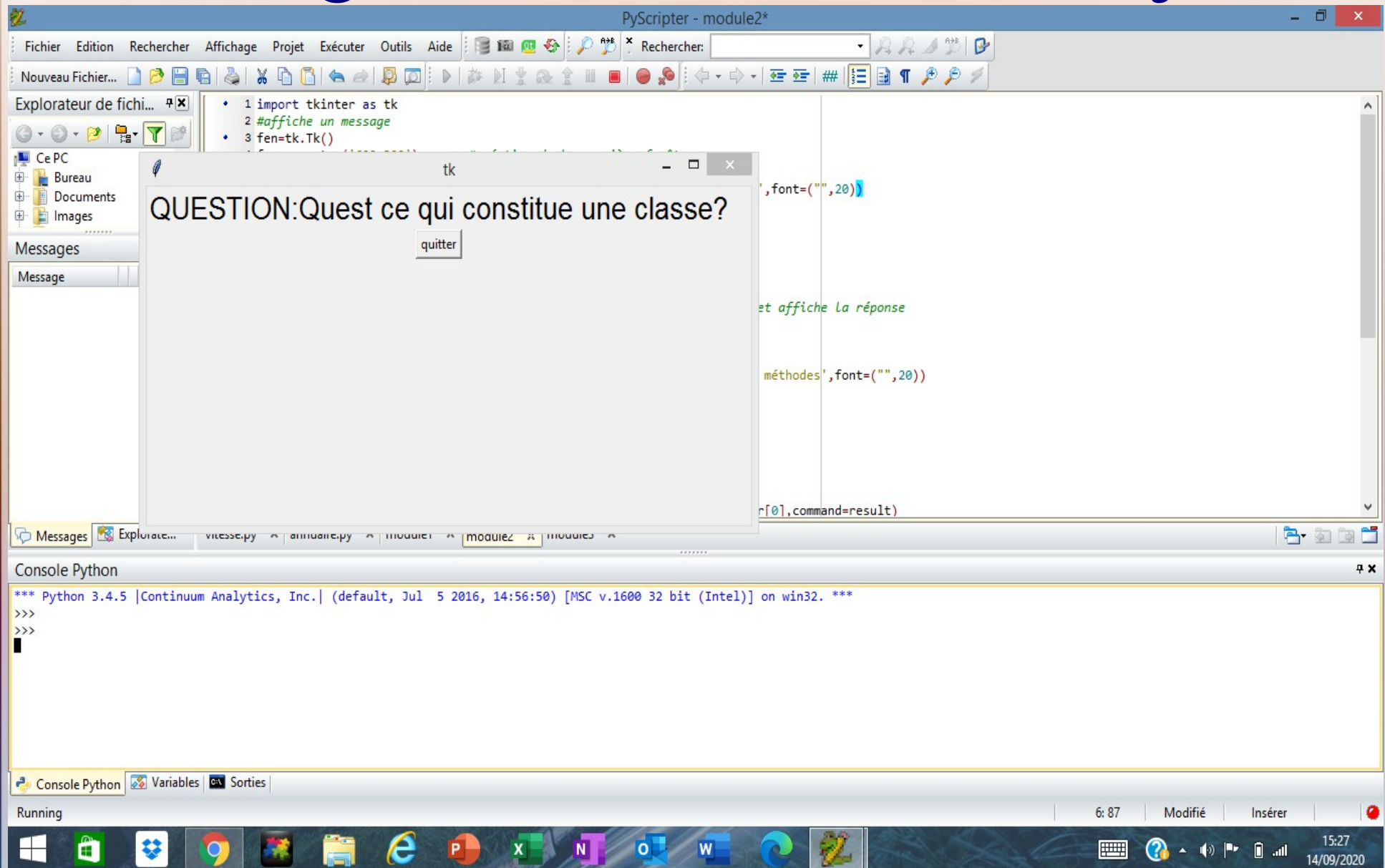
Présenter la programmation orientée objet

- Un premier exemple les listes pour établir le vocabulaire
- Un second, une initiation à l'application graphique tkinter pour approfondir
- On développe les notions d'instanciation, d'attributs et de méthodes.
- On développe la notion de programmation événementielle comparée à la programmation linéaire

