

ÉCOLE NATIONALE D'INGÉNIEURS DE BREST



— Cours d'Informatique S4 —

# Programmation Orientée Objet (Concepts)

CÉDRIC BUCHE

[buche@enib.fr](mailto:buche@enib.fr)

version du 28 janvier 2014

# Programmation Orientée Objet

— *Concepts* —

Cédric Buche

École Nationale d'Ingénieurs de Brest (ENIB)

28 janvier 2014



## Table des matières

— Cours —	3
Avant-propos	3
1 Justification du modèle objet (1 UC)	8
2 Concepts fondateurs (1 UC)	16
3 Encapsulation (1 UC)	25
4 Hiérarchie (1 UC)	35
5 Collaborations entre objets (1 UC)	44
6 Pour aller plus loin	51
— Labo —	61
7 Rappels python (1 UC)	61
8 Concepts fondateurs (1 UC)	67
9 Encapsulation (1 UC)	74
10 Collaboration et héritage (1 UC)	77
11 Pour aller plus loin	82
— Exercice de synthèse —	85
12 Exercice : Gaia	85
13 Correction : GAIA	89
Références	98

Ces notes de cours accompagnent les enseignements d'informatique du 4<sup>ème</sup> semestre (S4) de Programmation Orientée Objet (POO) de l'Ecole Nationale d'Ingénieurs de Brest (ENIB : [www.enib.fr](http://www.enib.fr)). Leur lecture ne dispense en aucun cas d'une présence attentive aux cours ni d'une participation active aux travaux dirigés.

# Cours

## Avant-propos

### Sommaire

---

<b>Objectifs . . . . .</b>	<b>4</b>
Objectifs du cours . . . . .	4
Objectifs pour la suite du cursus . . . . .	4
<b>Organisation . . . . .</b>	<b>5</b>
Équipe pédagogique . . . . .	5
Séances de cours et de laboratoire . . . . .	5
Planning prévisionnel . . . . .	5
<b>Évaluation . . . . .</b>	<b>7</b>

---

## Objectifs

### Objectifs du cours

L'objectif principal des enseignements d'informatique S4-POO de l'ENIB est l'acquisition des notions fondamentales de la *programmation orientée objet*. Plus précisément, nous étudierons successivement :

1. Le modèle objet :
  - ▷ Objet
  - ▷ Classe
  - ▷ Encapsulation
  - ▷ Collaboration
  - ▷ Héritage
  - ▷ Abstraction
2. La partie statique du langage UML :
  - ▷ Diag. de cas d'utilisation
  - ▷ Diag. de classes
  - ▷ Modèle d'interaction
    - ◇ Diag. de séquence
    - ◇ Diag. de communication

### Objectifs pour la suite du cursus

Les notions de POO seront nécessaires pour le métier d'ingénieur en informatique, ainsi que pour la suite de vos études d'ingénieurs notamment pour les modules suivants :

- ▷ Prog. par objets (Java) en S5/S6
- ▷ Prog. par objets (C++) en S5/S6
- ▷ Modèles pour l'ingénierie des systèmes (UML) en S6
- ▷ Stage en entreprise en S8/S10

**Définition 0.1.** *Programmation orientée objet : ou programmation par objet, est un paradigme de programmation informatique qui consiste en la définition et l'assemblage de briques logicielles appelées objets ; un objet représente un concept, une idée ou toute entité du monde physique, comme une voiture, une personne ou encore une page d'un livre.*

**Définition 0.2.** *UML : (en anglais Unified Modeling Language, " langage de modélisation unifié ") est un langage graphique de modélisation des données et des traitements. C'est une formalisation très aboutie et non-propriétaire de la modélisation objet utilisée en génie logiciel.*

## Organisation

### Équipe pédagogique

BOSSER	Anne-Gwen	Cours + Laboratoire	bossier@enib.fr
DESMEULLES	Gireg	Cours + Laboratoire	desmeulles@enib.fr

### Séances de cours et de laboratoire

Les enseignements d'informatique S4-POO de l'ENIB sont dispensés lors de 21h de séances de coursTD et de séances de laboratoire :

- ▷ Les cours ont lieu chaque semaine à raison de 3h toutes les 2 semaines
- ▷ Les séances de laboratoire ont lieu à raison de 3h toutes les 2 semaines. Elles se déroulent en salle informatique.

### Planning prévisionnel

Module : <i>Programmation Orientée Objet — POO</i>	2013
Responsable : Cédric BUCHE (CERV, bureau 30, tel : 02 98 05 89 66, email : <a href="mailto:buche@enib.fr">buche@enib.fr</a> )	S4
Intervenants : C. BUCHE ( <i>cb</i> )	

Semaine	LABO	CTD
37		<i>POO — Justification modèle objet</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
37		<i>POO — Concepts fondateurs</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
38	<i>POO — Rappels python</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
38	<i>POO — Concepts fondateurs</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
39		<i>POO — Encapsulation</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
39		<i>POO — Collaboration et hiérarchie</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
40	<i>POO — Encapsulation</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
40	<i>POO — Collaboration et héritage</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
41		<i>UML — Généralités</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
41		<i>UML — Classes</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
42	<i>UML — Classes</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
42	<i>UML — Classes</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
43		<i>UML — Classes</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
43		<i>UML — Classes</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
44	<i>Toussaint</i> <i>Vacances</i>	

Semaine	LABO	CTD
45	<i>UML — Classes</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
45	<i>UML — Classes</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
46		<i>UML — Use Case (diag.)</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
46		<i>UML — Use Case (scénarios)</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
47	<i>UML — Use Case (diag.)</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
47	<i>UML — Use Case (scénarios)</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
48		<i>UML — Interactions (com)</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
48		<i>UML — Interactions (seq)</i> <i>ctd</i> <i>cb</i>
49	<i>UML — Interactions (com)</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
49	<i>UML — Interactions (seq)</i> <i>labo</i> <i>cb</i>	
50		
50		
51		
51		

## Évaluation

**Types de contrôle** L'évaluation des connaissances et des compétences acquises par les étudiants repose sur 3 types de contrôle : les contrôles d'attention, les contrôles de TD et les contrôles de compétences.

- ▷ *Contrôle d'attention* : il s'agit d'un QCM (questionnaire à choix multiples) auquel il faut répondre individuellement sans document, en 5' en fin de cours, et dont les questions portent sur des points abordés pendant ce cours. Ce type de contrôle teste directement l'acquisition de connaissances. Il permet d'évaluer "à chaud" la capacité d'attention des étudiants et les incite à une présence attentive afin de bénéficier au maximum des heures de présence aux cours.
- ▷ *Contrôle de TD* : il s'agit ici d'inciter les étudiants à réviser et à préparer activement les séances de laboratoire. En début de chaque séance de laboratoire, chaque élève doit répondre sans document en 5' aux questions d'un exercice ou d'un QCM portant sur les notions du laboratoire et du cours précédent.
- ▷ *Contrôle de compétences* : les contrôles de compétences (ou DS) durent 80' pendant une séance de cours.

**Notation des contrôles d'attention et de TD** Quel que soit le type de contrôle, un exercice cherche à évaluer un objectif particulier. Aussi, la notation exprimera la distance qui reste à parcourir pour atteindre cet objectif :

- |     |                                 |   |                                  |
|-----|---------------------------------|---|----------------------------------|
| 0 : | " en plein dans le mille! "     | → | l'objectif est atteint           |
| 1 : | " pas mal! "                    | → | on se rapproche de l'objectif    |
| 2 : | " juste au bord de la cible! "  | → | on est encore loin de l'objectif |
| 3 : | " la cible n'est pas touchée! " | → | l'objectif n'est pas atteint     |

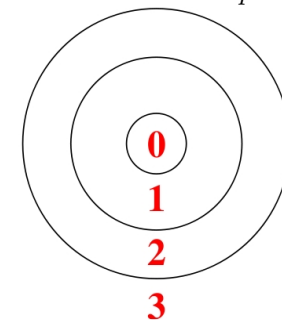
Ainsi, et pour changer de point de vue sur la notation, le contrôle est réussi lorsqu'on a 0! Il n'y a pas non plus de 1/2 point ou de 1/4 de point : le seul barème possible ne comporte que 4 niveaux : 0, 1, 2 et 3. On ne cherche donc pas à "grappiller" des points :

- ▷ on peut avoir 0 (objectif atteint) et avoir fait une ou deux erreurs bénignes en regard de l'objectif recherché ;
- ▷ on peut avoir 3 (objectif non atteint) et avoir quelques éléments de réponse corrects mais sans grand rapport avec l'objectif.

**Figure 0.1.** Exemple de QCM

Informatique		Contrôle Continu
Nom/Prénom :	Groupe :	
1. QCM titre 4 _____		
(a) réponse fausse 4.2	<input type="checkbox"/>	
(b) réponse fausse 4.1	<input type="checkbox"/>	
(c) réponse fausse 4.5	<input type="checkbox"/>	
(d) réponse juste 4	<input type="checkbox"/>	
(e) réponse fausse 4.3	<input type="checkbox"/>	
(f) réponse fausse 4.4	<input type="checkbox"/>	
2. QCM titre 1 _____		
(a) réponse juste 1	<input type="checkbox"/>	
(b) réponse fausse 1.2	<input type="checkbox"/>	
(c) réponse fausse 1.3	<input type="checkbox"/>	
(d) réponse fausse 1.1	<input type="checkbox"/>	
3. QCM titre 2 _____		
(a) réponse juste 2	<input type="checkbox"/>	
(b) réponse fausse 2.1	<input type="checkbox"/>	
(c) réponse fausse 2.2	<input type="checkbox"/>	
4. QCM titre 3 _____		
(a) réponse juste 3	<input type="checkbox"/>	
(b) réponse fausse 3.1	<input type="checkbox"/>	
(c) réponse fausse 3.2	<input type="checkbox"/>	

**Figure 0.2.** Notation : métaphore de la cible



# 1 Justification du modèle objet (1 UC)

## Sommaire

<b>1.1</b>	<b>Complexité</b>	<b>9</b>
1.1.1	Complexité des problèmes	9
1.1.2	Difficulté du contrôle du processus de développement	9
1.1.3	Conséquences d'une complexité sans limites	9
1.1.4	Qualité du logiciel	9
<b>1.2</b>	<b>Programmation procédurale</b>	<b>10</b>
1.2.1	Paradigme de programmation procédurale	10
1.2.2	Limites de la programmation procédurale	10
<b>1.3</b>	<b>Vers la Programmation Orientée Objet (POO)</b>	<b>12</b>
1.3.1	Classe	12
1.3.2	Objet	12
1.3.3	Constructeur	13

### Objectifs du Cours 1 / Labo 2 :

- ▷ Justifier le modèle objet
- ▷ Notion de classe :
  - ◇ définition
  - ◇ constructeur
- ▷ Notion d'objet :
  - ◇ instanciation
  - ◇ manipulation



## 1.1 Complexité

### 1.1.1 Complexité des problèmes

Les problèmes que les logiciels doivent solutionner comportent souvent des éléments extrêmement complexes. Considérons les exigences auxquelles doit satisfaire l'électronique d'un avion à réacteur ou d'un robot autonome. Le fonctionnement de ces systèmes est déjà difficile à cerner, et pourtant il faut y ajouter des exigences non fonctionnelles (et surtout implicites) telles que la facilité d'emploi, les performances, le coût, la robustesse ...

### 1.1.2 Difficulté du contrôle du processus de développement

La tâche fondamentale de l'équipe de développement de logiciel est de promouvoir une illusion de simplicité afin de protéger l'utilisateur de cette complexité externe arbitraire. Aussi, la taille n'est sûrement pas la principale vertu du logiciel. Ainsi, nous nous efforçons d'écrire moins de code, cependant nous avons parfois à faire face à un énorme volume de spécifications.

**Exemple 1.1.** *Un système d'exploitation : Tout le monde sait utiliser un système d'exploitation, pour donner un ordre de grandeur il y a 6 millions de lignes de code pour le noyau Linux 2.6.0*

### 1.1.3 Conséquences d'une complexité sans limites

« Plus un système est complexe, plus il est susceptible d'effondrement » [Peter, 1986]

Est ce qu'un entrepreneur songe à ajouter une nouvelle assise à un immeuble de 100 étages existant ? Ce genre de considérations est pourtant demandé par certains utilisateurs de logiciels.

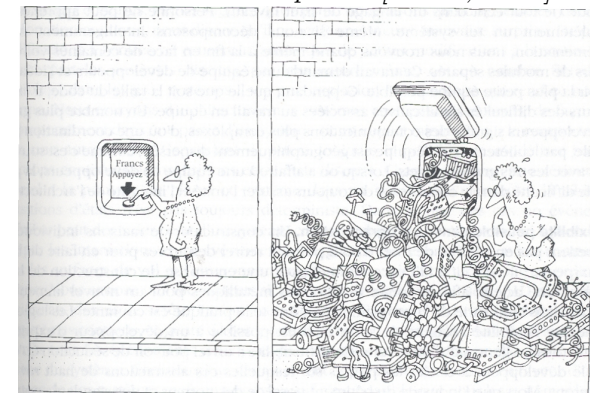
### 1.1.4 Qualité du logiciel

Le logiciel produit doit présenter les qualités suivantes :

1. **Extensibilité** : faculté d'adaptation d'un logiciel aux changements de spécification.
  - ▷ *simplicité de la conception* : une architecture simple sera toujours plus facile à modifier qu'une architecture complexe.
  - ▷ *décentralisation* : plus les modules d'une architecture logicielle sont autonomes, plus il est probable qu'une modification simple n'affectera qu'un seul module, ou un nombre restreint de modules, plutôt que de déclencher une réaction en chaîne sur tout le système.

**Définition 1.1.** *Système d'exploitation (SE, en anglais Operating System ou OS) est un ensemble de programmes responsables de la liaison entre les ressources matérielles d'un ordinateur et les applications informatiques de l'utilisateur.*

**Figure 1.1.** *La tâche de l'équipe de développement de logiciel est de donner l'illusion de la simplicité [Booch, 1992]*



2. **Réutilisabilité** : aptitude d'un logiciel à être réutilisé en tout ou en partie pour de nouvelles applications.

L'idée à retenir est de "ne pas réinventer la roue!". Il s'agit de programmer *moins* pour programmer *mieux*. C'est la finalité du modèle objet en programmation !! Il apporte une sémantique facilitant ce processus en programmation.

## 1.2 Programmation procédurale

### 1.2.1 Paradigme de programmation procédurale

En S1, vous avez appris à manipuler les concepts du paradigme de programmation procédurale. Dans ce modèle, les données et le code sont séparés. Concrètement, on utilise :

1. **des variables (globales)** qui
  - ▷ contiennent vos données
  - ▷ sont utilisées par des fonctions/procédures.
2. **des fonctions** qui
  - ▷ peuvent modifier une variable
  - ▷ peuvent passer cette variable à une autre fonction/procédure.

### 1.2.2 Limites de la programmation procédurale

Prenons l'exemple d'une entreprise située à Biarritz. Robert (num de secu 10573123456), est employé sur un poste de technicien. Voici comment il est possible d'implémenter cette situation en programmation procédurale :

---

```
1  #####
2  # Version 1:
3  #          variables globales
4  #####
5  # robert
6  num_secu_robert      = 10573123456
7  nom_robert           = "Robert"
8  qualification_robert = "Technicien"
9  lieu_de_travail_robert = "Biarritz"
```

---

Maintenant, nous souhaitons ajouter un autre employé "Bernard"

**Remarque 1.1.** *Paradigme : manière d'organiser l'information*

---

```
1  # bernard
2  num_secu_bernard      = 2881111001
3  nom_bernard           = "Bernard"
4  qualification_bernard = "Ingenieur"
5  lieu_de_travail_bernard = "Biarritz"
6
7
8  # ...
```

---

Ce code devient vite fastidieux.  
Une autre solution est d'utiliser des conteneurs.

