



l'orienté objet



Développement de logiciel

Deux grandes évolutions:

programmation structurée (issue de la crise du logiciel du début des années 60)

programmation objet (issue d'un besoin accru de robustesse et de réutilisabilité)



Architecture du développement de logiciel

Concept d'abstraction procédurale

- les **données** (structures ou enregistrements)
- les **comportements** (« sous-programmes » agissant sur les données)
- inconvénients:
 - données et comportements séparés
 - partage des données, variables globales, dispersion



Architecture du développement de logiciel

Concept d'approche orientée objet

- les **données + comportements** « encapsulés » dans une **classe**
- **coopération** entre des objets de différentes classes
- chaque **objet** est **responsable** du comportement des ses données