UML
Dr Khalifa SYLLA
Séquence 2: LE CONCEPT ORIENTE OBJET

Exercice 1

Donnez la définition des concepts suivants avec des exemples à l'appui :

Instance - objet - classe - méthode - comportement - propriété - surcharge - héritage - classe fille - classe mère - type - référence - polymorphisme.

Exercice 2

- Quels sont les inconvénients de l'approche fonctionnelle ?
- Quels sont les principales différences entre la programmation objet (commele Java) et procédural (comme le C) ?
- Quels sont les avantages de la programmation OO ?
- Quels sont les deux types de services que on rencontrer dans une structure développant OO en entreprise ?
- Quelles sont les différences entre une classe et un objet ?
- Comment obtenir un objet en vue de l'utiliser ?
- Qu'est-ce que le polymorphisme ?
- A quoi sert l'héritage ?