

OOP

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.

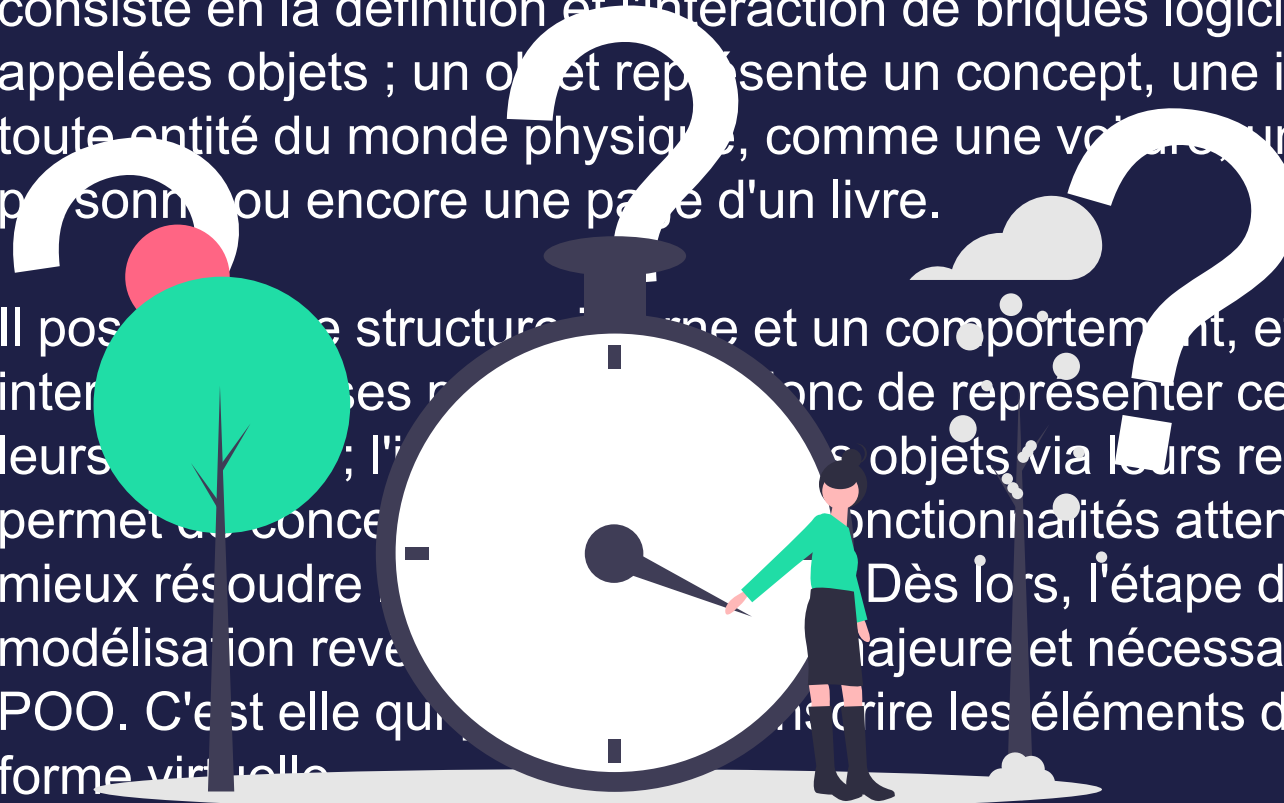
Il possède une structure interne et un comportement, et il sait interagir avec ses pairs. Il s'agit donc de représenter ces objets et leurs relations ; l'interaction entre les objets via leurs relations permet de concevoir et réaliser les fonctionnalités attendues, de mieux résoudre le ou les problèmes.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



POO

**ENSEMBLE DE
PRATIQUES**

POO

ENSEMBLE DE
4 PRATIQUES

POO

ENSEMBLE DE
4 PRATIQUES
NATURELLES

POO

ENSEMBLE DE

4 PRATIQUES
4 PRINCIPES

NATUREL

MIEUX MAINTENIR

POO

ENSEMBLE DE
4 PRATIQUES
NATURELLES

MIEUX MAINTENIR



POO

Michael
X  NATIS



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

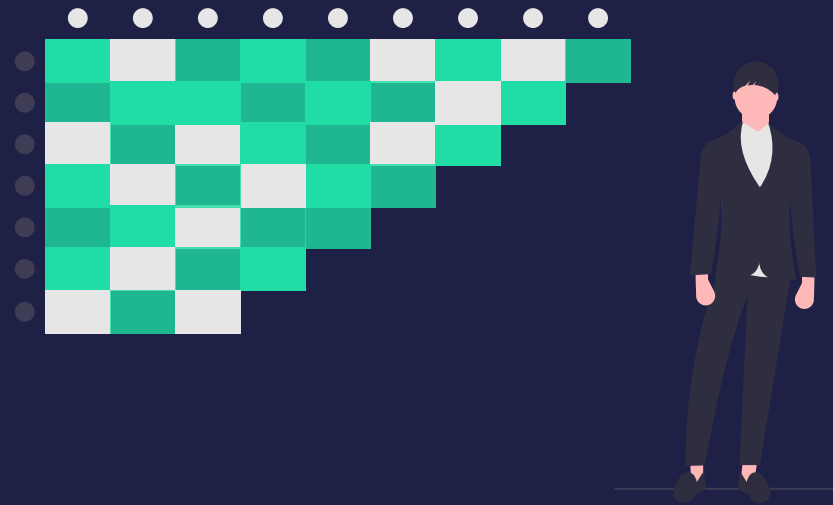
Comprendre la programmation
orientée objet

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 - POO

Implémentation des principes de la POO en PHP

C'EST PARTI ?

