

Langage C/C++

Cours 5/5 : Surcouche orientée objet

Hubert Godfroy

27 novembre 2014

La dernière fois...

On a vu...

- ▶ tout ce que C sait faire (!)
- ▶ Paradigme procédural
- ▶ Structuré autour de fonctions

C++ ajout une couche objet à C

Plan

Programmation orientée objet

Nouveautés C++

Application : Interfaces graphiques

Plan

Programmation orientée objet

Nouveautés C++

Application : Interfaces graphiques

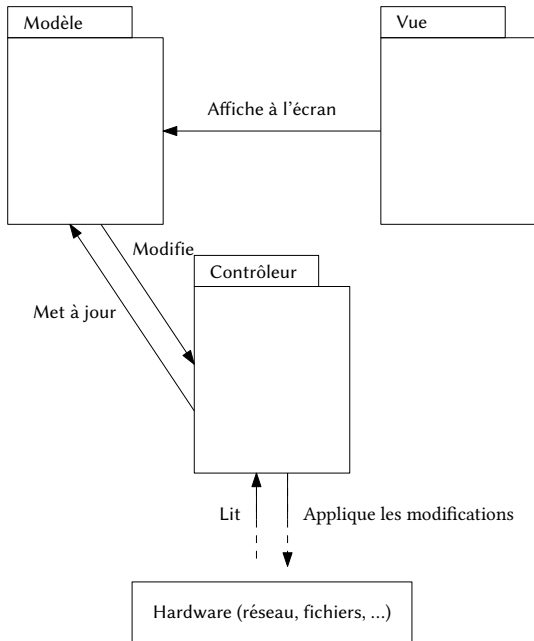
Idée de l'objet

- ▶ Associer à chaque objet des fonctions
- ▶ Permettre la réflexivité (`this`)

Le but est de cacher les détails d'implémentation

⇒ On se concentre sur l'architecture du logiciel.

Exemple



Syntaxe

Définition

```
class Base {  
    public:  
        int champs;  
        Base();  
        virtual void afficher();  
        void initial();  
};
```

Syntaxe

Définition

```
class Base {  
    public:  
        int champs;  
        Base();  
        virtual void afficher();  
        void initial();  
};
```

Déclaration

```
Base::Base() {  
    cout << "construction d'une instance de Base\n"  
        ;  
}  
  
void Base::afficher(){  
    cout << "fonction afficher() dans la classe  
        Base\n";  
}  
  
void Base::initial(){  
    cout << "fonction initial() dans la classe Base  
        \n";  
}
```


Syntaxe

Utilisation statique

Utilisation dynamique

Plan

Programmation orientée objet

Nouveautés C++

Application : Interfaces graphiques

Plan

Programmation orientée objet

Nouveautés C++

Application : Interfaces graphiques