

# Programmation Orientée Objet (POO)



**Composante**  
École Nationale  
Supérieure  
d'Électrotechnique  
d'Électronique  
d'Informatique  
d'Hydraulique  
et des  
Télécommunications

En bref

> **Code:** N7EE10B

## Présentation

---

### Objectifs

Introduction aux concepts de base de la conception et de la programmation par objet, illustration de ces notions au travers du Langage C++.

---

### Description

Cet enseignement consiste principalement en un travail sur un projet de programmation objet mettant en œuvre la simulation de circuit électronique précédé de quelques séances de TP encadrées et en autonomie pour acquérir les notions de base.

Caractéristiques générales des langages à objet (encapsulation, classification, héritage, polymorphisme, liaison dynamique, etc.) – Les bases de la programmation en C++ (typage, structuration de programmes, références, etc.) – Les spécificités de l'orienté-objet en C++ (classification et héritage, entrées-sorties, exceptions, templates).

---

### Pré-requis obligatoires

Langage C. Cours d'Algorithmique et méthode de Programmation de 1ère année EEEA.

