

Sommaire

Partie 1 : Fondements de l'approche objet

1. Introduction à la programmation orientée objet
2. Classes et objets
3. Attributs et méthodes
4. Encapsulation et visibilité

Partie 2 : Relations entre objets

5. Associations entre classes
6. Agrégation et composition
7. Héritage
8. Polymorphisme

Partie 3 : Modélisation UML 2

9. Diagrammes de classes
10. Diagrammes d'objets
11. Diagrammes de séquence
12. Diagrammes de cas d'utilisation

Partie 4 : Mise en œuvre dans les langages objets

13. Programmation objet avec Java
14. Programmation objet avec C#
15. Programmation objet avec C++
16. Programmation objet avec Python
17. Programmation objet avec PHP 5

Partie 5 : Concepts avancés

18. Gestion des exceptions
19. Collections et structures de données
20. Persistance des objets
21. Bases de données objet
22. Services Web et objets distribués (RMI)

Partie 6 : Conception logicielle

23. Principes de conception orientée objet
24. Patrons de conception (Design Patterns)
25. Couplage et cohésion
26. Réutilisation du logiciel

Partie 7 : Applications et exercices

27. Études de cas UML
28. Exercices corrigés en Java, C#, C++, Python et PHP

29. Projet complet orienté objet