---

```
1  #####
2  # Version 2 :
3  #          utilisation de conteneurs
4  #####
5
6  tab_robert=[10573123456,
7              "robert",
8              "Technicien",
9              "Biarritz"]
10 tab_mickey=[14456464443,
11             "mickey",
12             "Ingenieur",
13             "Brest"]
14 tab=[]
15 tab.append(tab_robert)
16 tab.append(tab_mickey)
17 print tab[0][0]          # num secu robert
```

---

Sans être le concepteur, comment interpréter facilement les données de chaque conteneur ?  
Cela reste délicat. Le paradigme objet propose des réponses.

### 1.3 Vers la Programmation Orientée Objet (POO)

En POO, nous pouvons définir une structure de donnée particulière par la notion de **classe**.

Ici :

---

```
1 #####
2 # Version 3 : structuration des donnees
3 #####
4
5 class Employe:
6     num_secu
7     nom
8     qualification
9     Lieu_de_travail
```

---

**Définition 1.2.** *Classe* : une classe déclare des propriétés communes à un ensemble d'objets.

#### 1.3.1 Classe

On appelle *classe* un ensemble d'objets partageant certaines propriétés. Il s'agit d'un concept *abstrait*, comme par exemple les plans d'une maison.

**Exemple 1.2.** *La classe Voiture possède les propriétés suivantes (les attributs) :*

- ▷ *couleur*
- ▷ *puissance*

**Définition 1.3.** *Attribut* : les attributs sont des entités qui définissent les propriétés d'objets.

#### 1.3.2 Objet

Un objet est une définition de caractéristiques propres à un élément particulier. Il s'agit d'un élément *concret* qui contient les propriétés de sa classe, comme une maison qui suit les plans définis préalablement.

**Exemple 1.3.** *Objets : exemple instance de la classe Voiture*

1. *Voiture "Clio 2007 version roland garros"*
  - ▷ *couleur: verte*
  - ▷ *puissance: 70 Ch*
2. *Voiture "307 blue lagoon"*
  - ▷ *couleur: bleue*
  - ▷ *puissance: 90 Ch*

Mise en place d'objets concrets (*instances* de classe)

---

```
1  # robert
2  e1=Employe()      # objet e1 : instance de la classe Employe
3  e1.num_secu       = 10573123456
4  e1.nom            = "Robert"
5  e1.qualification  = "Technicien"
6  e1.Lieu_de_travail = "Biarritz"
7
8  print (e1.num_secu,
9         e1.nom,
10        e1.qualification,
11        e1.Lieu_de_travail)
12
13
14 # mickey
15 e2=Employe()      # objet e2 : instance de la classe Employe
16 e2.num_secu       = 14456464443
17 e2.nom            = "Mickey"
18 e2.qualification  = "Inge"
19 e2.Lieu_de_travail = "Brest"
```

---

### 1.3.3 Constructeur

Si on considère une nouvelle instance :

---

```
1  # norbert
2  e3=Employe()
3
4  print (e3.num_secu,          # ERREUR
5         e3.nom,
6         e3.qualification,
7         e3.Lieu_de_travail)
```

---

Ce code amène à une erreur puisque les valeurs de ces attributs ne sont pas précisées.

**Définition 1.4.** *Objet* : un objet est l'instanciation d'une classe. Un objet est une définition de caractéristiques propres à un élément.

**Définition 1.5.** *Instance* : on appelle instance d'une classe un objet avec un comportement et un état, tous deux définis par la classe.

Les attributs doivent être initialisés avec une valeur « par défaut », nous faisons alors appel à une "fonction" particulière : le **constructeur**.

---

```

1  class Employe:
2      def __init__(self):          # Constructeur de la classe Employe
3          self.num_secu           = 000000000
4          self.nom                 = "no_name"
5          self.qualification       = "novice"
6          self.Lieu_de_travail    = "Paris"
7
8  # norbert
9  e3=Employe()                   # creation de e3 : appel implicite de init de Employe
10
11  print (e3.num_secu,            # OK !!!
12         e3.nom,
13         e3.qualification,
14         e3.Lieu_de_travail)
```

---

```

1  class Employe:
2      def __init__( self,
3                    le_num_secu,
4                    le_nom,
5                    la_qualification,
6                    le_Lieu_de_travail):
7          self.num_secu           = le_num_secu
8          self.nom                 = le_nom
9          self.qualification       = la_qualification
10         self.Lieu_de_travail    = le_Lieu_de_travail
```

---

On peut alors utiliser les arguments du constructeur pour mettre des valeurs par défaut. On pourra alors instancier des objets "plus facilement" en ne précisant que certaines valeurs.

---

```

1  class Employe:
2      def __init__( self,
3                    le_num_secu           = 000000000,
4                    le_nom                 = "no_name",
5                    la_qualification       = "novice",
6                    le_Lieu_de_travail    = "Paris"):
7          self.num_secu           = le_num_secu
8          self.nom                 = le_nom
9          self.qualification       = la_qualification
10         self.Lieu_de_travail    = le_Lieu_de_travail
11  ##### Programme Principal #####
12  e1 = Employe(le_Lieu_de_travail = "Brest")
```

---



Pour les puristes, `__init__` est un initialisateur. Pour simplifier, nous l'appellerons constructeur.



En python,  
→ le constructeur s'écrit en utilisant la "fonction" `__init__`  
→ le premier argument est toujours **self**



En python,  
→ `__init__` appelée implicitement à la création d'un objet



En python,  
→ le constructeur peut posséder plusieurs arguments (en plus de **self**)

### Exercice 1.1. Classe et instances

- ▷ Écrire la classe **Voiture** en python.
- ▷ Écrire son constructeur avec la possibilité de préciser les valeurs de certains attributs à l'instanciation.
- ▷ Instancier 3 objets issus de la classe **Voiture**

### Exercice 1.2. Manipulation d'instances

- ▷ Créer un tableau contenant les instances de la classe **Voiture**
- ▷ Afficher la valeur de l'attribut **couleur** de chaque instance en parcourant ce tableau

## QCM

1. Une classe\_\_\_\_\_ ☐
  - (a) est un objet ☐
  - (b) est une fonction particulière ☐
  - (c) déclare des propriétés communes à un ensemble d'objets ☐
2. Appel du constructeur\_\_\_\_\_ ☐
  - (a) il est appelé de façon aléatoire ☐
  - (b) il est automatiquement appelé, s'il existe, dès qu'on crée un objet ☐
  - (c) le constructeur est appelé à la demande ☐
3. Création du constructeur, en python on utilise le mot-clef\_\_\_\_\_ ☐
  - (a) `init` ☐
  - (b) `new` ☐
  - (c) `class` ☐
4. Le constructeur\_\_\_\_\_ ☐
  - (a) ne possède pas d'argument ☐
  - (b) peut posséder des arguments (autre que `self`) ☐
  - (c) doit posséder plusieurs arguments ☐
5. Rôle du constructeur\_\_\_\_\_ ☐
  - (a) il ne sert à rien ☐
  - (b) il permet de documenter le code ☐
  - (c) le rôle principal du constructeur est d'initialiser les attributs ☐

## 2 Concepts fondateurs (1 UC)

### Sommaire

---

<b>2.1</b>	<b>Qu'est ce qu'une classe ? . . . . .</b>	<b>17</b>
2.1.1	Classe vs Objets . . . . .	17
2.1.2	Attributs et méthodes . . . . .	17
<b>2.2</b>	<b>Qu'est ce qu'un objet ? . . . . .</b>	<b>18</b>
2.2.1	Classe et objet . . . . .	18
2.2.2	État . . . . .	18
2.2.3	Comportement . . . . .	19
2.2.4	Identité . . . . .	21
2.2.5	Le chaos des objets . . . . .	22
<b>2.3</b>	<b>Vie d'un objet . . . . .</b>	<b>22</b>
2.3.1	Construction . . . . .	22
2.3.2	Destruction . . . . .	22

---

#### Objectifs du Cours 2 / Labo 2 :

- ▷ Classe :
  - ◊ Attributs
  - ◊ Méthodes
  - ◊ Constructeur / destructeur
- ▷ Objet :
  - ◊ État
  - ◊ Comportement
  - ◊ Identité



## 2.1 Qu'est ce qu'une classe ?

Je croyais qu'on allait apprendre à créer des objets, pourquoi créer une classe ? Pour créer un objet, il faut d'abord créer une classe ! Par exemple, pour construire une maison, nous avons besoin d'un plan d'architecte. La classe correspond au plan, l'objet à la maison. "Créer une classe", c'est dessiner les plans de l'objet.

### 2.1.1 Classe vs Objets

Une classe est la description d'une famille d'objets qui ont la même structure et les mêmes comportements. Une classe est une sorte de moule à partir duquel sont générés les objets.

Une classe  $\xrightarrow{\text{génération}}$  des objets

### 2.1.2 Attributs et méthodes

Une classe est constituée :

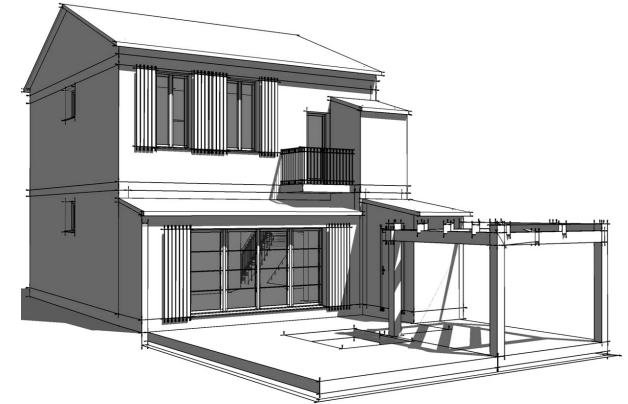
1. d'un ensemble de variables (appelées *attributs*) qui décrivent la structure des objets ;
2. d'un ensemble de fonctions (appelées *méthodes*) qui sont applicables aux objets, et qui décrivent leurs comportements.

**Définition 2.1.** *Attribut et méthode*

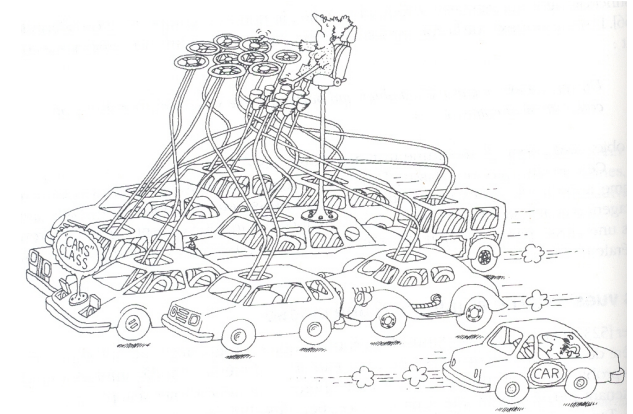
*attributs :* variables contenues dans la classe,  
on parle aussi de "variables membres"

*méthodes :* fonctions contenues dans la classe,  
on parle aussi de "fonctions membres"  
ou de compétences  
ou de services

**Figure 2.1.** Une *classe* représente le plan



**Figure 2.2.** Une *classe* représente un *ensemble d'objets* qui partagent une structure commune et un comportement commun [Booch, 1992]



## 2.2 Qu'est ce qu'un objet ?

### 2.2.1 Classe et objet

Une classe est une abstraction, elle définit une infinité d'objets. Un objet est caractérisé par un état, des comportements et une identité. Concrètement, il s'agit :

- ▷ Attributs
- ▷ Méthodes
- ▷ Identité

On **crée des classes** pour définir le fonctionnement des objets. On **utilise des objets**.

**Remarque 2.1.** On dit qu'un objet est une **instance d'une classe**

### 2.2.2 État

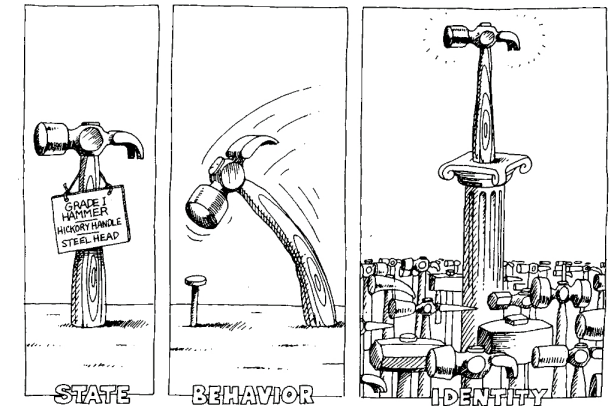
L'état d'un objet :

- ▷ regroupe les valeurs instantanées de tous ses **attributs**
- ▷ évolue au cours du temps
- ▷ est la conséquence de ses comportements passés

**Attributs** Les attributs sont les caractéristiques de l'objet. Ce sont des variables stockant des informations d'état de l'objet.

```
1 ##### definition classe #####
2 class Voiture:
3     def __init__(self, v1="nomarque", v2="nocolor", v3=0):
4         self.marque = v1
5         self.couleur = v2
6         self.reserveEssence = v3
7
8     ### Objet #####
9     homer_mobile = Voiture()
10
11     ## Etat
12     homer_mobile.marque = "pipo"
13     homer_mobile.couleur = "rose"
14     homer_mobile.reserveEssence = 30
```

**Figure 2.3.** Un objet a un **état**, il exhibe un **comporte-**  
**ment** bien défini, et il a une **identité** unique [Booch, 1992]



**Attributs et variables** Les attributs caractérisent l'état des instances d'une classe. Ils participent à la modélisation du problème. Les variables sont des mémoires locales à des méthodes. Elles sont là pour faciliter la gestion du traitement. L'accès aux variables est limité au bloc où elles sont déclarées : règle de portée.

### 2.2.3 Comportement

**Méthodes** Le comportement d'un objet regroupe toutes ses compétences, il décrit les actions et les réactions d'un objet. Il se représente sous la forme de **méthodes** (appelées parfois fonctions membres).

Les méthodes d'un objet caractérisent son comportement, c'est-à-dire l'ensemble des actions (appelées opérations) que l'objet est à même de réaliser. Ces opérations permettent de faire réagir l'objet aux sollicitations extérieures (ou d'agir sur les autres objets). De plus, les opérations sont étroitement liées aux attributs, car leurs actions peuvent dépendre des valeurs des attributs, ou bien les modifier.

Pour un objet "homer\_mobile"

- ▷ démarrer
- ▷ arrêter
- ▷ freiner
- ▷ ...

---

```
1 ##### definition classe #####
2 class Voiture:
3     def __init__(self, v1="nomarque", v2="nocolor", v3=0):
4         self.marque = v1
5         self.couleur = v2
6         self.reserveEssence = v3
7
8     def demarrer(self):
9         print "je demarre"
10    def arreter(self):
11        print "je m'arrete"
12    ...
13
14    ### Objet #####
15    homer_mobile = Voiture()
16
```



En python, le premier argument du constructeur et d'une méthode est toujours **self**. Ceci est une convention à respecter impérativement !

