

UV2.1. Langage et algorithmique - CR1. Programmation Orientée Objet (POO)

A. Malek TOUMI

toumiab@ensta-bretagne.fr

2017/2018

ENSTA Bretagne



Sommaire

1 Héritage

Généralités

Héritage en Python

2 Polymorphisme

Généralités

Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)

3 Variables et méthodes de classe

4 Abstraction

Méthodes et classes abstraites

5 Horloge



Sommaire

1 Héritage

Généralités

Héritage en Python

2 Polymorphisme

Généralités

Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)

3 Variables et méthodes de classe

4 Abstraction

Méthodes et classes abstraites

5 Horloge



Définition (Héritage)

Mécanisme spécifique aux langages orientés objet qui permet à une classe B (appelée sous-classe ou classe fille) d'hériter de toutes les propriétés d'une classe A (appelée super-classe ou classe mère).

Utilité :

- Factoriser du code
- Gérer des différents de manière similaire
- Augmenter la réutilisabilité



Exemple

toggle

reset

- Gestion de figures géométriques
- Différents types de figures : cercles et rectangles
- Propriétés communes (position du centre de la figure)
- Propriétés spécifiques (rayon du cercle, longueur et largeur du rectangle)

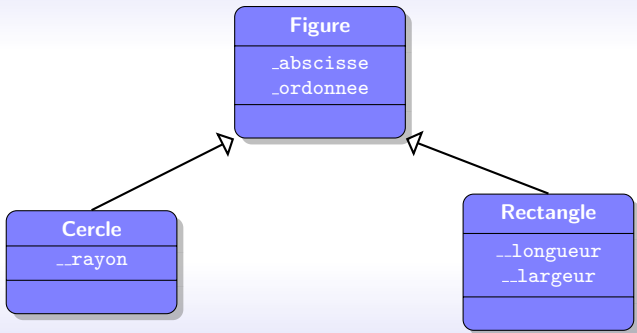
⇒ trois classes



Exemple

toggle

reset





Héritage multiple

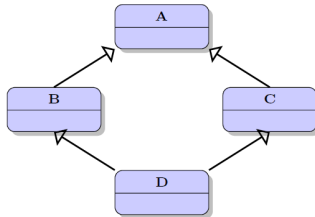
Remarque (Héritage multiple)

Python, à l'encontre de certains langages, permet d'hériter de plusieurs classes.



Héritage multiple

Exemple : D hérite de B et C, B et C héritent de A.





Héritage multiple

Remarque (Héritage multiple)

Python, à l'encontre de certains langages, permet d'hériter de plusieurs classes.

Attention

L'héritage multiple entraîne des problèmes théoriques lorsqu'on hérite plusieurs fois du même parent.

⇒ linéarisation de l'ordre de l'héritage



Sommaire

1 Héritage

Généralités

Héritage en Python

2 Polymorphisme

Généralités

Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)

3 Variables et méthodes de classe

4 Abstraction

Méthodes et classes abstraites

5 Horloge



Héritage en Python

toggle

reset

- En Python : l'héritage est défini entre les parenthèses
- Le constructeur est la méthode nommée `__init__`
- Visibilité des variables d'instance : `(...)` \implies décorateurs
- Si aucun héritage n'est précisé : hérite de **object**

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):  
    def __init__(self, x, y):  
        self._abscisse = x  
        self._ordonnee = y  
  
f1 = Figure(10,2) # création de l'objet f1  
f2 = Figure(0, 4) # création de l'objet f2
```



Héritage en Python

toggle

reset

Figure

_abscisse

_ordonnee

+ Figure()

```
f = Figure(10,11) # Création de l'objet figure f  
f1 = Figure (1,5) # Création de l'objet Figure f1
```



Héritage en Python

toggle

reset

- En Python : l'héritage est défini entre les parenthèses
- Le constructeur est la méthode nommée `__init__`
- Visibilité des variables d'instance : `(__)` \implies décorateurs
- Si aucun héritage n'est précisé : hérite de **object**

Exemple (Figures)

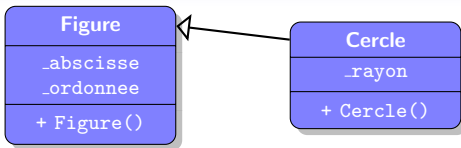
```
class Figure (object):  
    def __init__(self,x, y):  
        self._abscisse = x  
        self._ordonnee = y  
class Cercle (Figure):  
    def __init__(self,x=0, y=0, r=0):  
        super().__init__(x,y) # définit et initialise  
        self._rayon = r      # _abscisse et _ordonnee
```



Héritage en Python

toggle

reset