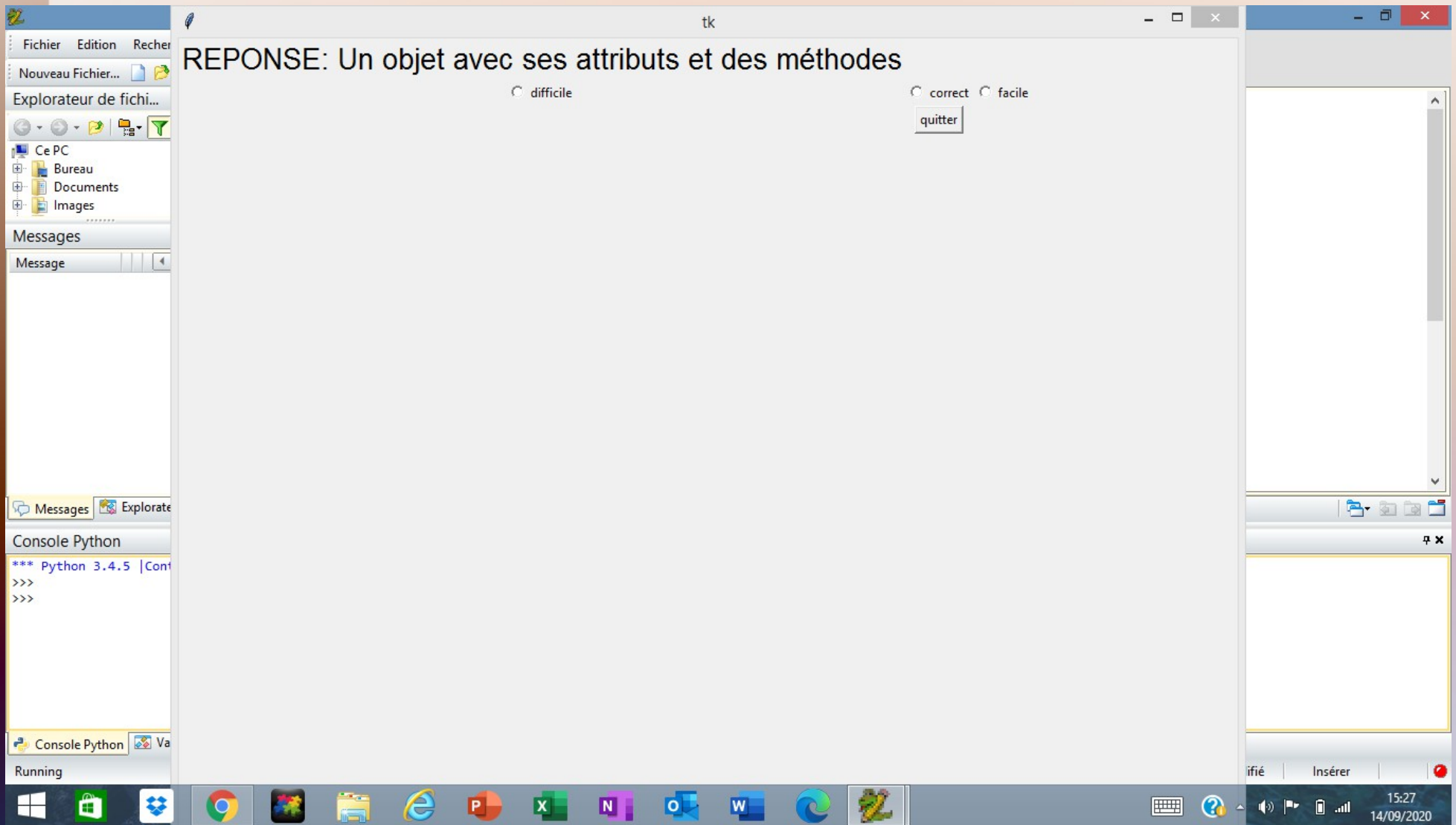
Programmation Orientée Objet



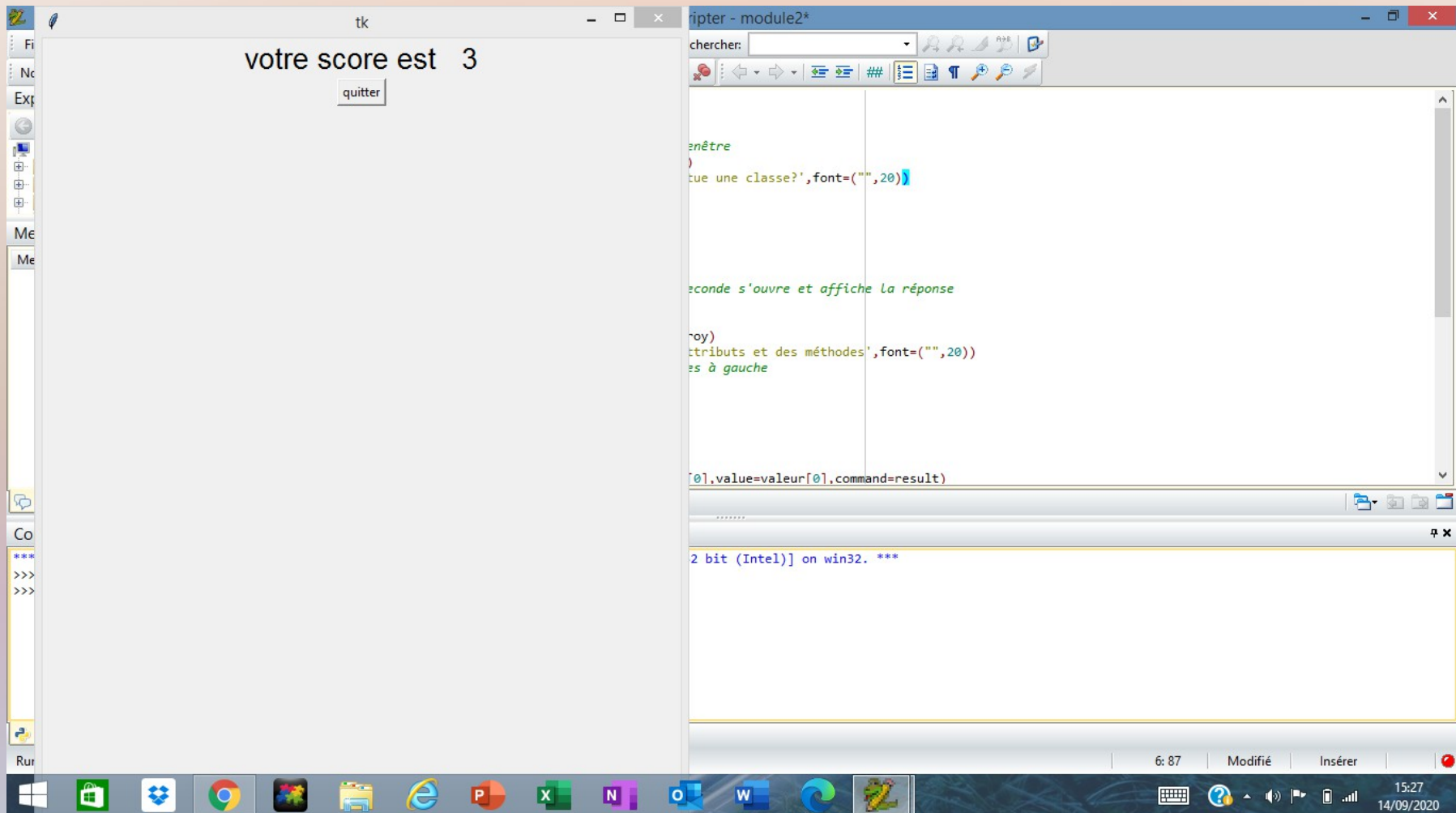
Programmation Orientée Objet



Programmation Orientée Objet



Programmation Orientée Objet



Programmation Orientee Objet

- L'objet du deuxième TP est la mémorisation active: on se pose une question puis on regarde la réponse et on évalue le niveau de mémorisation.
- Quizlet et Anki
- Après le premier TP nous demandons aux élèves de concevoir une classe Quizz: d'attributs question et réponse et de méthode test: on pose une question, on affiche la réponse et on évalue le niveau de mémorisation.