**Exercice 2.1.** Implémentez la Classe *Fichier*. On peut parler des fichiers (en général) sans faire référence à un fichier particulier, il s'agit donc d'une classe. Un fichier est caractérisé par son nom, sa taille, sa date de création et sa date de modification. Un fichier peut s'ouvrir et se fermer.

```
17     ## Comportement
18     homer_mobile.demarrer()
19     homer_mobile.arreter()
```

---

**Comportement et état** L'état et le comportement sont liés.

### Exemple 2.1.

*homer\_mobile.démarrer() ne marchera pas si*

*homer\_mobile.reserveEssence == 0*

---

```
1  ##### definition classe #####
2  class Voiture:
3      def __init__(self):
4          self.marque
5          self.couleur
6          self.reserveEssence
7
8      def demarrer(self):
9          if self.reserveEssence > 0 :
10             print "je demarre"
11          else :
12             print "je ne peux pas demarrer"
```

---

### Exemple 2.2.

*Pour la classe "Voiture" : Après 100 kms ...*

▷ réserve d'essence : *25l*

---

```
1  ##### definition classe #####
2  class Voiture:
3      def __init__(self, v1="nomarque", v2="nocolor", v3=0):
4          self.marque = v1
5          self.couleur = v2
6          self.reserveEssence = v3
7
8      def demarrer(self):
9          if self.reserveEssence > 0 :
10             print "je demarre"
11          else :
```

---

### Exercice 2.2. Gestion du stock

*Un Article du stock est défini par 4 champs :*

- ▷ sa référence (numéro)
  - ▷ sa désignation (texte)
  - ▷ son prix<sub>HT</sub>
  - ▷ sa quantité (nombre d'articles disponibles)
- Pour manipuler ces champs, les services suivants sont fournis :*
- ▷ prix<sub>TTC</sub>
  - ▷ prix<sub>Transport</sub> (taxe 5% prix<sub>HT</sub>)
  - ▷ retirer
  - ▷ ajouter

```

12         print "je ne peux pas demarrer"
13
14     def rouler(self,nbKm):
15         self.reserveEssence = self.reserveEssence - 5*nbKm/100;
16
17
18     #####
19     homer_mobile = Voiture()
20     homer_mobile.reserveEssence = 30
21     homer_mobile.demarrer()
22     homer_mobile.rouler(100)
23     print homer_mobile.reserveEssence

```

---

## 2.2.4 Identité

L'objet possède une identité, qui permet de le distinguer des autres objets, indépendamment de son état. On construit généralement cette identité grâce à un identifiant découlant naturellement du problème (par exemple un produit pourra être repéré par un code, une voiture par un numéro de série ...).

Plusieurs techniques peuvent être utilisées :

→ nommer chaque objet (ex. attribut "name")

```
print homer_mobile.name
```



Voiture.1



Voiture.2

→ leur référence

```
print homer_mobile
```



0xb7d4e0ec



0xb7d53eec

**Définition 2.2.** *L'identité est propre à l'objet et le caractérise. Elle permet de distinguer tout objet indépendamment de son état*

### 2.2.5 Le chaos des objets

Attention, ne pas oublier!!



Soient 3 objets :

- ▷ même structures de données (attributs)
- ▷ même comportement (méthodes)

Il faut les décrire de façon abstraite : une classe. Il ne faut pas tomber dans le travers de faire une classe par objet!!

## 2.3 Vie d'un objet

### 2.3.1 Construction

A la déclaration d'un objet, les attributs ne sont pas initialisés. Cette phase d'initialisation des attributs est effectuée par une méthode particulière : le constructeur. Une classe peut définir son(ses) constructeur(s) avec des paramètres différents. Notons que le constructeur est appelé lors de la construction de l'objet.

---

```
1 class Complexe:
2     def __init__(self, r=0.0, i=0.0):
3         self.reel = r
4         self.img = i
5
6 ##### Programme principal #####
7 c1 = Complexe()
8 c2 = Complexe(0.5)
9 c3 = Complexe(0.5,0.2)
10 c4 = Complexe(i=0.2)
```

---

### 2.3.2 Destruction

Le destructeur de la classe est une méthode spéciale appelée lors de la suppression d'une instance. L'objectif est de détruire tous les objets créés par l'objet courant au cours de son



En python,  
→ la définition d'un destructeur n'est pas obligatoire

existence.

---

```
1
2 class Complexe:
3     def __del__(self):
4         print "I'm dying!"
```

---

On peut se demander si le destructeur est appelé automatiquement. Dans certains langages, un programme s'exécute en tâche de fond afin de supprimer la mémoire associée à un objet. Il s'agit du ramasse-miettes ou "garbage collector".

---

```
1 class Test:
2     def __del__(self):
3         print "I am dying"
4
5
6
7 >>> t1 = Test() # une instance de Test est cree
8 >>> t1 = None   # t1 ne permet plus d'accéder à l'instance
9 I am dying     # elle est susceptible d'être détruite ce qui
10 >>>           # arrive instantanément ici mais n'est pas garanti
```

---

**Définition 2.3.** *Garbage collector* : récupération d'emplacements en mémoire qui ne sont plus utilisés par le système



En python,  
→ `__del__` appelée implicitement à la destruction d'un objet

## QCM

1. Les attributs sont \_\_\_\_\_
  - (a) des variables contenues dans des classes ☐
  - (b) des variables indépendantes d'une classe ☐
2. L'écriture du destructeur \_\_\_\_\_
  - (a) est obligatoire ☐
  - (b) n'est pas obligatoire ☐
3. Les méthodes sont \_\_\_\_\_
  - (a) des fonctions indépendantes d'une classe ☐
  - (b) des fonctions contenues dans des classes ☐
4. Quel est le rapport entre un objet et une classe ? \_\_\_\_\_
  - (a) un objet est une instance de classe ☐
  - (b) un objet est une intendance de classe ☐
  - (c) il n'y a aucun rapport ☐
5. Qu'est-ce qu'une classe ? \_\_\_\_\_
  - (a) un groupe d'objets qui possèdent les mêmes relations ☐
  - (b) un groupe d'objets qui ont les mêmes type de propriétés ☐
  - (c) un groupe d'objets qui ont de caractéristiques non communes ☐
6. Le constructeur \_\_\_\_\_
  - (a) permet d'initialiser les valeurs des attributs ☐
  - (b) ne sert à rien ☐
  - (c) permet de documenter la classe ☐



### 3 Encapsulation (1 UC)

#### Sommaire

---

<b>3.1</b>	<b>Principes</b>	<b>26</b>
3.1.1	Exemple introductif	26
3.1.2	Modes de contrôle d'accès	26
3.1.3	Intérêt	27
<b>3.2</b>	<b>Règles d'encapsulation</b>	<b>28</b>
<b>3.3</b>	<b>Mise en application</b>	<b>28</b>
3.3.1	Définir les classes	28
3.3.2	Instancier des objets et les utiliser	31
<b>3.4</b>	<b>Intérêt</b>	<b>31</b>

---

#### Objectifs du Cours 3 / Labo 3 :

- ▷ Encapsulation
- ▷ Règles d'encapsulation

## 3.1 Principes

### 3.1.1 Exemple introductif

**Exemple 3.1.** *Gestion de compte en banque*

Il s'agit d'une classe `Compte` possédant un attribut `solde`

```
1 class Compte:
2     def __init__(self):
3         self.solde = 0          # solde nul
4
5     def affiche(self):
6         print "Le solde de votre compte est de " self.solde
7
8     ##### Programme principal #####
9     c = Compte()
10    c.affiche()                # pourquoi pas
11    c.solde = 1000000          # ben tiens !
```

N'importe qui ayant accès à une instance de la classe `Compte` peut modifier le solde. Ceci n'est pas acceptable.

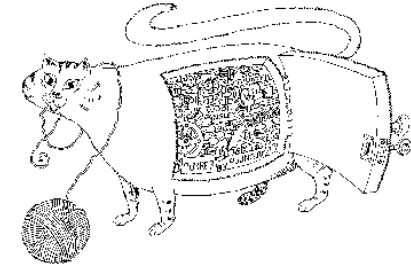
### 3.1.2 Modes de contrôle d'accès

Lors de la définition d'une classe il est possible de restreindre voire d'interdire l'accès (aux objets des autres classes) à des attributs ou méthodes des instances de cette classe. Comment ? Lors de la déclaration d'attributs ou méthodes, en précisant leur utilisation :

- ▷ **privée** accessible uniquement depuis "l'intérieur" de la classe (ses méthodes, constructeur, destructeur)
- ▷ **public** accessible par tout le monde (ie. tous ceux qui possèdent une référence sur l'objet)

Dans l'exemple précédent, il s'agit de rendre l'attribut `solde` privé.

**Figure 3.1.** *L'encapsulation occulte les détails de l'implémentation d'un objet [Booch, 1992]*



**Figure 3.2.** *Définir une classe en contrôlant l'accès à certains attributs ou méthodes*



En python,  
→ le préfixe "`__`" rend privé un attribut ou une méthode

---

```

1  class Test:
2
3      def __init__(self, laValeurPublic, laValeurPrivee):
4          self.valeurPublic = laValeurPublic
5          self.__valeurPrivee = laValeurPrivee
6
7
8      def f1(self):
9          ...
10
11     def __f2(self):
12         ...
13
14     ##### Programme principal #####
15     t1 = Test()                # instance (nous sommes en "dehors" de la classe)
16
17     print t1.valeurPublic      # OK
18     print t1.__valeurPrivee    # ERREUR
19
20     t1.f1()                    # OK
21     t1.__f2()                  # ERREUR

```

---

Ce mécanisme permet de protéger l'accès à certaines données, par exemple la modification du solde :

---

```

1  class Test:
2      ....
3
4      def debit(self, laValeur):
5          if self.__solde - laValeur > 0 :
6              self.__solde = self.__solde - laValeur
7          else:
8              print("Compte bloque !!!")

```

---

### 3.1.3 Intérêt

L'encapsulation est donc l'idée de cacher l'information contenue dans un objet et de ne proposer que des méthodes de manipulation de cet objet. Ainsi, les propriétés et axiomes associés aux informations contenues dans l'objet seront assurés/validés par les méthodes de l'objet et ne seront plus de la responsabilité de l'utilisateur extérieur. L'utilisateur extérieur ne pourra



Attention le préfixe " `__` " d'un attribut n'a rien à voir avec `__init__`.

**Définition 3.1.** *L'encapsulation empêche l'accès aux données par un autre moyen que les services proposés. L'encapsulation permet donc de garantir l'intégrité des données contenues dans l'objet.*

pas modifier directement l'information et risquer de mettre en péril les axiomes et les propriétés comportementales de l'objet.

L'objet est ainsi vu de l'extérieur comme une boîte noire ayant certaines propriétés et ayant un comportement spécifié. La manière dont ces propriétés ont été implémentées est alors cachée aux utilisateurs de la classe.

Voici les principaux avantages qu'il faut retenir du principe d'encapsulation proposé en POO :

1. **protéger**  
→ ne pas permettre l'accès à tout dès que l'on a une référence de l'objet
2. **masquer l'implémentation**  
→ toute la décomposition du problème n'a besoin d'être connue du programmeur client
3. **évolutivité**  
→ possibilité de modifier tout ce qui n'est pas public sans impact pour le programmeur client

### 3.2 Règles d'encapsulation

Les règles à respecter sont les suivantes :

1. Rendre **privés les attributs** caractérisant l'état de l'objet. Si nous voulons respecter le concept d'encapsulation, nous devons donc conserver la portée de cet attribut et définir des accesseurs pour y avoir accès
2. Fournir des *méthodes publiques* permettant de accéder/modifier l'attribut
  - ▷ accesseurs
  - ▷ mutateurs

### 3.3 Mise en application

#### 3.3.1 Définir les classes

---

```
1 #####
2 #  Programme Python      #
3 #  Auteur : .....      #
4 #  Date creation : ...   #
5 #####
6
```

```

7  class X :
8
9      # — Documentation —
10
11
12     # — Constructeur et destructeur —
13
14     # — Methodes publiques: Acces aux attributs —
15         # accesseurs
16         # mutateurs
17
18     # — Methodes publiques: Operations —
19
20     # — Methodes privees —

```

---

## Documentation

- ▷ Conception :
  - ◊ décrire la classe et ses fonctionnalités
- ▷ Debuggage :
  - ◊ debrayer des parties de code, marquer des points douteux, signer un correctif
- ▷ Maintenance :
  - ◊ décrire les corrections/ajouts/retraits et les signer
- **Indispensable** dans un code
  - ◊ description, pas des "faut que j'aille prendre un café" ...

## Constructeur et destructeur

- ▷ **Constructeur**
  - ◊ Définir l'état initial de l'objet
    - Initialisation des attributs définis dans la classe
  - ◊ Créer les objets dont l'existence est liée à celle de l'objet
  - ◊ Types de constructeur
    - par défaut, par recopie ...
- ▷ **Destructeur**
  - ◊ Détruire tous les objets créés par l'objet courant au cours de son existence

## Accès aux attributs : getAttrName et setAttrName

- ▷ **Objectifs**
  - ◇ Maintien de l'intégrité
  - ◇ Limitation des effets de bord
- ▷ **Comment ?**
  - ◇ Attribut : toujours un membre **privé**
  - ◇ `getAttrName` et `setAttrName` : en fonction des contraintes d'intégrité

### Exemple 3.2. *classe Temperature*

---

```
1 class Temperature:
2     """
3     La classe Temperature represente une grandeur physique liee
4     a la notion immediate de chaud et froid
5     """
6     # — Constructeur et destructeur
7     def __init__(self, laValeur = 0):
8         self.__valeur = laValeur
9
10    def __del__(self):
11        print "destruction"
12
13    # — Methodes publiques: Acces aux attributs
14    # accesseurs
15    def getValeur(self):
16        return self.__valeur
17    # mutateurs
18    def setValeur(self, value):
19        self.__valeur = value
20
21    # — Methodes publiques: Operations
22    def getValeurC(self):
23        return self.__valeur - 273.16
24
25    def getValeurF(self):
26        return 1.8 * self.getValeurC() + 32
```

---

### 3.3.2 Instancier des objets et les utiliser

---

```
1  # Exemple d'utilisation de cette classe
2
3  eauChaude = Temperature(310)
4  print eauChaude.getValeurC()
5  print eauChaude.getValeurF()
6
7  eauFroide = Temperature(5)
8  print eauFroide.getValeurC()
9  print eauFroide.getValeurF()
```

---

### 3.4 Intérêt

Lorsque vous utilisez des accesseurs, vous n'êtes pas obligé de vous contenter de lire un attribut dans un getter ou de lui affecter une nouvelle valeur dans un setter : en effet, il est tout à fait possible d'ajouter du code supplémentaire, voire de ne pas manipuler d'attribut en particulier !

---

```
1  class Voiture :
2      """
3      La classe Voiture definie par sa largeur
4      """
5      # — Constructeur et destructeur
6      def __init__(self, laValeur = 0):
7          self.__largeur = laValeur
8
9      # — Methodes publiques: Acces aux attributs
10     # accesseurs
11     def getLargeur(self):
12         return self.__largeur
13     # mutateurs
14     def setLargeur(self, value):
15         self.__largeur = value
16
17     # — Methodes publiques: Operations
18     def mettreAJour(self):
19         ...
```

---

Dans un premier temps, imaginons que dans notre classe, nous disposions d'une méthode `mettreAJour()` qui redessine l'affichage de notre objet en fonction de la valeur de l'attribut

largeur. Pour spécifier la largeur de la voiture, nous procéderions ainsi :

---

```
1 vehicule1 = Voiture();
2 vehicule1.setLargeur(100) # Largeur de la voiture
3 vehicule1.mettreAJour()   # Mettons a jour l'affichage de la voiture pour une largeur de 100
4 vehicule1.setLargeur(150) # Changeons la largeur de la voiture
5 vehicule1.mettreAJour()   # Mettons a jour l'affichage de la voiture pour une largeur de 150
```

---

Grâce aux accesseurs, il est possible de l'appeler automatiquement dès que l'on modifie la largeur de l'objet :

---

```
1     def setLargeur(self, value):
2         self.__largeur = value
3         self.mettreAJour()
```

---

Ainsi, au lieu d'avoir à appeler manuellement la méthode `mettreAJour()`, il suffit de modifier la largeur :

---

```
1 vehicule1 = Voiture();
2 vehicule1.setLargeur(100) # Largeur de la voiture
3 # L'affichage de la voiture est automatiquement mis a jour dans l'accesseur setLargeur !
4 vehicule1.setLargeur(150) # Changeons la largeur de la voiture
5 # Encore une fois, il n'y a rien d'autre a faire !
```

---

Maintenant, nous aimerions limiter les valeurs possibles de l'attribut largeur ; disons qu'il doit être supérieur à 100 et inférieur à 200.

