

INDEX

Les deux chiffres qui apparaissent à droite sont respectivement le numéro du chapitre et le numéro de la page dans le chapitre.

Le numéro de chapitre 0 correspond aux annexes.

Exemple :

2-15 pour la page 15 dans le chapitre 2

0-12 pour la page 12 dans les annexes

A

abstract	2-11, 3-41
abstraction	1-7
accesseur	1-10
agrégation	3-8, 3-11, 3-12, 3-30
association	3-7
attribut	1-11
attribut	1-10
attribut	3-20
attribut	3-22

B

bloc	2-7
------------	-----

C

C++	1-12
class	2-10
classe	1-9, 1-13
classe abstraite	3-19, 3-39, 3-42
classe-fille	3-19
classe-mère	3-19, 3-20, 3-26, 3-28
commentaire	2-7
comportement	1-9, 3-20, 3-22
composition	3-7, 3-8, 3-9, 3-12
connaissance	1-10
constructeur	1-10, 1-13, 2-12

D

destructeur	1-10, 1-13
-------------------	------------

E

encapsulation.....	1-11
encapsulation.....	2-23
état.....	1-9, 3-20, 3-22
expression.....	2-7
extends	2-10, 3-40

F

final	2-11, 2-15, 2-17
-------------	------------------

G

généralisation	1-7, 3-7, 3-18, 3-21, 3-29
----------------------	----------------------------

H

héritage.....	3-22, 3-26, 3-30, 3-31
héritage multiple	3-27, 3-28, 3-39
hiérarchie.....	3-7

I

identité.....	1-9
implements	2-10
instance.....	1-13
instanciation	1-13
interface.....	3-39, 3-40
itérateur	1-10

L

langage objets.....	1-6
lien.....	3-7
lien d'agrégation	3-8, 3-11, 3-30
lien d'association	3-7
lien de composition	3-7, 3-8, 3-9
lien de généralisation	3-7, 3-18, 3-21, 3-29
lien de spécialisation	3-7, 3-18, 3-21

M

Merise.....	3-7
-------------	-----

méthode.....	1-11
méthode.....	1-10
méthode.....	2-12
méthode.....	3-20
méthode.....	3-22
méthode.....	3-23
méthode.....	3-24
méthode.....	3-26
méthode.....	3-28
méthode.....	3-30
méthode <i>main</i>	2-22
modificateur	1-10
modularisation.....	1-7

N

new	2-19
-----------	------

O

objet.....	1-13
occurrence	1-13

P

package.....	2-8
polymorphisme.....	3-23, 3-24, 3-26, 3-37
println()	2-22
private.....	2-13, 2-17
protected.....	2-13, 2-17
public.....	2-11, 2-13, 2-17, 3-41

R

redéfinition	2-13, 3-26
référence.....	3-15, 3-35
référence <i>super</i>	3-35
référence <i>this</i>	3-15
réutilisabilité.....	1-8

S

sélecteur	1-10
sélection	1-7
signature	2-13
simplification	1-7

Simula	1-6
Smalltalk	1-12
sous-classe.....	3-19, 3-26, 3-28
spécialisation.....	3-7, 3-18, 3-21
static	2-13, 2-17
super	3-35, 3-36
surcharge	2-13, 3-25, 3-33, 3-37
sur-classe.....	3-19

T

this.....	3-15
-----------	------

V

variable.....	2-14, 2-16
variable d'instance	2-15
variable de classe	2-15
variable locale	2-15
visibilité.....	2-11, 2-13, 2-17
void.....	2-12

