

# Sommaire

## 1. Introduction aux concepts objets

- Notions fondamentales de la programmation orientée objet
- Objets, classes et abstraction
- Encapsulation et modularité

## 2. Analyse et conception des systèmes

- Approche de modélisation
- Décomposition d'un problème
- Cycle de développement logiciel

## 3. Langage de modélisation UML

- Diagrammes de classes
- Diagrammes d'interactions
- Relations entre objets

## 4. Architecture des systèmes logiciels

- Organisation des composants
- Structures logicielles
- Réutilisation du code

## 5. Programmation orientée objet

- Héritage
- Polymorphisme
- Interfaces et classes abstraites

## 6. Conception avancée

- Design patterns (patrons de conception)
- Bonnes pratiques de développement
- Maintenabilité des systèmes

## 7. Études de cas et applications

- Exemples de projets complets
- Mise en œuvre en langage objet (C++ / Java selon édition)