---

```
1 vehicule1 = Voiture();
2 vehicule1.setLargeur(100) # Largeur de la voiture
3 # On verifie que la largeur est dans les limites
4 if vehicule1.getLargeur() < 100 : vehicule1.setLargeur(100)
5 else if vehicule1.getLargeur() > 200 : vehicule1.setLargeur(200)
6 print vehicule1.getLargeur() # Affiche: 100
7
8 vehicule1.setLargeur(250) # Changeons la largeur de la voiture
9 if vehicule1.getLargeur() < 100 : vehicule1.setLargeur(100)
10 else if vehicule1.getLargeur() > 200 : vehicule1.setLargeur(200)
11 print vehicule1.getLargeur() # Affiche: 200
```

---

Vous remarquerez que c'est plutôt fastidieux. Bien sûr, nous pourrions utiliser une fonction, mais il vaut mieux mettre dans la classe `Voiture` ce qui appartient à la classe `Voiture` ! Encore une fois, les accesseurs nous facilitent grandement la tâche ; voyez plutôt :



---

```
1     def setLargeur(self, value):
2         self.__largeur = value
3
4         # _largeur doit etre comprise entre 100 et 200
5         if self.getLargeur() < 100 :      self.__largeur = 100
6         else if self.getLargeur() > 200 : self.__largeur = 200
7
8         self.mettreAJour()
```

---

Le code principal serait alors écrit ainsi :

---

```
1  vehicule1 = Voiture();
2  vehicule1.setLargeur(100) # Largeur de la voiture
3  # Plus besoin de verifier que la largeur est dans les limites, l'accesseur le fait pour nous !
4  print vehicule1.getLargeur() # Affiche: 100
5
6  vehicule1.setLargeur(250); # Changeons la largeur de la voiture
7  print vehicule1.getLargeur() # Affiche: 200
```

---

Avouez que c'est extrêmement pratique! Appliquer cette façon de faire le plus souvent possible, cela vous rendra service

## QCM

1. Une méthode **privée** est \_\_\_\_\_
  - (a) accessible de n'importe quelle classe ☐
  - (b) accessible seulement à partir de la même classe ☐
2. L'encapsulation permet \_\_\_\_\_
  - (a) d'avoir un contrôle complet sur ces données et sur des contraintes à imposer à ces données ☐
  - (b) de documenter le code ☐
  - (c) de contrôler l'accès aux données du constructeur ☐
3. Une méthode **publique** est \_\_\_\_\_
  - (a) accessible de n'importe quelle classe ☐
  - (b) accessible seulement à partir de la même classe ☐
4. Un accesseur est une méthode permettant de \_\_\_\_\_
  - (a) de modifier le contenu d'un attribut privé ☐
  - (b) récupérer le contenu d'un attribut privé ☐
5. De façon préférentielle, le nom de l'accesseur commence par le préfixe \_\_\_\_\_
  - (a) `get` ☐
  - (b) `new` ☐
  - (c) `self` ☐
  - (d) `init` ☐
  - (e) `del` ☐
  - (f) `set` ☐
6. Les méthodes permettant de modifier les attributs \_\_\_\_\_
  - (a) sont appelées accesseurs ☐
  - (b) sont appelées mutateurs ☐

## 4 Hiérarchie (1 UC)

### Sommaire

---

<b>4.1</b>	<b>Hiérarchie . . . . .</b>	<b>36</b>
4.1.1	Héritage . . . . .	36
4.1.2	Spécialisation . . . . .	37
4.1.3	L'héritage multiple . . . . .	40
4.1.4	Retour sur l'encapsulation . . . . .	42

---

## 4.1 Hiérarchie

### Exemple 4.1. Fichier

*Il existe plusieurs sortes de fichier :*

- ▷ *fichier binaire* → **FichierBinaire**
- ▷ *fichier ASCII* → **FichierASCII**

*Certaines propriétés sont générales à toutes les classes (nom, taille). Certaines sont spécifiques à une classe ou un groupe de classes spécialisées (executer, imprimer)*

### 4.1.1 Héritage

**Définition 4.1.** *La relation d'héritage*

- ▷ **Principe**  
*les caractéristiques des classes supérieures sont héritées par les classes inférieures.*
- ▷ **Mise en œuvre**  
*les connaissances les plus générales sont mises en commun dans des classes qui sont ensuite spécialisées par définitions de sous-classes successives contenant des connaissances de plus en plus spécifiques.*

**Point de vue ensembliste :** la relation d'héritage décrit une inclusion d'ensembles.

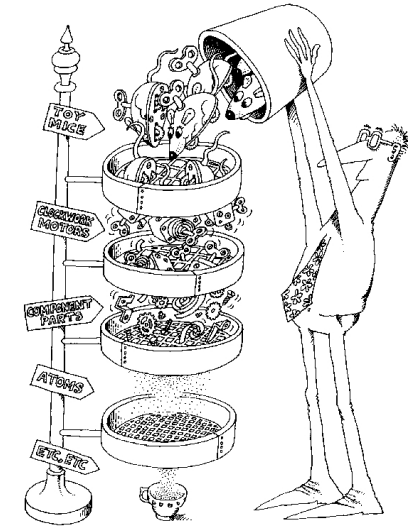
$$\forall x, x \in \text{FichierBinaire} \Rightarrow x \in \text{Fichier}$$

**Point de vue conceptuel :** la relation d'héritage indique une spécialisation.

FichierBinaire est une sorte de Fichier

**Exemple 4.2.** *FichierBinaire et FichierASCII héritent de Fichier*

**Figure 4.1.** *Les entités constituent une hiérarchie [Booch, 1992]*



### 4.1.2 Spécialisation

La spécialisation d'une classe peut être réalisée selon deux techniques :

1. l'*enrichissement* : la sous-classe est dotée de nouvelle(s) méthode(s) et/ou de nouveau(x) attribut(s) ;
2. la *surcharge* : une (ou plusieurs) méthode et/ou un attribut hérité est redéfini.

#### Enrichissement

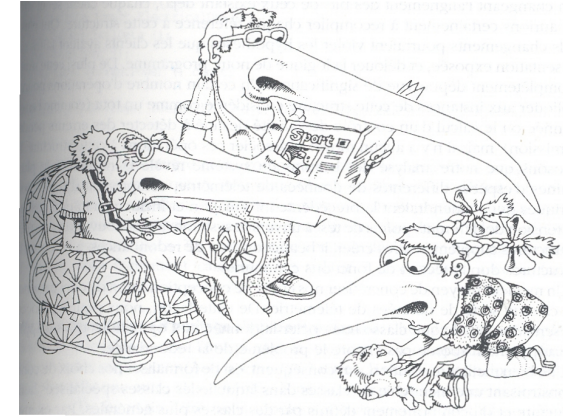
##### ajout d'une méthode

---

```
1 ##### class Fichier #####
2 class Fichier:
3     """ Definition classe Fichier """           # Documentation
4
5     def __init__(self):                           # Constructeur
6         print "creation d'un fichier"
7
8
9 ##### class FichierBinaire #####
10 class FichierBinaire(Fichier):
11     """ Definition classe FichierBinaire """     # Documentation
12
13     def __init__(self):                           # Constructeur
14         Fichier.__init__(self)
15
16     def imprimer(self)                            # Enrichissement
```

---

**Figure 4.2.** Une sous-classe peut hériter de la structure et du comportement de sa superclasse (classe mère) [Booch, 1992]



## ajout d'un attribut

---

```
1 ##### class Fichier #####
2     class Fichier:
3         """ Definition classe Fichier """           # Documentation
4
5         def __init__(self):                           # Constructeur
6             print "creation d'un fichier"
7
8
9 ##### class FichierBinaire #####
10    class FichierBinaire(Fichier):
11        """ Definition classe FichierBinaire """      # Documentation
12
13        def __init__(self):                             # Constructeur
14            Fichier.__init__(self)
15            self.__codage=32                             # Enrichissement
```

---

## Surcharge

### d'un attribut

---

```
1 ##### class Fichier #####
2     class Fichier:
3         def __init__(self):                             # Constructeur
4             self.nom = "fichier_sans_nom"
5
6
7
8
9 ##### class FichierBinaire #####
10    class FichierBinaire(Fichier):
11
12        def __init__(self):                             # Constructeur
13            Fichier.__init__(self)
14            self.nom = "fichierBinaire_sans_nom" # Surcharge de l'attribut "nom"
```

---

### Exercice 4.1. Héritage

- ▷ Ecrire une classe **Animal** avec 2 attributs (**couleur**, **poids**) et 2 méthodes (**afficheDureeDeVie** et **crier**)
- ▷ Ecrire une classe **Chien** (classe enfant de **Animal**)
- ▷ Instancier **médor** instance de **Chien**
- ▷ Faire le **crier**
- ▷ Modifier la classe **Chien** pour préciser
  - ◇ que sa durée de vie est de 15ans
  - ◇ et son poids de 30kg par défaut

## d'une méthode

---

```
1 ##### class Fichier #####
2 class Fichier:
3
4     def __init__(self):                # Constructeur
5         print "creation d'un fichier"
6
7     def ouvrir(self):
8         print "ouvrir fichier"
9
10
11 ##### class FichierBinaire #####
12 class FichierBinaire(Fichier):
13
14     def __init__(self):                # Constructeur
15         Fichier.__init__(self)
16
17     def ouvrir(self):                  # Surcharge de la methode
18         print "ouvrir fichier Binaire" # "ouvrir"
```

---

## Exemple d'utilisation :

---

```
1 class Engin:
2     def __init__(self, braquage=90):
3         self.__vitesse = 0
4         self.__braquage = braquage
5
6     def virage(self):
7         return self.__vitesse / self.__braquage
8
9     # -----
10 class Sous_marin_alpha(Engin):
11     def __init__(self, braquage):
12         Engin.__init__(self, braquage)
13
14     # -----
15 class Torpille(Engin):
16     def __init__(self, braquage):
17         Engin.__init__(self, braquage)
18
19     def explode(self):
20         print "Explosion !!!!!!"
```

---

## Exercice 4.2. Gestion du stock

La classe *Article* contient un *prixHT*. Ajouter une classe *Vetement* contenant les mêmes informations et services que la classe *Article*, avec en plus les attributs *taille* et *coloris*. Ajouter une classe *ArticleDeLuxe* contenant les mêmes informations et services que la classe *Article*, si ce n'est une nouvelle définition de la méthode *prixTTC* (taxe différente).

### 4.1.3 L'héritage multiple

L'idée est de regrouper au sein d'une seule et même classe les attributs et méthodes de plusieurs classes. Pour cela, cette classe doit hériter de plusieurs superclasses.

**Exemple 4.3.** *La classe Omnivore hérite des 2 superclasses*

---

```
1  class Herbivore:
2      ...
3      def mangerHerbe(self):
4          print "je mange de l'herbe"
5
6  #-----
7  class Carnivore:
8      ....
9      def mangerViande(self):
10         print "je mange de la viande"
11 #-----
12 class Omnivore(Herbivore, Carnivore): # Heritage multiple
13     ....
14     def manger(self):
15         if rand(10)%2 == 0 :
16             self.mangerHerbe()
17         else:
18             self.mangerViande()
```

---



**Polymorphisme** A un **même service** peuvent correspondre, dans les classes dérivées, des **méthodes différentes**. Chaque classe dérivée définit la *forme* (**-morphe**) sous laquelle elle remplit le service (méthode). Cette forme peut donc être *multiple* (différente d'une classe à l'autre) (**poly-**)

**Exemple 4.4.** La méthode *affiche()* est différente selon qu'il s'agisse d'un *Rectangle* ou d'un *Cercle*.

---

```
1 class Shape:                # classe "abstraite" specifiant une interface
2     def __init__(self):
3         print "je suis une shape"
4
5     def area(self):
6         return "shape area"
7
8 class Rectangle(Shape):
9     def __init__(self):
10         Shape.__init__(self)
11         print "je suis un Rectangle"
12
13
14     def area(self):
15         return "rectangle area"
16
17 class Circle(Shape):
18     def __init__(self):
19         Shape.__init__(self)
20         print "je suis un cercle"
21     def area(self):
22         return "cirle area"
23
24 ##### programme principal
25 shapes = []
26 shapes.append(Rectangle())
27 shapes.append(Circle())
28 for i in shapes :
29     print i.area()           # appel polymorphe
```

---

Notons qu'un algorithme manipulant des **Shape** peut utiliser la méthode **area()**.

#### 4.1.4 Retour sur l'encapsulation

Contrôle d'accès :

- ▷ publiques
- ▷ privées
- ▷ **protégées** : les attributs ne sont visibles que des sous-classes

#### Règles d'écriture

- ▷ publiques : `attr1`, `attr2`
- ▷ privées : `__attr1`, `__attr2`
- ▷ **protégées** : `_attr1`, `_attr2`

---

```
1 class Telephone:
2     def __init__(self):
3         # donnees privées
4         self.__numero_serie = '126312156'
5
6         # donnees protegees
7         self._code_pin = '1234'
8
9         # donnees publiques
10        self.modele = 'nokia 6800'
11        self.numero = '06 06 06 06 06'
12
13        # methodes privees
14
15        # methodes protegees
16        def _chercherReseau(self):
17            print 'Reseau FSR, bienvenue dans un monde meilleur ...'
18
19        def _recupMessage(self):
20            print 'Pas de message'
21
22        # methodes publiques
23        def allumer(self, codePin):
24            print self.modele
25            if self._code_pin == codePin :
26                print 'Code pin OK'
27                self._chercherReseau()
28                self._recupMessage()
29            else:
30                print 'mauvais code pin'
```



En python,  
→ Les attributs et méthodes **protégées** sont accessibles  
normalement, le préfixe a pour seul objectif d'informer  
sur leur nature

```

31
32 # programme principal
33 nokia = Telephone()
34 nokia.allumer('1524')
35 nokia.allumer('1234')

```

---

```

1 class TelephonePhoto(Telephone):
2     def __init__(self):
3         Telephone.__init__(self)
4         print 'telephone + mieux'
5
6     # methodes publiques
7     def prendre_photo(self):
8         print 'clik-clak'
9
10    # Test
11    def fonction_test(self):
12        print self.__numero_serie # ERREUR
13        print self._code_pin      # OK sous-classe de Telephone
14
15
16 # programme principal
17 nokia = TelephonePhoto()
18 nokia.allumer('1234')
19 nokia.prendre_photo()
20
21
22
23 tel_sagem = Telephone()
24 print tel_sagem.__numero_serie # ERREUR
25 print tel_sagem._code_pin      # NON !!

```

---

## 5 Collaborations entre objets (1 UC)

### Sommaire

5.1	Héritage vs associations . . . . .	44
5.2	Relation simple . . . . .	44
5.3	Relation multiple . . . . .	47
5.4	Destruction dans le cadre d'association . . . . .	48

### 5.1 Héritage vs associations

La relation d'héritage trompe souvent les néophytes sur la sémantique de la relation d'héritage, particulièrement lorsque l'héritage est multiple.

