

Sommaire :

Chapitre1. Introduction à l'approche objet

- Origine et évolution du paradigme objet
- Importance dans les systèmes d'information

Chapitre2. Concepts fondamentaux des objets

- Objet, classe, encapsulation
- Héritage et polymorphisme
- Relations entre objets

Chapitre3. Langages de programmation objet

- C++
- Smalltalk
- Eiffel
- Java et autres langages objets

Chapitre4. Méthodes de conception orientées objet

- Analyse et conception objet (OOA / OOD)
- Méthodes existantes (Merise Objet, UML, OOSE)
- Générations de méthodes

Chapitre5. Panorama des méthodes objet

- Modèles de bases de données objet
- Persistance des objets
- Systèmes de gestion de bases de données objet

Chapitre6. De merise à l'approche objet

- SGBD objet (ObjectStore, Versant, O2...)
- Extensions objet des SGBD relationnels
- Outils de développement

Chapitre7. Interfaces homme machine et environnements de développement d'applications

- Normes de l'OMG
- CORBA
- ODMG (Object Data Management Group)

Chapitre8. Les bases de données objet et relationnel objet

Chapitre 9. Les systèmes de bases de données objet

Chapitre 10. L'architecture à objets distribuées corra de L'OMG

- Composants logiciels
- OLE, OpenDoc
- Impact du Web sur les objets

Chapitre11. Infrastructures pour composants objets

- Synthèse de la technologie objet
- Perspectives et évolutions

- Glossaire
- Index