```
f= Figure(10,11) # Création de l'objet figure f
c= Cercle (1,5,3) # Création de l'objet Cercle c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```




Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x,y) # définit et initialise
        self._rayon = r      # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

Exemple (Figures)

```
class Figure(object):  
    def __init__(self,a, b):  
        self._abscisse = a  
        self._ordonnee = b  
class Cercle (Figure):  
    def __init__(self,x=0, y=0, r=0):  
        super().__init__(x,y) # définit et initialise  
        self._rayon = r      # _abscisse et _ordonnee  
  
c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```



Appel du constructeur de la super-classe

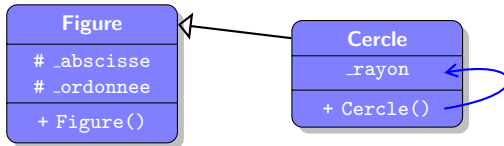
Exemple (Figures)

```
class Figure(object):
    def __init__(self, a, b):
        self._abscisse = a
        self._ordonnee = b
class Cercle (Figure):
    def __init__(self, x=0, y=0, r=0):
        super().__init__(x, y) # définit et initialise
        self._rayon = r       # _abscisse et _ordonnee

c = Cercle(10, 3, 2) # création de l'objet c
```

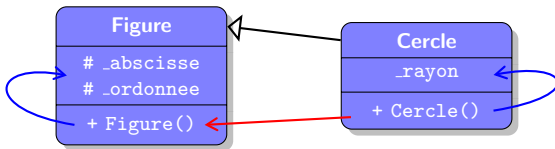


Appel du constructeur de la super-classe





Appel du constructeur de la super-classe





Sommaire

- 1 Héritage
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 **Polymorphisme**
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 Variables et méthodes de classe
- 4 Abstraction
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Sommaire

- 1 Héritage
Généralités
Héritage en Python
- 2 **Polymorphisme**
Généralités
Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 Variables et méthodes de classe
- 4 Abstraction
Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Définition

toggle

reset

Définition (Polymorphisme)

Mécanisme selon lequel un même message peut être envoyé vers des objets de types différents, chaque objet réagissant de façon originale.



Définition (Polymorphisme)

Mécanisme selon lequel un même message peut être envoyé vers des objets de types différents, chaque objet réagissant de façon originale.

Objectif :

- Rendre une certaine complexité de programmation transparente
- Faciliter la conception de programmes



Sommaire

- 1 Héritage
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 **Polymorphisme**
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 Variables et méthodes de classe
- 4 Abstraction
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Principe

toggle

reset

- Plusieurs méthodes avec le même nom dans une hiérarchie de classes
- Méthode appelée : correspond à l'objet instancié
- Avantage : manipuler toutes les instances d'une hiérarchie de classes de manière uniforme



Principe

toggle

reset

- Plusieurs méthodes avec le même nom dans une hiérarchie de classes
- Méthode appelée : correspond à l'objet instancié
- Avantage : manipuler toutes les instances d'une hiérarchie de classes de manière uniforme

Exemple (Jeux d'échecs)

Méthode **deplacer()** pour les pièces : Roi, Reine, Fou, Cavalier Tour et Pion (héritant chacun du type Pièce).



Principe

toggle

reset

- Plusieurs méthodes avec le même nom dans une hiérarchie de classes
- Méthode appelée : correspond à l'objet instancié
- Avantage : manipuler toutes les instances d'une hiérarchie de classes de manière uniforme

Exemple ()

```
# Déclaration d'une liste de pièces
liste_pieces = [Pion(), Cavalier()]
# Appliquer la méthode déplacer à chaque pièce
for piece in liste_pieces :
    piece.deplacer()
```




Principe

toggle

reset

- Plusieurs méthodes avec le même nom dans une hiérarchie de classes
- Méthode appelée : correspond à l'objet instancié
- Avantage : manipuler toutes les instances d'une hiérarchie de classes de manière uniforme

Exemple (Figures 2D, cercles, rectangles)

Méthode `aire()` : fournit la valeur l'aire pour Cercle et Rectangle.



Exemple

toggle

reset

Exemple