#### Exemple 5.1. classe *Automobile*

Il est tentant de définir une classe *Automobile* à partir des classes *Carrosserie*, *Siege*, *Roue* et *Moteur*. Il s'agit d'une erreur conceptuelle car l'héritage multiple permet de définir de nouveaux objets par **fusion** de la structure et du comportement de plusieurs autres, et non par **composition**. Une automobile est composée d'une carrosserie, d'un moteur, de sièges et de roues; son comportement n'est en aucun cas l'union des comportements de ces différentes parties.

La classe *Automobile* ne peut être définie comme une spécialisation de la classe *Roue*, ou l'une des autres classes, car une automobile **n'est pas** une roue.

### 5.2 Relation simple

#### Exemple 5.2. classe *Afficheur*

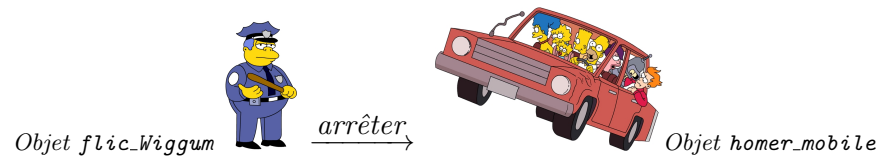
La classe *Afficheur* se sert de la classe *Calculateur* pour fournir une interface à l'utilisateur.

```
1 # Relation simple
2 class Calculateur():
3     """ classe de calculs """
4     def somme(self, args = [])
5         resultat = 0
```

```
6         for arg in args:
7             resultat += arg
8         return resultat
9 #
10 class Afficheur():
11     """ classe de gestion de l'interface """
12     def __init__(self):
13         self.__calculateur = Calculateur()
14     def somme(self, args = []):
15         resultat = self.__calculateur.somme(args)
16         print 'le resultat est %d' % resultat
```

---

### Exemple 5.3. *Policier*



---

```
1  ##### definition classe #####
2  class Voiture:
3      def __init__(self):
4          self.__marque
5      def setMarque(self,m):
6          self.__marque = m
7      def getMarque(self):
8          return self.__marque
9
10     def demarrer(self):
11         print "je démarre"
12
13     def arreter(self):
14         print "je m'arrete"
15
16
17  class Flic:
18      def __init__(self):
19          self.__nom
20      def setNom(self,m):
21          self.__nom = m
22      def getNom(self):
23          return self.__nom
24
25      def donnerOrdreStop(self,vehicule): ## instance de Voiture
26          print "arrete toi !!"
27          vehicule.arreter()
28
29
30
31  ### Objet #####
32  homer_mobile = Voiture()
33  flic_Wiggum = Flic()
34  flic_Wiggum.donnerOrdreStop(homer_mobile)
```

---

### 5.3 Relation multiple

---

```
1 # Relation multiple
2
3 class FilleMars:
4     def __init__(self, prenom):
5         self._prenom = prenom
6
7     def affichePrenom(self):
8         print self._prenom
9
10 #
11 class PapaMars:
12     def __init__(self):
13         self._filles = []
14         self._filles.append( FilleMars( 'Pamela' ) )
15         self._filles.append( FilleMars( 'Tina' ) )
16         self._filles.append( FilleMars( 'Rebecca' ) )
17         self._filles.append( FilleMars( 'Amanda' ) )
18
19     def cri_a_table(self):
20         for child in self._filles:
21             child.affichePrenom()
22         print ( 'a table !!! ' )
```

---

---

```
1 # Relation multiple
2
3 class FilleMars:
4     def __init__(self, prenom):
5         self.prenom = prenom
6
7     def affiche(self):
8         print self.prenom
9
10 #
11 class PapaMars:
12     def __init__(self):
13         self.filles = []
14         self.filles.append( FilleMars( 'Pamela' ) )
15         self.filles.append( FilleMars( 'Tina' ) )
16         self.filles.append( FilleMars( 'Rebecca' ) )
17         self.filles.append( FilleMars( 'Amanda' ) )
18
19     def cri_a_table(self):
20         for nom in self.filles:
21             nom.affiche()
```

---

**Exercice 5.1.** classe *Autonobile*  
Implémenter la classe *Autonobile* à partir des classes *Carrosserie*, *Siege*, *Roue* et *Moteur*.

```
21 print ('a table !!!')
```

---

## 5.4 Destruction dans le cadre d'association

**Objets perdus** Le destructeur doit détruire les attributs alloués dynamiquement en mémoire avant que l'objet ne soit supprimé (je vous rappelle que le destructeur est automatiquement appelé lorsqu'un objet va être supprimé). Les objets ne font pas exceptions.

---

```
1 class Roue:
2     def __init__(self):
3         print "Me voici !"
4
5     def __del__(self):
6         print "Je meurs !"
7
8
9 class Voiture:
10    def __init__(self):
11        self.__roue1 = Roue()
12        self.__roue2 = Roue()
13        self.__roue3 = Roue()
14        self.__roue4 = Roue()
15
16    def __del__(self):
17        print "Je suis mort!"
18        del self.__roue1
19        del self.__roue2
20        del self.__roue3
21        del self.__roue4
```

---

**Objets partagés** Attention à ne pas systématiquement détruire tous les objets.

---

```
1 class Humain:
2     def __init__(self,nom):
3         self.__nom = nom
4
5 class Roue:
6     def __init__(self):
7         print "Me voici !"
8
9     def __del__(self):
```



```
10         print "Je meurs !"
11
12
13 class Voiture:
14     def __init__(self, proprio):
15         self.__roue1 = Roue()
16         self.__roue2 = Roue()
17         self.__roue3 = Roue()
18         self.__roue4 = Roue()
19         self.__conducteur = proprio("")
20
21     def __del__(self):
22         print "I'm dying!"
23         del self.__roue1
24         del self.__roue2
25         del self.__roue3
26         del self.__roue4
```

---

## QCM

2. La classe B hérite de la classe A.  
Si A possède 3 méthodes et que B en possède 2 qui lui sont propres, combien de méthodes différentes un objet de type B pourra-t-il utiliser ?\_\_\_\_\_
- (a) 3 ☐
  - (b) 5 ☐
  - (c) 2 ☐
3. **L'héritage multiple** est un mécanisme dans lequel une classe\_\_\_\_\_
- (a) peut hériter des méthodes et des attributs de plus d'une super-classe ☐
  - (b) peut hériter des méthodes et des attributs d'une seule super-classe ☐
  - (c) peut hériter des méthodes d'une des classes filles ☐
4. **La portée "protégée"** empêche l'accès aux méthodes et attributs qui suivent depuis l'extérieur de la classe, sauf...\_\_\_\_\_
- (a) dans les classes filles ☐
  - (b) dans le programme principal ☐
  - (c) dans la classe mère ☐
5. La classe qui hérite d'une autre classe est aussi appelée la classe... \_\_\_\_\_
- (a) Mère ☐
  - (b) Fille ☐
  - (c) Petite-fille ☐

## 6 Pour aller plus loin

### Sommaire

---

<b>6.1</b>	<b>Abstraction</b>	<b>52</b>
<b>6.2</b>	<b>Classification</b>	<b>53</b>
<b>6.3</b>	<b>Modularité</b>	<b>54</b>
6.3.1	Paquet en python	55
6.3.2	Module en python	55
6.3.3	Classe dans un module en python	55
<b>6.4</b>	<b>Typage</b>	<b>56</b>
<b>6.5</b>	<b>Simultanéité</b>	<b>57</b>
<b>6.6</b>	<b>Persistance</b>	<b>58</b>
6.6.1	Mise en œuvre	58

---

#### Objectifs du Cours 5 / Labo 5 :

- ▷ Abstraction
- ▷ Classification
- ▷ Modularité
- ▷ Typage
- ▷ Simultanéité
- ▷ Persistance

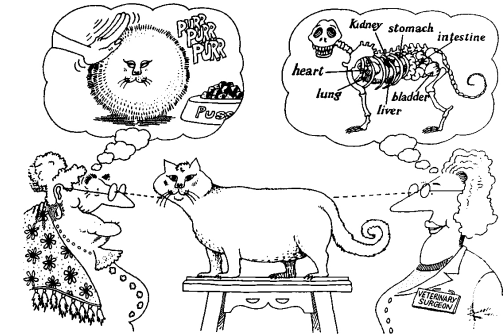
## 6.1 Abstraction

Un service peut être déclaré sans qu’une méthode y soit associée : **service abstrait**. La méthode associée au service est définie dans une ou plusieurs classes dérivées. On ne peut pas instancier d’objets d’une classe possédant un service abstrait : **classe abstraite**.

Une abstraction fait ressortir les caractéristiques essentielles d’un objet (qui le distinguent de tous les autres genres d’objets) et donc procure des frontières conceptuelles définies, relativement au point de vue de l’observateur.

```
1 class AbstractClass :
2
3     ...
4
5     # Force la classe fille a definir cette methode
6     def getValue(self):
7         raise NotImplementedError()
8
9     # methode commune
10    def printOut(self):
11        print self.getValue();
12
13
14 class ConcreteClass1(AbstractClass) :
15
16     ...
17
18    def getValue(self):
19        return "ConcreteClass1"
20
21 class ConcreteClass2(AbstractClass) :
22
23     ...
24
25    def getValue(self):
26        return "ConcreteClass2"
27
28    ##### Programme principal #####
29 class1 = ConcreteClass1()
30 class1.printOut()
31
32 class2 = ConcreteClass2()
33 class2.printOut()
```

**Figure 6.1.** L’abstraction se concentre sur les caractéristiques essentielles d’un objet, selon le point de vue de l’observateur [Booch, 1992]



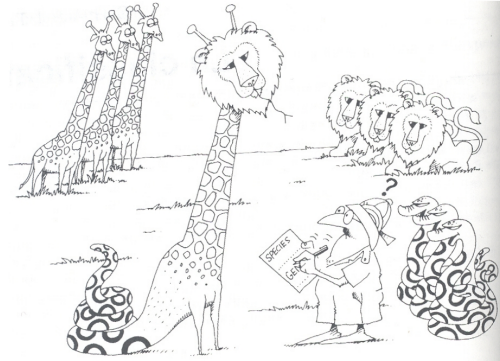
En python,  
→ attention, on peut instancier une classe abstraite

**Figure 6.2.** Les classes et les objets doivent être au juste niveau d’abstraction : ni trop haut ni trop bas [Booch, 1992]

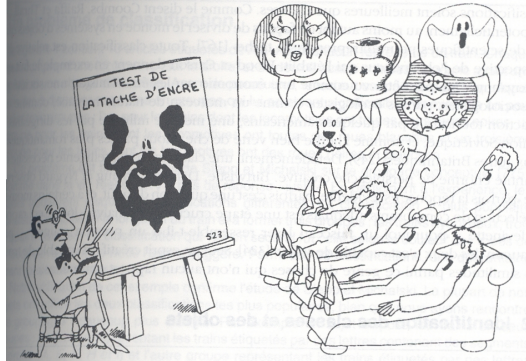


## 6.2 Classification

**Figure 6.3.** *La classification est le moyen par lequel nous ordonnons nos connaissances*  
[Booch, 1992]



**Figure 6.4.** *Des observateurs différents classent le même objet de différentes façons*  
[Booch, 1992]



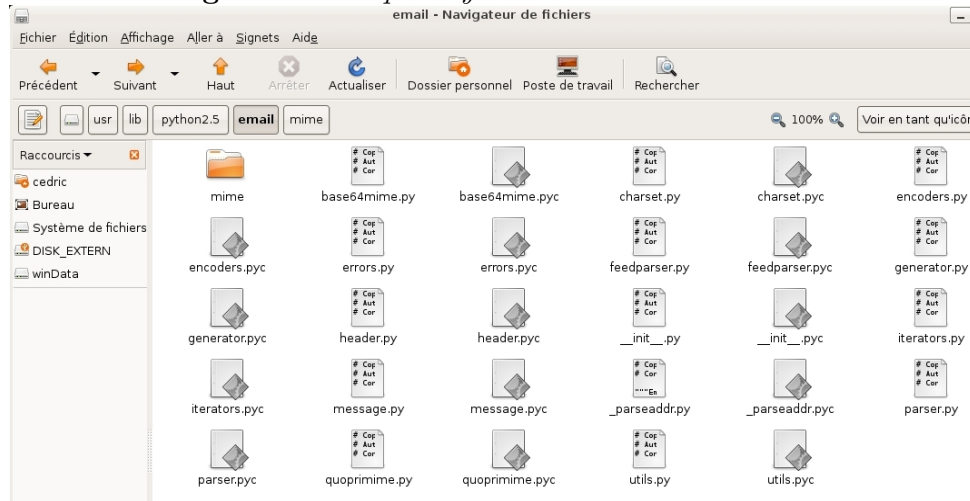
**Figure 6.5.** *Les mécanismes sont les moyens par lesquels les objets collaborent pour procurer un certain comportement de plus haut niveau* [Booch, 1992]



### 6.3.1 Paquet en python

- ▷ répertoire avec un fichier `__init__.py` qui définit les modules qu'il contient (exemple : `/usr/lib/python/xml/`)
- ▷ `from paquetage`

Figure 6.7. *Paquet Python*



### 6.3.2 Module en python

- ▷ un fichier regroupant variables, classes et fonctions
- ▷ extension ".py"
- ▷ `from paquetage import Module`
- ▷ attention la liste `path` de `sys`
  - ◇ `sys.path.append(Module)`

### 6.3.3 Classe dans un module en python

- ▷ Une classe
  - ◇ `from paquetage import Class`

### Exercice 6.1. Gestion d'objets

On souhaite pouvoir créer des vecteurs de  $R^3$ . La mise en œuvre se fera dans le module `vector` qui contiendra la classe `vec3`. On choisit de représenter les vecteurs par des tableaux de 3 réels.

Mettez en œuvre les méthodes suivantes :

- ▷ `string_of()` : renvoie une chaîne de caractère qui représente le vecteur.
- ▷ `scale(k)` : renvoie le vecteur qui résulte du produit du réel `k` par le vecteur ;
- ▷ `len()` : renvoie la norme euclidienne du vecteur

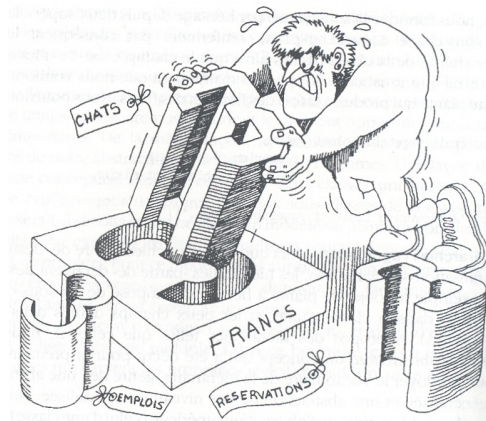
Utiliser ce module dans un autre programme.

◇ from turtle import Pen  
p1 = Pen()

## 6.4 Typage

Dans la programmation par objet, chaque objet peut être typé. Le type définit la syntaxe (comment l'appeler?) et la sémantique (qu'est ce qu'il fait?) des messages auxquels peut répondre un objet.

