

Sommaire

1. Fondements de la programmation objet

- Introduction à la programmation par objets
- Notions de classe et d'objet
- Encapsulation et abstraction
- Héritage et polymorphisme

2. Modélisation et conception

- Analyse orientée objet
- Modélisation des systèmes
- Diagrammes et structuration des programmes
- Principes de conception logicielle

3. Mise en œuvre avec Eiffel et C++

- Syntaxe et structures du langage Eiffel
- Programmation en C++ orientée objet
- Comparaison des deux langages
- Gestion des classes et des objets

4. Concepts avancés

- Réutilisation de code
- Interfaces et modularité
- Gestion de la mémoire
- Exceptions et robustesse des programmes

5. Applications et exercices

- Études de cas pratiques
- Exercices de programmation
- Mise en situation réelle de développement