

# Sommaire

## 1. Introduction aux objets

- Concepts fondamentaux
- Programmation orientée objet (POO)
- Évolution des méthodes

## 2. Concepts de base de la POO

- Classes et objets
- Encapsulation, héritage, polymorphisme
- Abstraction et modularité

## 3. Le langage C++

- Syntaxe et structures
- Classes et méthodes
- Gestion de la mémoire

## 4. Modélisation avec Merise objet

- Présentation de la méthode Merise
- Passage du relationnel à l'objet
- Modèles conceptuels et logiques

## 5. Bases de données orientées objet

- Concepts et architecture
- Modélisation des données
- Manipulation et requêtes

## 6. Méthodes et conception

- Analyse orientée objet
- Conception d'applications
- Cycle de développement

## 7. Interfaces et systèmes

- Interaction homme-machine
- Interfaces graphiques
- Intégration des systèmes

## 8. Applications et études de cas

- Exemples pratiques
- Mise en œuvre complète

- Études de projets