**Figure 6.8.** *Un typage fort empêche le mélange des entités [Booch, 1992]*



---

```
1 def estPair(nombre):  
2     if not isinstance(nombre, int):  
3         return None  
4     return (nombre % 2) == 0
```

---

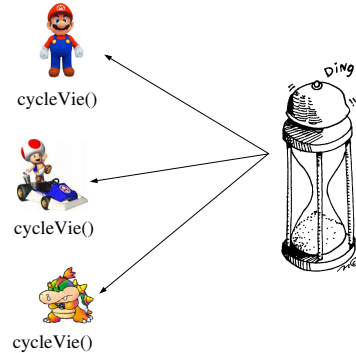


En python,  
→ `isinstance(X,type)` permet de vérifier le type  
d'un élément



## 6.5 Simultanéité

**Exemple 6.1.** *Ordonnanceur d'activités : class MyTimer*

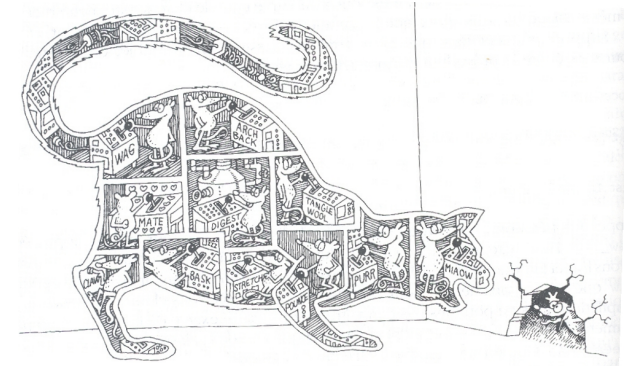


```

1 import threading
2 import time
3
4 class MyTimer:
5     def __init__(self, tempo, targets = []):
6         self.__targets = targets
7         self.__tempo = tempo
8
9     def start(self):
10        self.__timer = threading.Timer(self.__tempo, self.__run)
11        self.__timer.start()
12
13    def stop(self):
14        self.__timer.cancel()
15
16    def __run(self):
17        for i in self.__targets:
18            i.cycleVie()
19
20 #####
21 # Programme principal #
22
23 bots.append( Animat2D() )
24 bots.append( Animat2D() )
25
26 a = MyTimer(1, bots)
27 a.start()

```

**Figure 6.9.** *La simultanéité permet à des objets différents d'agir en même temps*  
[Booch, 1992]



## 6.6 Persistance

La sauvegarde de l'état d'un objet peut s'effectuer selon 2 étapes :

1. sauvegarder la valeur des attributs de chaque objet
2. à partir de ces valeurs, on peut reconstruire l'objet

---

```
1 class Dummy:
2     def __init__(self):
3         self.member1="abcd"
4         self.member2=0
5         self.member3=['a','e','i','o','u']
6
7 d1 = Dummy()
8 print d1.__dict__
```

---

```
1 ##### Test #####
2 >>> python testDic.py
3 {'member1': 'abcd', 'member3': ['a', 'e', 'i', 'o', 'u'], 'member2': 0}
```

---

### 6.6.1 Mise en œuvre

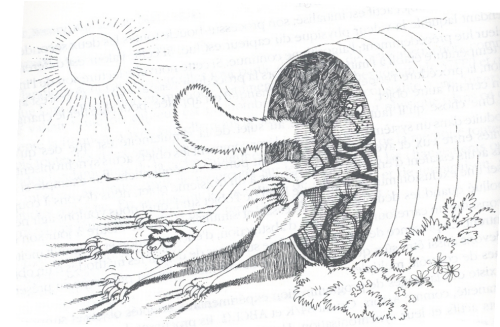
Persistance de toutes les instances de classes dérivées d'une classe mère.

**Remarque 6.1.** *shelve charge les données sauvegardées, puis les rend disponibles à chaque instance.*

---

```
1 import shelve
2 import atexit
3 import sys
4
5 donnees = None
6 instances = []
7
8 def _charge_objets():
9     print 'chargement...'
10     global donnees
11     donnees = shelve.open('objets.bin')
12
```

**Figure 6.10.** *La persistance préserve l'état et la classe d'un objet à travers le temps et l'espace [Booch, 1992]*



En python,  
→ `__dict__` permet de récupérer les valeurs des attributs d'un objet

```

13 def _sauvegarde():
14     print 'sauvegarde...'
15     global donnees
16     for instance in instances:
17         donnees[instance.getId()] = instance.__dict__
18     if donnees is not None :
19         donnees.close()
20
21 # chargement des objets
22 _charge_objets()
23
24 # _sauvegarde sera appelee a la fermeture du programme
25 atexit.register(_sauvegarde)

```

---

```

1 class Persistent:
2
3     def __init__(self, id):
4         global donnees
5         if id in donnees:
6             self.__dict__ = donnees[id]
7         else:
8             self._id = id
9             instances.append(self)
10
11     def getId(self):
12         return self._id
13
14
15
16
17 class MaClasse(Persistent):
18
19     def __init__(self, id, datas = None):
20         Persistent.__init__(self, id)
21         if datas is not None:
22             self.datas = datas

```

---

La classe de base **Persistent** charge les données sauvegardées dans son attribut **\_\_dict\_\_**, puis s'enregistre comme instance. Lorsque le programme se termine, les données de chaque instance sont sérialisées grâce à un appel provoqué par **atexit**.

## Utilisation

---

```
1 # programme principal
2 instance_de = MaClasse('1')
3 while True:
4     try:
5         if hasattr(instance_de, 'datas'):
6             instance_de.datas = raw_input('valeur (actuelle:%s): ' % instance_de.datas)
7         else:
8             instance_de.datas = raw_input('nouvelle valeur :')
9
10    except KeyboardInterrupt:    # par exemple "Control-C"
11        print 'fin '
12        sys.exit(0)
```

---

## Execution

---

```
1 >>> python testPersistance.py
2 chargement...
3 nouvelle valeur: homer
4 valeur (actuelle:homer): fin
5 sauvegarde...
6
7 >>> python testPersistance.py
8 chargement...
9 valeur (actuelle:homer): bart
10 valeur (actuelle:bart): fin
11 sauvegarde...
12
13
14 >>> python testPersistance.py
15 chargement...
16 valeur (actuelle:bart): lisa
17 valeur (actuelle:lisa): fin
18 sauvegarde...
```

---

Le mécanisme présenté ici ne sauvegarde les données qu'à la fermeture du programme. Il peut être intéressant dans certaines situations de provoquer cette sauvegarde à chaque modification de données.

# — Labo —

## 7 Rappels python (1 UC)

### Sommaire

<b>7.1</b>	<b>Boucle . . . . .</b>	<b>62</b>
<b>7.2</b>	<b>Tableau . . . . .</b>	<b>62</b>
<b>7.3</b>	<b>Appel de fonctions . . . . .</b>	<b>63</b>
<b>7.4</b>	<b>Récursivité . . . . .</b>	<b>64</b>
<b>7.5</b>	<b>QCM . . . . .</b>	<b>66</b>

### Objectifs

- ▷ Test : *if*, *==*
- ▷ Boucle : *for*, *while*, *range*
- ▷ Tableau : parcours, *len*
- ▷ Récursivité : appel, condition d'arrêt
- ▷ Appel de fonctions : simple, imbriqué

## 7.1 Boucle

### Calcul d'une moyenne

Ecrire un programme qui permette à l'utilisateur de calculer la moyenne de ses notes. Ce programme commencera par demander combien l'utilisateur a eu de notes durant le semestre. Il lira ensuite ces notes une à une pour faire le calcul de la moyenne. Après avoir lu toutes les notes, on affichera la moyenne calculée.

💡 *En python, on peut utiliser la fonction **input** pour récupérer une chaîne de caractères tapée au clavier.*

---

```
1 ma_chaine = input('Taper une chaîne: ')
2 print 'La chaîne est : ', ma_chaine
```

---

## 7.2 Tableau

### Recherche dans un tableau

Ecrire une fonction python qui recherche un entier  $x$  dans un tableau d'entiers  $A$  de longueur  $N$  et qui imprime tous les indices  $i$  tel que  $Ai = x$ .

### 7.3 Appel de fonctions

Considérons la bibliothèque de fonctions suivantes :

---

```
1 from math import *
2
3 def somme(x1,x2):
4     return x1+x2
5
6 def soustraction(x1,x2):
7     return x1-x2
8
9 def multiplication(x1,x2):
10    return x1*x2
11
12 def division(x1,x2):
13    return x1/x2
14
15 def racine(x):
16    return sqrt(x)
17
18 def puissance(x,exposant):
19    return x**exposant
20
21 def factorielle(x):
22    return fact(x)
23
24 def valeurAbsolue(x):
25    return abs(x)
26
27 def cosinus(x):
28    return cos(x)
29
30 def sinus(x):
31    return sin(x)
32
33 def moyenne(tab):
34    moy = 0.0
35    for i in range(len(tab)):
36        moy = moy + tab[i]
37    moy = division(moy,len(tab))
38    return moy
39
40 def logarithme(x):
41    return log(x)
```

---

Considérons la formule suivante :

*formule de l'écart type :*

$\sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$  où  $\bar{x}$  est la moyenne des  $n$  échantillons du tableau  $x$

1. Ecrire une fonction qui calcule  $(a - b)^2$  en utilisant au maximum la bibliothèque de fonctions. Le prototype de la fonction demandée est le suivant :

```
def fonction1(a_real, b_real) -> result_real
```

2. Ecrire une fonction qui calcule  $\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$  où  $\bar{x}$  est la moyenne des  $n$  échantillons du tableau  $x$ , en utilisant au maximum la bibliothèque de fonctions et `fonction1`.

Le prototype de la fonction demandée est le suivant :

```
def fonction2(tab_real) -> result_real
```

3. On se propose d'écrire la fonction qui calcule l'écart type sur un échantillon de  $n$  éléments, en utilisant au maximum la bibliothèque de fonctions et `fonction2`. Le prototype de la fonction demandée est le suivant :

```
def ecartType(tab_real) -> result_real
```

## 7.4 Récursivité

### Repeat

1. Ecrire une fonction `repete( n, str)` renvoyant la chaîne de caractères *str* répétée  $n$  fois : `repete(3, "bla")` donne `blablabla`.
2. Ecrire une fonction `pyramide(n, s)` qui écrit sur la première ligne, 1 fois la chaîne *s*, sur la deuxième, 2 fois la chaîne *s*, et ainsi de suite jusqu'à la dernière ligne, où il y aura  $n$  fois la chaîne *s*. Ainsi `pyramide(5, "bla")` donnera

```
bla
blabla
blablabla
blablablabla
blablablablabla
```

3. Quand on lance `pyramide(n, s)`, combien y a-t-il d'appels à `pyramide` ? Combien y a-t-il d'appels à `repete` ? Pour vous aider à répondre dessiner l'arbre des appels pour  $n = 3$ .



**Exercice supplémentaire 7.1.** *Recherche dans un tableau par dichotomie*

*Ecrire la fonction `rechercheDicho(A, x)` qui recherche un entier  $x$  dans un tableau ordonné d'entiers  $A$  de longueur  $N$  en utilisant une recherche dichotomique.*

**Exercice supplémentaire 7.2.** *Valeur la plus proche*

*Décrire une fonction récursive qui, étant donné un entier  $X$ , détermine la valeur la plus proche de  $X$  dans un tableau d'entiers.*

## 7.5 QCM

1. Quel appel est correct pour cette fonction ?

```
def fonction(a,b,c,d=1):  
    print a,b,c,d
```

- (a) fonction(10,5,3)
- (b) fonction(a,b,c,d)
- (c) fonction(10)
- (d) fonction

---

☐☐☐☐

2. Combien d'appels à f sont effectués ?

```
def f(n):  
    if n==1 :  
        return 1  
    else :  
        return n*f(n-1)  
  
f(5)
```

- (a) 10
- (b) 5
- (c) 1
- (d) 6

---

☐☐☐☐

3. Qu'affiche ce code ?

```
i=1  
x=2  
while x<10:  
    print i
```

- (a) 2
- (b) 111111111
- (c) 11111111
- (d) 1111111
- (e) rien
- (f) 11111111111111111111 ...

---

☐☐☐☐☐☐

## 8 Concepts fondateurs (1 UC)

### Sommaire

---

<b>8.1 Exercices préparatoires</b>	<b>67</b>
8.1.1 Classe ou objet ?	67
8.1.2 Attributs de classe	67
<b>8.2 Classe</b>	<b>68</b>
8.2.1 Définition	68
8.2.2 Constructeur	68
<b>8.3 Objet</b>	<b>68</b>
8.3.1 Instanciation	68
8.3.2 Identité	68
8.3.3 Comportement	69
8.3.4 Manipulation de plusieurs objets	69
8.3.5 Manipulation de plusieurs objets Python	69
<b>8.4 QCM</b>	<b>72</b>

---

### 8.1 Exercices préparatoires

#### 8.1.1 Classe ou objet ?

Différencier les classes des objets (instances de classe) dans les propositions suivantes : Footballeur, Zidane, Basket, Sport, Voiture, Clio, Rouge, Bleu, Homme, Couleur, Mégane, Manaudou.

#### 8.1.2 Attributs de classe

Les étudiants sont caractérisés par leur numéro d'étudiant, leur nom, leur prénom, leur date de naissance et leur adresse.

Identifier les attributs de la classe `Etudiant`.

## 8.2 Classe

Un complexe  $z$  est composé d'une partie réelle  $x$  et d'une partie imaginaire  $y$ , tel que  $z = x + i * y$ . Nous proposons ici d'implémenter une classe **Complex**.

### 8.2.1 Définition

- ▷ Définir une classe **Complex**
- ▷ Commenter la classe **Complex**

⌚ *En python, si la première ligne suivant l'instruction **class** est une chaîne de caractères, celle-ci sera considérée comme un commentaire et incorporée automatiquement dans un dispositif de documentation des classes qui fait partie intégrante de Python. Prenez donc l'habitude de toujours placer une chaîne décrivant la classe à cet endroit.*

### 8.2.2 Constructeur

- ▷ Si cela n'a pas déjà été fait (pas bien), ajouter un constructeur
- ▷ Ajouter deux attributs **x** et **y**
- ▷ Ajouter au constructeur la possibilité de spécifier les valeurs de **x** et **y**

## 8.3 Objet

### 8.3.1 Instanciation

Nous venons de définir une classe **Complex**. Nous pouvons dès à présent nous en servir pour créer des objets de ce type, par instanciation.

- ▷ Créer un objet **c1**, instance de la classe **Complex**.

### 8.3.2 Identité

- ▷ Effectuer les manipulations avec notre nouvel objet **c1** suivantes :  

```
>>> print c1.__doc__  
>>> print c1
```

Que remarquez vous ?

### 8.3.3 Comportement

- ▷ Affecter la valeur 3 à l'attribut `x` et 4 à l'attribut `y` de l'objet `c1`
- ▷ Les fonctions peuvent utiliser des objets comme paramètres.  
Définir une fonction `affiche_complex` qui affiche les valeurs du complex passé en paramètre.  
Testez la avec l'objet `c1`.
- ▷ Créer une méthode (fonction dans la classe) `show` qui affiche les attributs de la classe `Complex`.  
Testez la avec l'objet `c1`.

### 8.3.4 Manipulation de plusieurs objets

- ▷ Créer une fonction `compareComplex` qui renvoie vrai si chaque attribut de deux objets sont identiques.
- ▷ Créer un objet `c2` de type `Complex`, tester `compareComplex`

### 8.3.5 Manipulation de plusieurs objets Python

- ▷ Affecter la valeur 3 à l'attribut `x` et 4 à l'attribut `y` de l'objet `c2`.
- ▷ Ajouter une méthode `clone` qui recopie un objet de type `Complex`.
- ▷ Effectuer les manipulations suivantes :

```
>>> print (c1 == c2)
>>> c1=c2; print (c1 == c2)
>>> c3=c1.clone(); print (c1 == c3)
```

Que remarquez vous ?