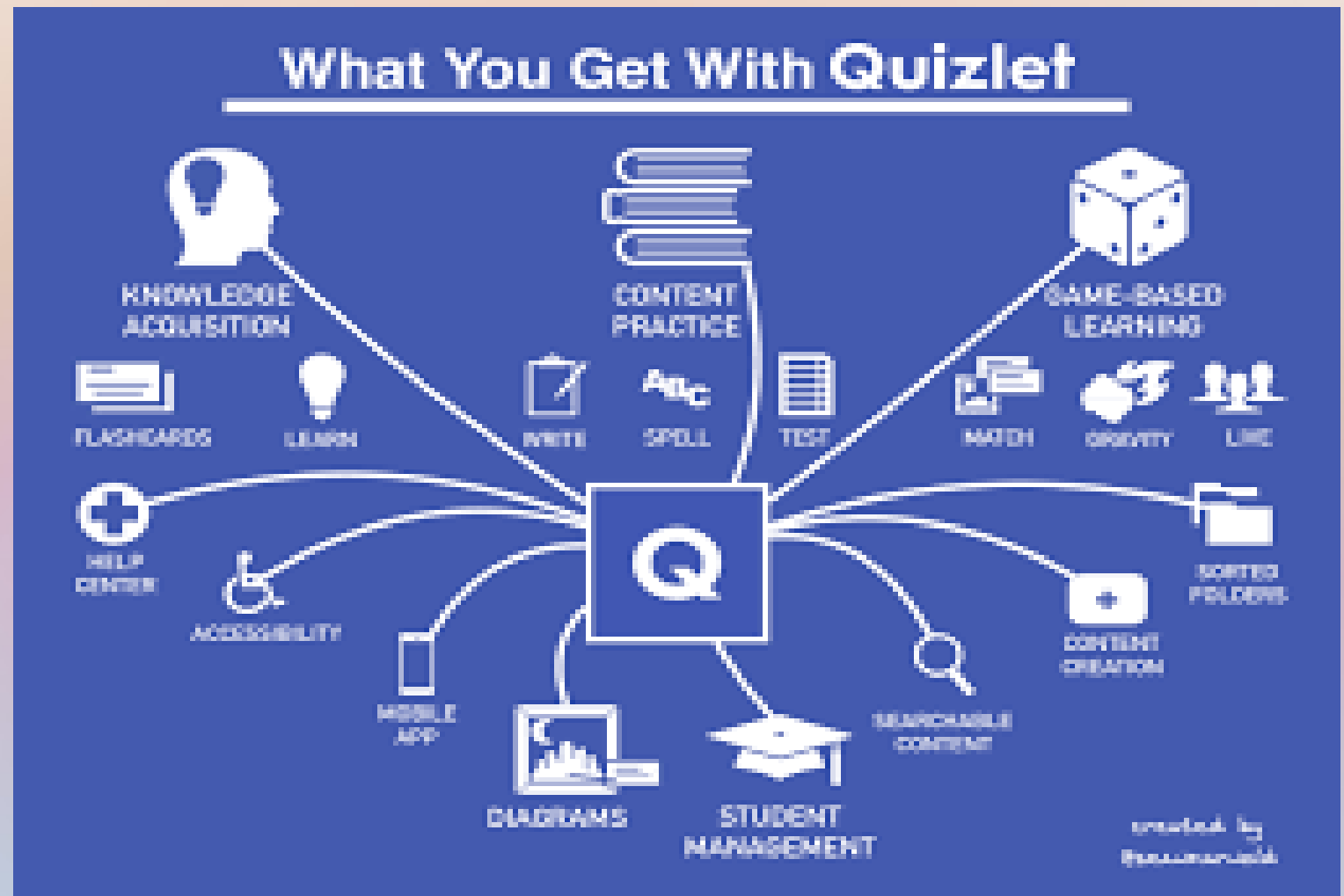
Programmation Orientee Objet

- ANKI



Programmation Orientée Objet

- Quizlet



Programmation Orientee Objet

- Ce TP permettra aux élèves de pratiquer et d'assimiler la notion de POO
- Dans un premier temps la programmation sera linéaire puis une programmation événementielle.
- On lance une boucle infinie pendant laquelle le programme est à l'écoute des événements: return, click, touche enfoncée, bouton..
- On montrera aux apprenants les avantages de la POO: encapsulation, sécurité, ré-utilisation.