```
import numpy as np
class Figure (object):
    ...
class Cercle (Figure):
    ...
    def aire():
        return np.pi * self._rayon**2
class Rectangle (Figure):
    ... # avec 2 var d'instance self._h, et self._l
    def aire():
        return self._h * self._l
```



Utilisation des figures

toggle

reset

Exemple

```
liste_figures = []  
liste_figures.append(Cercle(10, 11, 2))
```



Utilisation des figures

toggle

reset

Exemple

```
liste_figures = []  
liste_figures.append(Cercle(10, 11, 2))  
liste_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))  
....
```



Utilisation des figures

toggle

reset

Exemple

```
liste_figures = []
liste_figures.append(Cercle(10, 11, 2))
liste_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
....

for i in range(len(liste_figures)):
    print(liste_figures[i].aire())
```



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

toggle

reset

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

toggle

reset

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

toggle

reset

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets
- Prédéfinie dans la classe `object`

Exemple vu (le type `Intervalle`) : l'affichage d'un objet `Intervalle`



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

[toggle](#)[reset](#)

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets
- Prédéfinie dans la classe `object`

Exemple vu (le type `Intervalle`) : l'affichage d'un objet `Intervalle`
Exemple d'affichage d'une figure `f` :

```
f = Figure(3,5)
print(f)
```



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

[toggle](#)[reset](#)

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets
- Prédéfinie dans la classe `object`

Exemple vu (le type `Intervalle`) : l'affichage d'un objet `Intervalle`
Exemple d'affichage d'une figure `f` :

```
f = Figure(3,5)
print(f)
<__main__.Figure object at 0x000000000575DBA8>
```



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

[toggle](#)[reset](#)

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets
- Prédéfinie dans la classe `object`

Exemple vu (le type `Intervalle`) : l'affichage d'un objet `Intervalle`
Exemple d'affichage d'une figure `f` :

```
f = Figure(3,5)
print(f)
```

```
def __str__(self):
    return "Fig. Pos = ({0},{1})".format(self._abscisse,
    self._ordonnee)
```



Exemple de surcharge : méthode `__str__`

[toggle](#)[reset](#)

- Méthode appelée pour convertir un objet en chaîne de caractères
- ⇒ afficher directement les objets
- Prédéfinie dans la classe `object`

Exemple vu (le type `Intervalle`) : l'affichage d'un objet `Intervalle`
Exemple d'affichage d'une figure `f` :

```
f = Figure(3,5)
```

```
print(f)
```

```
Fig. Pos = (3,5)
```

```
def __str__(self):
```

```
    return "Fig. Pos = ({0},{1})".format(self._abscisse,  
    self._ordonnee)
```



Quelques méthodes à surcharger

toggle

reset

Méthode de la classe à surcharger	Utilisation
<code>object.__str__(self)</code>	<code>print(self)</code>
<code>object.__repr__(self)</code>	<code>self</code>
<code>object.__add__(self, other)</code>	<code>self + other</code>
<code>object.__sub__(self, other)</code>	<code>self - other</code>
<code>object.__mul__(self, other)</code>	<code>self * other</code>
<code>object.__and__(self, other)</code>	<code>self and other</code>
<code>object.__or__(self, other)</code>	<code>self or other</code>
<code>object.__len__(self)</code>	<code>len(self)</code>
<code>object.__getitem__(self, i)</code>	<code>x = self[i]</code>
<code>object.__setitem__(self, i)</code>	<code>self[i] = y</code>



Sommaire

- 1 Héritage
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 Polymorphisme
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 **Variables et méthodes de classe**
- 4 Abstraction
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Principe

toggle

reset

- Variables et méthodes propriétés de la classe, pas de l'instance
- \Rightarrow un seul exemplaire par classe
- Accessible depuis les classes et les instances
- Utilisation le décorateur `@classmethod` avec comme premier argument `cls` et non pas `self`



Principe

toggle

reset

- Variables et méthodes propriétés de la classe, pas de l'instance
- \Rightarrow un seul exemplaire par classe
- Accessible depuis les classes et les instances
- Utilisation le décorateur `@classmethod` avec comme premier argument `cls` et non pas `self`

Remarque

On peut utiliser la fonction built-in `classmethod` (methodeClasse) pour définir la méthode `methodeClass()` comme méthode de classe.



Exemple

toggle

reset

Exemple

Comment compter les figures créées dans la classe **Figure** (et ses classes filles) ou attribuer un numéro unique à chaque objet ?



Exemple

toggle

reset

Exemple

Comment compter les figures créées dans la classe **Figure** (et ses classes filles) ou attribuer un numéro unique à chaque objet ?