### Exercice supplémentaire 8.1. Classe Livre

1. Ecrire une classe *Livre* avec les attributs suivants :
  - ▷ *titre* : Le titre du livre,
  - ▷ *auteur* : L'auteur du livre,
  - ▷ *prix* : Le prix du livre,
  - ▷ *annee* : L'année du livre.
2. La classe *Livre* doit pouvoir être construites avec les possibilités suivantes :

- ▷ *Livre()*,
- ▷ *Livre(titre)*,
- ▷ *Livre(titre, auteur)*,
- ▷ *Livre(titre, auteur, prix)*,
- ▷ *Livre(titre, auteur, prix, annee)*

3. Instancier deux livres de votre choix
4. Créer une fonction qui renvoie vrai si le titre de l'instance passée en paramètre correspond au titre demandé.

### Exercice supplémentaire 8.2. Classe *Time*

- ▷ Définir une nouvelle classe *Time*, qui nous permettra d'effectuer toute une série d'opérations sur des instants, des durées, etc.
- ▷ Ajouter les attributs *pays*, *heure*, *minute* et *seconde*.
- ▷ Créer un objet *instant* qui contient une date particulière.
- ▷ Ecrivez une fonction *affiche\_heure()* qui permet de visualiser le contenu d'un objet de classe *Time* sous la forme conventionnelle "heure :minute :seconde".
- ▷ Appliquée à l'objet *instant* la fonction *affiche\_heure()*
- ▷ Encapsuler la fonction *affiche\_heure()* dans la classe *Time* (méthode *affiche*)
- ▷ Instancier un objet *maintenant*
- ▷ Tester la méthode



Une fonction qui est ainsi encapsulée dans une classe s'appelle une méthode.

**Exercice supplémentaire 8.3.** Pour obtenir les nombres premiers compris entre 2 et un certain entier *N* on va construire une liste chaînée d'objets appelés des *MangeNombres*, chacun comportant deux variables d'instance : un nombre premier et une référence sur le *MangeNombres* suivant de la liste.

Le comportement d'un *MangeNombres* se réduit à l'opération "manger un nombre". Le *MangeNombres* *mp* associé au nombre *p* mange les multiples de *p* : si on lui donne à manger un nombre *q* qui n'est pas multiple de *p*, *mp* le donne à manger à son *MangeNombres* suivant, s'il existe. Si *mp* n'a pas de suivant, celui-ci est créé, associé à *q*. La création d'un *MangeNombres* *mp* provoque l'affichage de *p*. Définissez la classe *MangeNombres* et écrivez un programme affichant les nombres premiers entre 2 et *N*.

#### **Exercice supplémentaire 8.4.** *classe Ensemble*

1. Créez une classe *Ensemble* pour représenter des sous-ensembles de l'ensemble des entiers compris entre 0 et  $N - 1$ , ou  $N$  est une constante donnée, avec les méthodes suivantes :
  - ▷ *cardinal()* : nombre d'éléments de l'ensemble,
  - ▷ *contient(i)* : test d'appartenance,
  - ▷ *ajout(i)* : ajout d'un élément à l'ensemble,
  - ▷ *toString()* : transformation de l'ensemble en une chaîne de caractères de la forme {5; 6; 10; 15; 20; 21; 22; 30}

*Les éléments d'un ensemble seront mémorisés dans une variable d'instance de type tableau. Pour essayer la classe Ensemble, écrivez un programme déterminant les nombres différents contenus dans une suite de nombres lue sur l'entrée standard.*

2. Modifiez la classe précédente afin de permettre la représentation d'ensembles d'entiers quelconques, c'est-à-dire non nécessairement compris entre 0 et une constante  $N$  connue à l'avance. Faites en sorte que l'interface de cette classe soit identique à celle de la version précédente qu'il n'y ait rien à modifier dans les programmes qui utilisent la première version de cette classe.

## 8.4 QCM

1. Comment créer une **méthode** `show()` qui affiche l'attribut `x` de la classe `B` ? \_\_\_\_\_

(a) 

```
class B:
    def __init__(self):
        self.x = 3
    def show(b1):
        print b1.x
```



(b) 

```
class B:
    def __init__(self):
        self.x = 3

def show():
    print x
```



(c) 

```
class B:
    def __init__(self):
        self.x = 3
    def show(self):
        print self.x
```



(d) 

```
class B:
    def __init__(self):
        self.x = 3

def show(b1):
    print b1.x
```



2. Que renvoie la fonction `compareD` ?

```
class D:
    def __init__(self,xinit=10):
        self.x = xinit

def compareD(d1,d2):
    return d1.x == d2.x

d10 = D(2)
d20 = D()
print compareD(d10,d20)
```

\_\_\_\_\_

- (a) Faux
- (b) Vrai
- (c) Une erreur
- (d) Rien



3. Combien de fois `new C` va t'il être affiché ?



```
class C:
    def __init__(self):
        print "new C"

i = 0
while i < 10:
    c1 = C()
    i = i + 1
```

- (a) 0 fois
- (b) 2 fois
- (c) 10 fois
- (d) 1 fois

---

☐  
☐  
☐  
☐

4. Comment créer une instance de A ?

```
class A:
    def __init__(self):
        print "toto"
```

- (a) a1 = A()
- (b) a1 = A(10)
- (c) a1 = A
- (d) A() = a1

---

☐  
☐  
☐  
☐

## 9 Encapsulation (1 UC)

### Sommaire

---

<b>9.1</b>	<b>Domino</b>	<b>74</b>
<b>9.2</b>	<b>CompteBancaire</b>	<b>75</b>
<b>9.3</b>	<b>Voiture</b>	<b>75</b>

---

Dans les exercices qui suivent, utilisez les règles d'encapsulation vues en cours (contrôle d'accès, mutateurs, observateurs ...).

### 9.1 Domino

Définissez une classe `Domino` qui permette d'instancier des objets simulant les pièces d'un jeu de dominos.

1. Le constructeur de cette classe initialisera les valeurs des points présents sur les deux faces A et B du domino (valeurs par défaut = 0).
2. Deux autres méthodes seront définies :
  - ▷ une méthode `affiche_points()` qui affiche les points présents sur les deux faces
  - ▷ une méthode `valeur()` qui renvoie la somme des points présents sur les 2 faces.

Exemples d'utilisation de cette classe :

---

```
1 >>> d1 = Domino(2,6)
2 >>> d2 = Domino(4,3)
3 >>> d1.affiche_points()
4 face A : 2 face B : 6
5 >>> d2.affiche_points()
6 face A : 4 face B : 3
7 >>> print "total des points :", d1.valeur() + d2.valeur()
8 15
9 >>> liste_dominos = []
10 >>> for i in range(7):
11     liste_dominos.append(Domino(6, i))
12 >>> for j in liste_dominos:
13     j.affiche_points()
```

---

## 9.2 CompteBancaire

Définissez une classe **CompteBancaire**, qui permette d’instancier des objets tels que **compte1**, **compte2**, etc.

1. Le constructeur de cette classe initialisera deux attributs **nom** et **solde**, avec les valeurs par défaut **'Dupont'** et **1000**.
2. Trois autres méthodes seront définies :
  - ▷ **depot(somme)** permettra d’ajouter une certaine somme au solde
  - ▷ **retrait(somme)** permettra de retirer une certaine somme du solde
  - ▷ **affiche()** permettra d’afficher le nom du titulaire et le solde de son compte.

Exemples d’utilisation de cette classe :

---

```
1 >>> compte1 = CompteBancaire('Duchmol', 800)
2 >>> compte1.depot(350)
3 >>> compte1.retrait(200)
4 >>> compte1.affiche()
5 Le solde du compte bancaire de Duchmol est de 950 euros.
6 >>> compte2 = CompteBancaire()
7 >>> compte2.depot(25)
8 >>> compte2.affiche()
9 Le solde du compte bancaire de Dupont est de 1025 euros.
```

---

## 9.3 Voiture

Définissez une classe **Voiture** qui permette d’instancier des objets reproduisant le comportement de voitures automobiles.

1. Le constructeur de cette classe initialisera les attributs d’instance suivants, avec les valeurs par défaut indiquées :  
**marque = 'Ford', couleur = 'rouge', pilote = 'personne', vitesse = 0.**  
Lorsque l’oninstanciera un nouvel objet **Voiture()**, on pourra choisir sa marque et sa couleur, mais pas sa vitesse, ni le nom de son conducteur.
2. Les méthodes suivantes seront définies :
  - ▷ **choix\_conducteur(nom)** permettra de désigner (ou de changer) le nom du conducteur

- ▷ `accelerer(taux, duree)` permettra de faire varier la vitesse de la voiture.  
La variation de vitesse obtenue sera égale au produit : `taux * duree`. Par exemple, si la voiture accélère au taux de  $1,3m/s^2$  pendant 20 secondes, son gain de vitesse doit être égal à 26 m/s. Des taux négatifs seront acceptés (ce qui permettra de décélérer). La variation de vitesse ne sera pas autorisée si le conducteur est 'personne'.
- ▷ `affiche_tout()` permettra de faire apparaître les propriétés présentes de la voiture, c'est-à dire sa marque, sa couleur, le nom de son conducteur, sa vitesse.

Exemples d'utilisation de cette classe :

---

```
1 >>> a1 = Voiture('Peugeot', 'bleue')
2 >>> a2 = Voiture(couleur = 'verte')
3 >>> a3 = Voiture('Mercedes')
4 >>> a1.choix_conducteur('Romeo')
5 >>> a2.choix_conducteur('Juliette')
6 >>> a2.accelerer(1.8, 12)
7 >>> a3.accelerer(1.9, 11)
8 Cette voiture n'a pas de conducteur !
9 >>> a2.affiche_tout()
10 Ford verte pilotée par Juliette, vitesse = 21.6 m/s.
11 >>> a3.affiche_tout()
12 Mercedes rouge pilotée par personne, vitesse = 0 m/s.
```

---

## 10 Collaboration et héritage (1 UC)

### Sommaire

<b>10.1 Collaboration</b>	<b>77</b>
10.1.1 Exercices préparatoires	77
10.1.2 Collaboration entre objets	77
<b>10.2 Héritage</b>	<b>78</b>
10.2.1 Exercices préparatoires	78
10.2.2 Héritage simple et multiple	79
10.2.3 Polymorphisme	79
<b>10.3 QCM</b>	<b>80</b>

### 10.1 Collaboration

#### 10.1.1 Exercices préparatoires

Pour définir un rectangle, nous spécifions sa largeur, sa hauteur et précisons la position du coin supérieur gauche. Une position est définie par un point (coordonnées x et y).

Quelle(s) classe(s) et quel(s) attribut(s) peuvent être définis pour représenter ces notions ?

A quoi pourra servir le constructeur de chaque classe ?

#### 10.1.2 Collaboration entre objets

##### Objets composés d'objets

- ▷ Définir la classe `Point` contenant les attributs `x` et `y` (coordonnées)
- ▷ Définir la classe `Rectangle`
- ▷ Instancier un objet `rectangle1` de largeur 50, de hauteur 35, et dont le coin supérieur gauche se situe au coordonnée (12,27)

##### Constructeur / Destructeur

- ▷ Rafiner au constructeur de la classe `Point` et de la classe `Rectangle` les possibilités que vous jugerez utiles (valeurs par défaut ...)
- ▷ Préciser le destructeur de la classe `Point` et de la classe `Rectangle`

- ▷ Tester le destructeur de la classe `Rectangle`

**Objets comme valeurs de retour d’une fonction** Nous avons vu plus haut que les fonctions peuvent utiliser des objets comme paramètres. Elles peuvent également transmettre une instance comme valeur de retour.

- ▷ Définir la fonction `trouveCentre()` qui est appelée avec un argument de type `Rectangle` et qui renvoie un objet `Point`, lequel contiendra les coordonnées du centre du rectangle.
- ▷ Tester cette fonction en utilisant l’objet `rectangle1` défini en question 10.1.2.

**Modifier un objet** Modifier la taille d’un rectangle (sans modifier sa position), en réassignant ses attributs hauteur (hauteur actuelle +20) et largeur (largeur actuelle -5).

## 10.2 Héritage

### 10.2.1 Exercices préparatoires

**Gestion d’heures complémentaires** Chaque enseignant de l’université effectue un certain nombre d’heures d’enseignement dans une année. Suivant le statut de l’enseignant, un certain nombre de ces heures peut-être considéré comme complémentaire. Les heures complémentaires sont payées séparément à l’enseignant. Les volumes horaires sont exprimés en heures entières et le prix d’une heure complémentaire est de 10 Euros.

Le nom et le nombre d’heures total d’un enseignant sont fixés à sa création, puis seul le nom peut être librement consulté (méthode `nom()`).

D’autre part on veut pouvoir librement consulter un enseignant sur son volume d’heures complémentaires (méthode `hc()`) et sur la rétribution correspondante (méthode `retribution()`).

Il y a deux types d’enseignants :

- ▷ les intervenants extérieurs : toutes les heures effectuées sont complémentaires,
- ▷ les enseignants de la fac : seules les heures assurées au delà d’une charge statutaire de 192h sont complémentaires.

Questions :

1. Sans écrire de code, modéliser les enseignants : quelles sont les classes ? où sont implémentées les méthodes ? lesquelles sont nouvelles, redéfinies ?

2. Comment modifier le modèle pour y introduire les étudiants de troisième cycle qui assurent des enseignements : toutes les heures effectuées sont complémentaires mais dans la limite de 96 heures.

### 10.2.2 Héritage simple et multiple

- ▷ Définir une classe **Mammifere**, qui contiendra un ensemble de caractéristiques propres à ce type d'animal (nom, âge, nombre de dents ...).
- ▷ A partir de cette classe, nous pourrons alors dériver une classe **Primate**, une classe **Rongeur**, et une classe **Carnivore**, qui hériteront toutes les caractéristiques de la classe **Mammifere**, en y ajoutant leurs spécificités.
- ▷ Au départ de la classe **Carnivore**, dériver une classe **Belette**, une classe **Loup** et une classe **Chien**, qui hériteront encore une fois toutes les caractéristiques de la classe parente avant d'y ajouter les leurs.
- ▷ Définir une classe **Herbivore** dérivé de la classe **Primate**
- ▷ Définir une classe **Omnivore**, qui hérite de la classe **Carnivore** et de la classe **Herbivore**

### 10.2.3 Polymorphisme

- ▷ Ecrivez une classe **Forme** qui contiendra une méthode **calculAire**.
- ▷ Faites-en hériter la classes **Carre** contenant un attribut **cote**
- ▷ idem pour la classe **Cercle** contenant un attribut **rayon**.
- ▷ Rédéfinir la méthode **calculAire** pour les classes **Carre** et **Cercle**
- ▷ Définir une fonction **AireTotal** qui à partir d'un tableau de **Forme** calcul l'aire totale

**Exercice supplémentaire 10.1.** *écrire le code python de l'exercice de préparation sur la gestion d'heures complémentaires*

## 10.3 QCM

1. Qu'affiche ce code ?

```
class A:
    def __init__(self):
        print "Creation d'un objet A"

class B(A):
    def __init__(self):
        A.__init__(self)
        print "Creation d'un objet B"

class C(B):
    def __init__(self):
        B.__init__(self)
        print "Creation d'un objet C"

c1 = C()
```

- (a) Creation d'un objet A , Creation d'un objet B , Creation d'un objet C
- (b) Creation d'un objet C , Creation d'un objet B , Creation d'un objet A
- (c) Creation d'un objet C , Creation d'un objet A , Creation d'un objet B
- (d) Creation d'un objet C

2. Qu'affiche ce code ?

```
class A:
    def __init__(self, xInit = 1):
        self.x = xInit

class B(A):
    def __init__(self, xInit=0, yInit=0):
        A.__init__(self, xInit)
        self.y = yInit

v1 = B()
v2 = B(5, 4)
print v1.x, v1.y, v2.x, v2.y
```

- (a) 0 0 5 4
- (b) 1 0 0 0
- (c) Une erreur
- (d) 0 0 0 0
- (e) 5 4 5 4

3. Qu'affiche ce code ?



```
class A:
    def __init__(self, x):
        self.x = x

class B(A):
    def __init__(self):
        A.__init__(self)

b = B(5)
print b.x
```

- (a) x
- (b) 0
- (c) Une erreur
- (d) 5

4. Qu'affiche ce code ?

```
class A:
    def __init__(self, xInit = 0.0):
        self._x = xInit

a = A(5.0)
print a._x
```

- (a) 5.0
- (b) \_x
- (c) Une erreur
- (d) 0.0

5. Qu'affiche ce code ?

```
class A:
    .....
    def show(self):
        print "Je suis un A"

class B(A):
    .....
    def show(self):
        print "Je suis un B"

a = B()
a.show()
```

- (a) Je suis un B
- (b) Je suis un B, Je suis un A
- (c) Je suis un A
- (d) Une erreur
- (e) Je suis un A, Je suis un B

## 11 Pour aller plus loin

### Sommaire

<b>11.1 Abstraction (1 UC)</b> . . . . .	<b>82</b>
11.1.1 Exercices préparatoires . . . . .	82
11.1.2 Classe abstraite / méthode abstraite . . . . .	82

### 11.1 Abstraction (1 UC)

#### 11.1.1 Exercices préparatoires

**Vie parisienne** Toute sa vie, voici la journée d'un parisien :

- ▷ métro
- ▷ boulot
- ▷ dodo

Dans le métro, tous les parisiens ont le même comportement.

