

POO

Michael  
X  NATIS

La POO, à quoi ça sert ?



Logique humaine  
Mieux maintenir

La **programmation orientée objet** (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.

Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. Dès lors, l'étape de modélisation revêt une importance majeure et nécessaire pour la POO. C'est elle qui permet de transcrire les éléments du réel sous forme virtuelle.

La **programmation orientée objet** (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.

Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. Dès lors, l'étape de modélisation revêt une importance majeure et nécessaire pour la POO. C'est elle qui permet de transcrire les éléments du réel sous forme virtuelle.

La **programmation orientée objet** (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.

Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. Dès lors, l'étape de modélisation revêt une importance majeure et nécessaire pour la POO. C'est elle qui permet de transcrire les éléments du réel sous forme virtuelle.

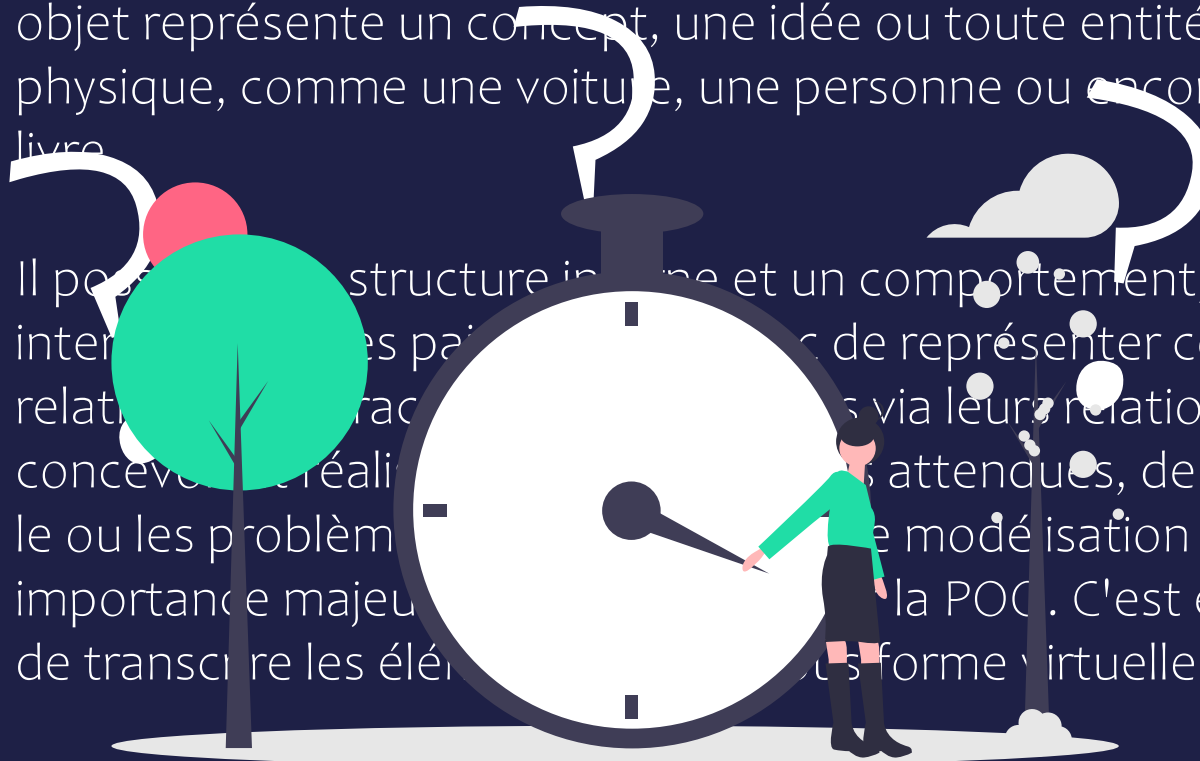
La **programmation orientée objet** (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.

Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. Dès lors, l'étape de modélisation revêt une importance majeure et nécessaire pour la POO. C'est elle qui permet de transcrire les éléments du réel sous forme virtuelle.



La **programmation orientée objet** (POO), ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique. Il consiste en la définition et l'interaction de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.

Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec les autres objets. Le fait de représenter ces objets et leurs relations via leur structure interne et leur comportement permet de concevoir et réaliser des applications attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes. La modélisation revêt une importance majeure dans la POO. C'est elle qui permet de transcrire les éléments du monde réel sous forme virtuelle.



POO

ENSEMBLE DE PRATIQUES

POO

ENSEMBLE DE PRATIQUES  
4 PRINCIPES

POO

ENSEMBLE DE PRATIQUES  
4 PRINCIPES  
NATUREL

POO

ENSEMBLE DE PRATIQUES  
4 PRINCIPES  
NATUREL  
MIEUX MAINTENIR

POO

ENSEMBLE DE PRATIQUES  
4 PRINCIPES  
NATUREL  
MIEUX MAINTENIR



POO

Michael  
X  NATIS





# Compétences

# Compétences

Comprendre la programmation  
orientée objet

# Compétences

Comprendre la programmation  
orientée objet

Pouvoir créer une architecture  
objet logique applicative

# Compétences

Comprendre la programmation  
orientée objet

Pouvoir créer une architecture  
objet logique applicative

Connaître l'implémentation de la programmation  
orientée objet en PHP



# Compétences

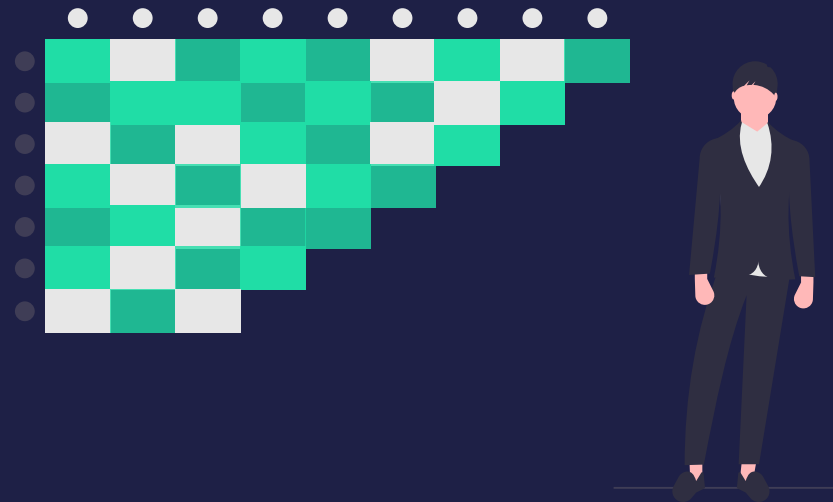
Comprendre la programmation  
orientée objet

Pouvoir créer une architecture  
objet logique applicative

Connaître l'implémentation de la programmation  
orientée objet en PHP



# PLAN DE COURS



# 1. POO

Comprendre la programmation orientée objet

Besoin, principes, classes et objets, static vs dynamic



## 1. POO

Comprendre la programmation orientée objet

Besoin, principes, classes et objets, static vs dynamic

## 2. ARCHITECTURE

Créer une architecture applicative objet logique

UML, exemples

## 1. POO

Comprendre la programmation orientée objet

Besoin, principes, classes et objets, static vs dynamic

## 2. ARCHITECTURE

Créer une architecture applicative objet logique

UML, exemples

## 3. PHP

Implémentation des principes de la POO en PHP

# C'EST PARTI ?