```
class Figure(object):  
    nb_figure = 0 # variable de classe : compteur  
    def __init__(self, x, y):  
        self._abscisse = x  
        self._ordonnee = y
```



Exemple

toggle

reset

Exemple

Comment compter les figures créées dans la classe **Figure** (et ses classes filles) ou attribuer un numéro unique à chaque objet ?

```
class Figure (object):
    nb_figure = 0 # variable de classe : compteur
    def __init__(self, x, y):
        self._abscisse = x
        self._ordonnee = y
        Figure.nb_figures += 1
    @classmethod
    def get_nbfigures(cls):
        return Figure.nb_figures
```



Exemple

toggle

reset

Exemple

Comment compter les figures créées dans la classe **Figure** (et ses classes filles) ou attribuer un numéro unique à chaque objet ?

```
class Figure (object):
    nb_figure = 0 # variable de classe : compteur
    def __init__(self, x, y):
        self._abscisse = x
        self._ordonnee = y
        Figure.nb_figures += 1
    @classmethod
    def get_nbfigures(cls):
        return Figure.nb_figures
```



Exemple

toggle

reset

Exemple

Comment compter les figures créées dans la classe **Figure** (et ses classes filles) ou attribuer un numéro unique à chaque objet ?

```
class Figure (object):
    nb_figure = 0 # variable de classe : compteur
    def __init__(self, x, y):
        self._abscisse = x
        self._ordonnee = y
        Figure.nb_figures += 1
    @classmethod
    def get_nbfigures(cls):
        return Figure.nb_figures
```



Exemple

toggle

reset

```
x = Figure (2, 3)  
print(Figure.get_nbfigures())
```



Exemple

toggle

reset

```
x = Figure (2, 3)
print(Figure.get_nbfigures()) # => 1
y = Figure (0, 5)
print(Figure.get_nbfigures())
```

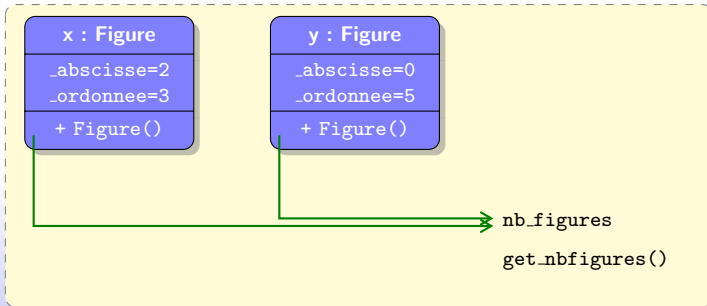


Exemple

toggle

reset

```
x = Figure (2, 3)
print(Figure.get_nbfigures()) # => 1
y = Figure (0, 5)
print(Figure.get_nbfigures()) # => 2)
```





Sommaire

- 1 Héritage
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 Polymorphisme
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 Variables et méthodes de classe
- 4 **Abstraction**
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Sommaire

- 1 Héritage
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 Polymorphisme
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 Variables et méthodes de classe
- 4 **Abstraction**
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 Horloge



Méthodes abstraites

toggle

reset

Définition (Méthode abstraite)

Une méthode est abstraite si sa déclaration est précédée par le décorateur **@abstractmethod**. Elle ne contient alors aucun code



Définition (Méthode abstraite)

Une méthode est abstraite si sa déclaration est précédée par le décorateur **@abstractmethod**. Elle ne contient alors aucun code

Exemple (Dans la classe Figure)

```
from abc import abstractmethod
class Figure(object):
    ...
    @abstractmethod
    def aire(self):
        """La méthode aire est déclarée abstraite.
        """
        pass
```



Définition (Méthode abstraite)

Une méthode est abstraite si sa déclaration est précédée par le décorateur **@abstractmethod**. Elle ne contient alors aucun code. Il n'est pas possible de l'appeler si :

- Sa classe est définie comme **classe abstraite** \Rightarrow définir dans les sous-classes.

Exemple (Dans la classe Figure)

