

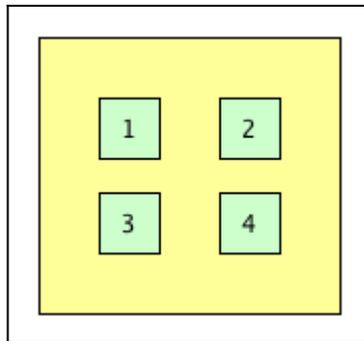
# Introduction a la programmation orientee objet

## Qu'est ce que la POO ?

Ecrire des classes ?

Non. POO est une methode de resolution de problemes, pas une syntaxe en particulier. C'est penser une solution en termes d'objets.

Exemple concret. Comment concevoir cette UI :



## Methode non object

Pour creer l'UI :

- dessiner le rectangle jaune
- dessiner les rectangles verts
- dessiner les chiffres

Si l'utilisateur clique sur un element de l'UI (par exemple, pour changer la couleur du rectangle vert sur lequel on clique en bleu) :

- recuperer la position (x,y) du clic
- pour chaque rectangle, calculer si la position du clic est dans le rectangle
- pour le rectangle identifie, redessiner le rectangle en bleu
- redessiner le texte du rectangle

### **Methodes objet**

Un objet "rectangle" est defini par :

- une couleur de fond en vert
- un texte
- quand on clic dessus, on change la couleur de fond en bleu

Pour creer l'UI :

- creer 4 objets "rectangle"

Pour gerer les clics :

- rien a faire, c'est gerer dans la definition de l'objet

### **Definitions**

Concevoir en objets, c'est donc decomposer une problematique en objets qui interagissent entre eux. Quand une classe interagit avec une autre classe, elle utilise un "service" propose par l'autre classe.

- classe = type
- objet = valeur (dont le type est une classe)
- services = fonctions membres
- etat = donnees internes = variables membres

polymorphisme ? heritage ?

<a href="#">Chapitre précédent</a>	<a href="#">Sommaire principal</a>	<a href="#">Chapitre suivant</a>
------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------