1) Classe : Client, Scanner, DigitalCamera et WebCam

Interface : ImagingDevice et Device

Classe abstrait : Camera

2)

3)

• type statique : celui associé à la variable et connu

au moment de la compilation (ImagingDevice)

• type dynamique : celui de l’objet référencé, connu

à l’exécution (WebCam, DigitalCamera)

4)