

<b>IN.03</b>		<b>PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET ET C++</b>			
<b>Objectif :</b> <i>Présenter le paradigme de la programmation orientée objet (POO), montrer les avantages de la POO par rapport à la programmation classique et donner des exemples d'implémentation de chaque concept de la POO dans le langage C++.</i>					
<b>Public concerné</b>		<b>Pré-requis</b>			
Ingénieurs		Ce stage s'adresse à des personnes ayant des pré-requis en algorithmique et programmation en langage C++.			
<b>Niveau</b>	<b>Session (S)</b>	<b>Durée</b>	<b>Début</b>	<b>Fin</b>	<b>Volume horaire</b>
II	1	3 jours	9h	16h	18 heures
<b>Répartition du volume horaire</b>					
9h de cours ; 9h de TP					
<b>Contenu du programme</b>					
<p><b>I- PARADIGMES DE PROGRAMMATION</b></p> <p>1.1 Paradigme impératif (langages structurés, modulaires, objets, par événements) 1.2 Paradigme déclaratif (langages fonctionnels, logiques, par contraintes)</p> <p><b>II- CONCEPTS FONDAMENTAUX DE LA POO</b></p> <p>2.1 Les méthodes de modélisation objet 2.2. Les langages et à objets 2.3 Principes et terminologie orientés objet 2.4 Les concepts objet de base :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Objet</li> <li>- Classe d'objets,</li> <li>- Encapsulation,</li> <li>- Héritage,</li> <li>- Polymorphisme</li> <li>- ...</li> </ul> <p><b>III- ETUDE DE CAS ET SON IMPLEMENTATION EN C++</b></p> <p>3.1 Modélisation objet d'une application à développer 3.2 Implémentation des différents composants objets de l'application en utilisant le langage C++.</p>					
<b>Enseignant responsable du stage</b>			<b>Coût du stage (en H.T.)</b>		
M. M. AISSANI (EMP)			15000,00 D.A.		