Exercice - Chapitre 3

# Question 1

Qu’est-ce qui est à la base de la programmation orientée-objet?

# Question 2

Expliquer ce qu’est un objet.

# Question 3

Nommez les trois fondamentaux de la programmation orientée-objet et expliquez les brièvement.

# Question 4

Expliquer en quoi la programmation orientée-objet peut aider les programmeurs à créer leurs programmes.

# Question 5

Identifier et expliquer les objets qui seraient utiles pour conceptualiser une automobile.