08

**Automne**

**STRUCTURES DE DONNÉES**

**NSI**

01

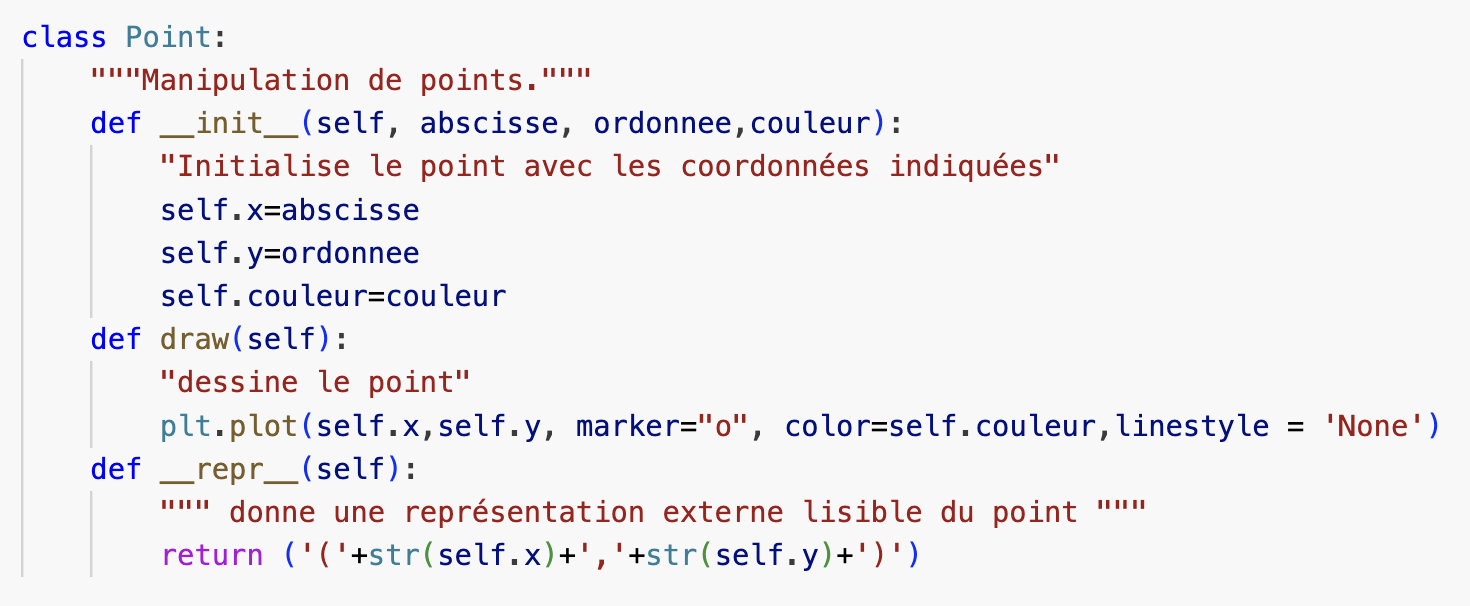
**LA POO**

La programmation objet consiste à regrouper données et traitements dans une même structure appelée **objet**. C'est un *paradigme* de programmation qui a l'avantage de localiser en un même endroit toute l'implémentation d'une structure de données abstraite.

- Les données associées à un objet sont appelés des **attributs**.

- Les fonctions ou procédures s'appliquant sur un objet sont appelées des **méthodes**.

- Une **classe** est à la fois un modèle d'objet et une machine à fabriquer des objets sur ce modèle.



|  |
| --- |
| **Point** |
| x y couleur |
| draw() |

**