```
from abc import abstractmethod ABCMeta
class Figure(metaclass=ABCMeta):
    ...
    @abstractmethod
    def aire(self):
        """La méthode aire est déclarée abstraite.
        """
        pass
```



Héritage d'une classe abstraite

toggle

reset

Héritage

- Une sous-classe d'une classe abstraite peut être concrète si elle redéfinit toutes les méthodes abstraites. Sinon, elle est considérée abstraite
- Exemple : **aire** est redéfinie dans **Cercle** et **Rectangle**



Héritage d'une classe abstraite

toggle

reset

Héritage

- Une sous-classe d'une classe abstraite peut être concrète si elle redéfinit toutes les méthodes abstraites. Sinon, elle est considérée abstraite
- Exemple : **aire** est redéfinie dans **Cercle** et **Rectangle**

Intérêt :

- Déclarer explicitement qu'une classe n'est pas instanciable
- Définir les prototypes des méthodes dans la super-classe



Héritage d'une classe abstraite

toggle

reset

Héritage

- Une sous-classe d'une classe abstraite peut être concrète si elle redéfinit toutes les méthodes abstraites. Sinon, elle est considérée abstraite
- Exemple : **aire** est redéfinie dans **Cercle** et **Rectangle**

Intérêt :

- Déclarer explicitement qu'une classe n'est pas instanciable
- Définir les prototypes des méthodes dans la super-classe

Exemple : Liste de **Figure**



Exemple de classe abstraite

[toggle](#)[reset](#)

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
class Figure(metaclass = ABCMeta):
    @abstractmethod
    def aire(self):
        pass
class Cercle (Figure) :
    ...
    def aire(self):
        return np.pi * self._rayon**2
    ...
```



Exemple de classe abstraite

[toggle](#)[reset](#)

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
class Figure(metaclass = ABCMeta):
    @abstractmethod
    def aire(self):
        pass
class Cercle (Figure) :
    ...
    def aire(self):
        return np.pi * self._rayon**2
    ...
class Rectangle (Figure) :
    ...
    def aire(self):
        return self._h *self._l
    ...
```



Exemple de classe abstraite

toggle

reset

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
l_figures = []
# création d'un objet Cercle et ajout à la liste
l_figures.append(Cercle(10, 11, 1))
# création d'un objet Rectangle et ajout à la liste
l_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
# tentative d'instancier la classe abstraite Figure
```



Exemple de classe abstraite

[toggle](#)[reset](#)

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
l_figures = []
# création d'un objet Cercle et ajout à la liste
l_figures.append(Cercle(10, 11, 1))
# création d'un objet Rectangle et ajout à la liste
l_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
# tentation d'instancier la classe abstraite Figure
l_figures.append(Figure(2,0))
```



Exemple de classe abstraite

toggle

reset

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
l_figures = []
# création d'un objet Cercle et ajout à la liste
l_figures.append(Cercle(10, 11, 1))
# création d'un objet Rectangle et ajout à la liste
l_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
# tentation d'instancier la classe abstraite Figure
l_figures.append(Figure(2,0)) # => Error
```



Exemple de classe abstraite

toggle

reset

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
l_figures = []
# création d'un objet Cercle et ajout à la liste
l_figures.append(Cercle(10, 11, 1))
# création d'un objet Rectangle et ajout à la liste
l_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
# tentation d'instancier la classe abstraite Figure
l_figures.append(Figure(2,0)) # => Error
# affichage de l'aire des objets
```



Exemple de classe abstraite

toggle

reset

```
from abc import abstractmethod, ABCMeta
l_figures = []
# création d'un objet Cercle et ajout à la liste
l_figures.append(Cercle(10, 11, 1))
# création d'un objet Rectangle et ajout à la liste
l_figures.append(Rectangle(10,5, 3, 4))
# tentation d'instancier la classe abstraite Figure
l_figures.append(Figure(2,0)) # => Error
# affichage de l'aire des objets
for f in l_figures :
    print(f.aire())
```



Sommaire

- 1 **Héritage**
 - Généralités
 - Héritage en Python
- 2 **Polymorphisme**
 - Généralités
 - Polymorphisme d'héritage (redéfinition, spécialisation)
- 3 **Variables et méthodes de classe**
- 4 **Abstraction**
 - Méthodes et classes abstraites
- 5 **Horloge**



Horloge

toggle

reset

