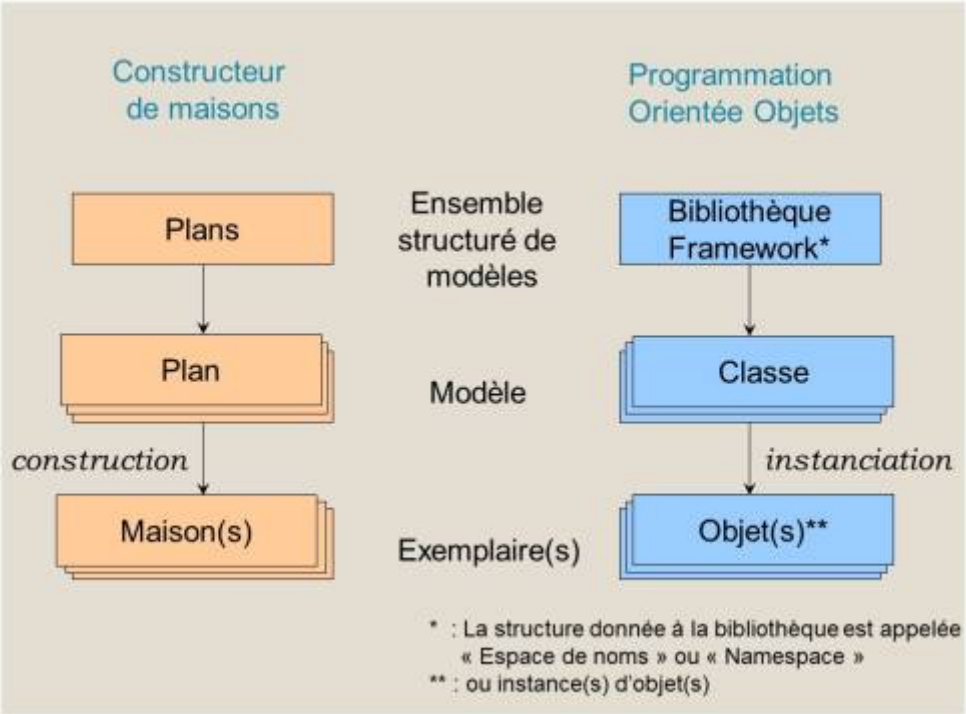
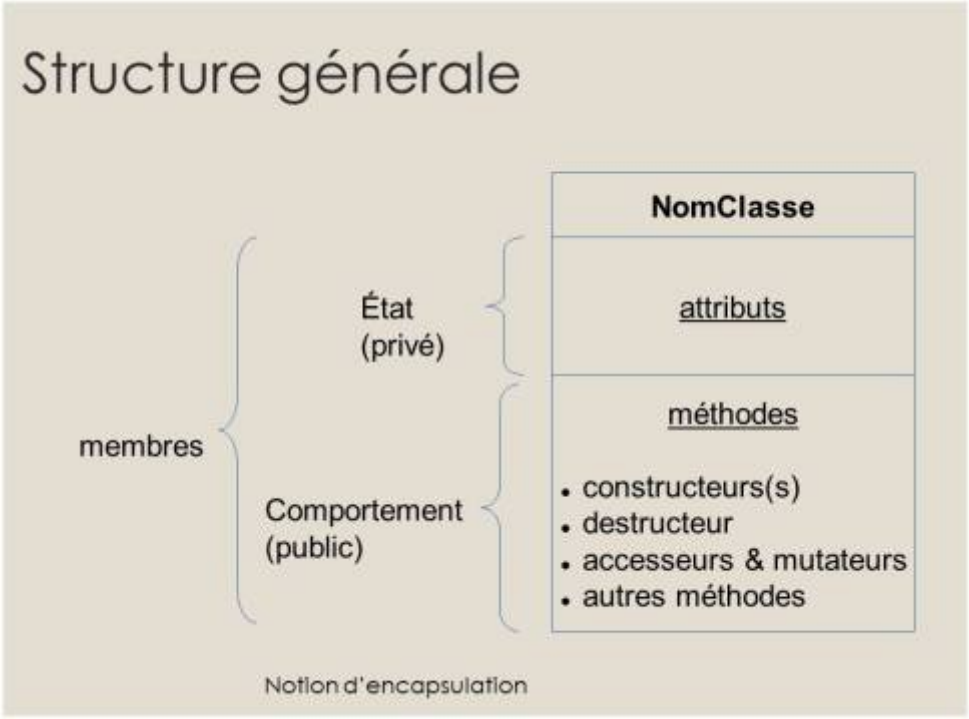
Principes de la Programmation Orientée Objet

La POO peut s'aborder par le biais de l'analogie suivante :



Dans le monde de l'architecture, il existe des fournisseurs qui disposent d'un catalogue de plans de maisons. Ce catalogue est présenté aux clients potentiels afin qu'ils choisissent un modèle qui convient à leurs attentes. Dès lors, des corps de métiers vont se relayer pour faire sortir de terre un exemplaire de ce modèle choisi. Ce modèle pourra, du coup, exister en de nombreux exemplaires en différents endroits.

Dans le monde de la POO, il existe des fournisseurs qui disposent d'un catalogue de plans d'objets (les frameworks). Les développeurs y piochent les plans d'objets (classes) qui les intéressent pour faire fonctionner leurs applications. Pour cela, ils construisent ces objets en mémoire (instanciation) en un nombre d'exemplaires qui ne connait que les limites techniques des machines.



Accesseurs et mutateurs

- Un accesseur (**get**ter) est une méthode destinée à restituer la valeur de l'attribut auquel elle est liée par construction;
- Un mutateur (**set**ter) est une méthode destinée à modifier la valeur de l'attribut auquel elle est liée par construction. La responsabilité du mutateur comprend la validation (=vérification) de la nouvelle valeur ;

From:
https://wiki.siochaptalqper.fr/ - **Wiki SIO Chaptal**

Permanent link:
https://wiki.siochaptalqper.fr/doku.php?id=bloc2:prog:poo:principes-poo

Last update: **2023/04/07 15:28**