Dans leur lit, tous les parisiens ont le même comportement.

Le boulot diffère pour chacun d'entre eux (parisien commerçant, parisien cadre ...) .

Sans écrire de code, comment représenter ces informations ?

#### 11.1.2 Classe abstraite / méthode abstraite

L'objectif est de définir une classe abstraite destinée à gérer un tableau trié d'éléments et comportant une méthode abstraite `plusGrand(self,a,b)`. Cette méthode devra comparer deux éléments. Pour gérer un tableau trié d'objets d'un certain type, il faudra étendre la classe abstraite en une classe définissant la méthode `plusGrand(self,a,b)` pour le type d'objets en question.

On construira :

1. Une classe abstraite `TableauTrieAbstrait` gérant un tableau d'éléments qui reste toujours trié par ordre croissant par rapport à la relation définie par une méthode abstraite `plusGrand`. Cette classe devra contenir au moins
  - ▷ une méthode abstraite `plusGrand(self,a,b)`

- ▷ une méthode `insérer(self,element)` pour insérer une instance d'élément dans le tableau (il faut faire attention à l'ordre pour ne pas l'insérer n'importe où)
- 2. Une classe `TableauTrieEntiers` qui étend la classe `TableauTrieAbstrait`; cette classe est destinée à gérer un tableau trié d'entier. Il faut essentiellement y définir la méthode `plusGrand(self,a,b)` pour des entiers.
- 3. Une classe, `TableauTrieChaines` qui étend la classe `TableauTrieAbstrait`; cette classe est destinée à gérer un tableau trié de chaîne de caractères. Il faut essentiellement y définir la méthode `plusGrand(self,a,b)` en se basant sur le nombre de caractères.

### **Exercice supplémentaire 11.1.** *Vie parisienne ... suite*

*Implémenter les classes de l'exercice préparatoire sur la vie parisienne.*

*Ajouter les informations suivantes :*

- ▷ *la jeunesse de tous les parisiens est la même (cris de bébés, croissance, études)*
- ▷ *à la fin de sa vie, le parisien fait le bilan de sa vie (le commercial compte son pécule, le chercheur regarde combien il avait trouvé de réponses et de problèmes)*
- ▷ *la mort de tous les parisiens est la même (un dernier souffle)*

### **Exercice supplémentaire 11.2.** *Boulangerie*

*Un simulateur fait "vivre" trois personnages économiques que sont :*

1. *Le Paysan*
2. *Le Meunier*
3. *Le Boulanger*

*Les classes à construire sont :*

1. *Le Paysan*
  - ▷ *Mange du pain pour vivre*
  - ▷ *Produit du blé*
  - ▷ *Livre du blé à un meunier*
  - ▷ *Reçoit du pain*
2. *Le Meunier*
  - ▷ *Mange du pain pour vivre*
  - ▷ *Reçoit du blé*

- ▷ *Produit de la farine en consommant du blé*
- ▷ *Livre de la farine à un boulanger*
- ▷ *Reçoit du pain*

### 3. *Le Boulanger*

- ▷ *Mange du pain (de son propre stock) pour vivre*
- ▷ *Reçoit de la farine*
- ▷ *Fabrique du pain en consommant de la farine*
- ▷ *Livre du pain aux meuniers et aux paysans (en fait, à tous ceux qui peuvent en recevoir)*
- ▷ *Etablir les trois "identités de classe" des personnages, en décrivant les attributs nécessaires.*
- ▷ *Peut-on trouver un principe "plus abstrait" qui permette de factoriser certains éléments ?*  
→ *Etablir cette classe.*
- ▷ *Identifier les comportements communs et les résoudre dans cette classe.*
- ▷ *Modifier et terminer les classes personnages pour tenir compte de cette factorisation.*
- ▷ *Evaluer une manière "intéressante" de procéder aux échanges de matière.*
- ▷ *Ecrire une petite classe "enveloppante" qui mette en scène trois personnages et les fassent "vivre" dans une boucle en mode "tour par tour".*

# Exercice de synthèse

## 12 Exercice : Gaia

Ce sujet porte sur la modélisation et la simulation de la diffusion de chaleur à la surface de la planète.

### 12.1 Sujet

#### 12.1.1 Présentation générale des classes de base

Les classes utilisées sont :

##### 1. Cellule

Chacune d'elle possède des caractéristiques physiques (température, coefficient de diffusion, coefficient de perte). La température d'une cellule va conditionner sa couleur. La méthode `update()` permet de calculer la température de la cellule (voir en section 12.1.3 le détail de ce calcul).

##### 2. Soleil

Le soleil est un élément particulier qui est associé à une cellule qu'il chauffe.

##### 3. Terrain

Le terrain est rectangulaire et composé de cellules.

##### 4. Simulateur

Enfin, le simulateur possède une méthode `run()` qui va exécuter régulièrement la méthode `update()` du terrain qui exécutera les méthodes `update()` de chaque cellule (et du soleil).

#### 12.1.2 Détails sur le terrain

Le terrain possède les attributs suivants :

- ▷ `temperatureMoyenne` est la température moyenne du terrain.
- ▷ `TMIN` est une température minimale que nous imposons car les équations d'évolution de la température sont simplifiées et pourrait faire tendre cette température à  $-\infty$ .
- ▷ `nbcelluleX` est le nombre de cellules constituant la longueur du terrain.
- ▷ `nbcelluleY` est le nombre de cellules constituant la hauteur du terrain.

▷ `cellules` est un conteneur de cellules.

La méthode `update()` du terrain lance cycliquement la méthode `update()` du soleil puis les méthodes `update()` de toutes les cellules.

En plus de la méthode `update()`, il y a les méthodes suivantes :

▷ `celluleDessus()`, `celluleDessous()`, `celluleGauche()`, `celluleDroite()` renvoient les cellules se situant respectivement au dessus, au dessous, à gauche et à droite d'une cellule donnée. Ceci permettra aux cellules de calculer leur température. Ces méthodes prennent en compte le fait que le terrain reboucle sur lui même en haut et en bas (par exemple, la cellule de gauche d'une cellule au bord correspond à la cellule au bout à droite de la même ligne).

### 12.1.3 Détails sur les cellules

Une cellule possède les attributs suivants :

▷ `terrain` est le terrain qui contient la cellule  
▷ `temperature` est la température de la cellule  
▷ `coefDiffusion` est le coefficient de diffusion de cette température (permettant de caractériser par exemple le fait que l'eau se réchauffe moins vite que la terre).  
▷ `x` et `y` représentent la position des cellules sur le terrain. Il s'agit du numéro de colonne et de ligne.  
▷ `coefPerte` représente le fait que la température a tendance à descendre à cause de l'atmosphère.  
▷ `couleur` représente la couleur de la cellule.

La méthode `update()` des cellules calcule la température grâce à la formule suivante :

$$T_x = \max(TMIN, \left\{ \left[ \sum_{x_i \in Voisins} \frac{T(x_i) - T_x}{nbVoisins} \right] * coefD_x \right\} + T_x - \{coefP_x * (-TMIN + T_x)\} \right\})$$

$coefD_x$  et  $coefP_x$  étant respectivement les coefficients de diffusion et de perte de la cellule  $x$ . Les voisins sont ici au nombre de quatre et correspondent aux cellules de droite, de gauche du dessous et du dessus.

Cette méthode a également en charge de calculer la **couleur** de la cellule, allant de 0 (froid) à 255 (chaud) (méthode **normalize**).

#### 12.1.4 Détails sur le soleil

La méthode **update()** du soleil réchauffe la cellule avec une température max de **TSoleil**, par le biais de la formule suivante :

$$T_x = T_x + coef D_x * (TSoleil - T_x)$$

où  $T_x$  est la température de la cellule sur laquelle se trouve le soleil.

Le soleil a des coordonnées **x** et **y** sur le **terrain** (contenant le soleil).

#### 12.1.5 Détails sur le simulateur

Le simulateur possède une méthode **run** qui :

1. instancie un soleil avec une température de 500
2. lui donne une position aux coordonnées (50,50)
3. instancie un terrain de taille 100\*100
4. lui donne l'instance du soleil
5. effectue une boucle infinie qui demande la mise à jour du terrain

### 12.2 Travail demandé

Proposer une implémentation de chacune des classes précédentes respectant le sujet. Instancier ensuite un simulateur. Vous respecterez les principes objets, plus particulièrement sur la visibilité des attributs.

**12.2.1** La classe Cellule

**12.2.2** La classe Terrain

**12.2.3** La classe Soleil

**12.2.4** La classe Simulateur

Instancier ensuite un simulateur et lancer la méthode `run`



## 13 Correction : GAIA

---

```
1  # -*- coding: utf-8 -
2
3
4  #####
5  ##### auteur : C.Buche
6  ##### date   : 23/03/09
7  #####
8
9  import math
10
11  class Terrain:
12      pass
13
14  #####
15  class Cellule :
16      """ Une Cellule possede des caracteristiques physiques (temperature, coeff. de diffusion, coeff. de perte) """
17
18      # ----- constructeurs et destructeurs -----
19      def __init__(self, terrain=Terrain(), x=0, y=0, temperature=0, coefDiffusion=0.7, coefPerte=0.001, couleur=0):
20          print "creation d'une Cellule"
21          self.__x = x
22          self.__y = y
23          self.__temperature = temperature
24          self.__coefDiffusion = coefDiffusion
25          self.__coefPerte = coefPerte
26          self.__terrain = terrain
27          self.__couleur = couleur
28
29      def __del__(self):
30          print "destruction d'une Cellule"
31
32      # ----- accesseurs et mutateurs -----
33      def getX(self):
34          return self.__x
35
36      def getY(self):
37          return self.__y
38
39      def setPosition(self, x, y):
40          self.__x = x
41          self.__y = y
42
```

```

43     def getTemperature(self):
44         return self.__temperature
45
46     def setTemperature(self, t):
47         self.__temperature = t
48
49     def setTerrain(self, t):
50         self.__terrain = t
51
52     def getTemperature(self):
53         return self.__temperature
54
55     def getCoefDiffusion(self):
56         return self.__coefDiffusion
57
58     def getCouleur(self):
59         return self.__couleur
60
61         # ----- methodes -----
62     def __normaliser(self, x): ## exemple de fonction de normalisation
63         pente = 0.5
64         centre = self.__terrain.getTemperatureMoyenne()
65         y = 255. / (1 + math.exp(1-(x-centre)*pente) )
66         y = int(y)
67         return y
68
69     def update(self):
70         ## calcul de la nouvelle temperature
71         min = self.__terrain.getTMIN();
72         dTempDiff = self.__terrain.celluleDessous(self).getTemperature() - self.__temperature;
73         dTempDiff += self.__terrain.celluleDessus(self).getTemperature() - self.__temperature;
74         dTempDiff += self.__terrain.celluleGauche(self).getTemperature() - self.__temperature;
75         dTempDiff += self.__terrain.celluleDroite(self).getTemperature() - self.__temperature;
76         dTempDiff *= self.__coefDiffusion;
77
78         dTempPerte = self.__coefPerte * (self.__temperature - min);
79
80         self.__temperature = dTempDiff + self.__temperature - dTempPerte;
81
82         if(self.__temperature < min ):
83             self.__temperature = min
84
85         ## tranformation temperature vers couleur
86         self.__couleur = self.__normaliser(self.__temperature)
87

```

```

88         return self.__temperature;
89
90 #####
91 class Terrain :
92     """ Le terrain est compose de cellules """
93
94     # ----- constructeurs et destructeurs -----
95     def __init__(self , nbcelluleX=0,nbcelluleY=0,tMIN=10,tMOY=100):
96         print "creation d'un Terrain"
97         self.__nbcelluleX = nbcelluleX
98         self.__nbcelluleY = nbcelluleY
99         self.__tMIN=tMIN
100         self.__temperatureMoyenne=tMOY
101         self.__cellules = []
102         self.__soleil = None
103         for i in range(self.__nbcelluleX):
104             tab = []
105             for j in range(self.__nbcelluleY):
106                 tab.append(None)
107             self.__cellules.append(tab)
108
109         for i in range(self.__nbcelluleX):
110             for j in range(self.__nbcelluleY):
111                 self.__cellules[i][j] = Cellule()
112                 self.__cellules[i][j].setPosition(i,j)
113                 self.__cellules[i][j].setTerrain(self)
114
115     def __del__(self):
116         print "destruction d'un Terrain"
117         for i in range(self.__nbcelluleX):
118             for j in range(self.__nbcelluleY):
119                 del self.__cellules[i][j]
120
121     # ----- accesseurs et mutateurs -----
122     def setSoleil(self ,s):
123         self.__soleil = s
124
125     def getTMIN(self):
126         return self.__tMIN
127
128     def getTemperatureMoyenne(self):
129         return self.__temperatureMoyenne
130
131
132     def getnbcelluleY(self):

```

```

133         return self.__nbcelluleY
134
135     def getnbcelluleX(self):
136         return self.__nbcelluleX
137
138     # ----- methodes -----
139     def update(self):
140         self.__soleil.update()
141         for i in range(self.__nbcelluleX):
142             for j in range(self.__nbcelluleY):
143                 self.__cellules[i][j].update()
144
145     def getCellule(self, x, y):
146         if x < 0 :
147             x = self.__nbcelluleX - 1
148         if x >= self.__nbcelluleX:
149             x = 0
150         if y < 0:
151             y = self.__nbcelluleY - 1
152         if y >= self.__nbcelluleY:
153             y = 0
154         return self.__cellules[x][y]
155
156
157     def celluleDessous(self, cellule):
158         x = cellule.getX()
159         y = cellule.getY()
160         return self.getCellule(x, y + 1)
161
162     def celluleDessus(self, cellule):
163         x = cellule.getX()
164         y = cellule.getY()
165         return self.getCellule(x, y - 1)
166
167     def celluleGauche(self, cellule):
168         x = cellule.getX()
169         y = cellule.getY()
170         return self.getCellule(x-1, y)
171
172     def celluleDroite(self, cellule):
173         x = cellule.getX()
174         y = cellule.getY()
175         return self.getCellule(x+1, y)
176
177

```

```

178 #####
179 class Soleil :
180     """ Le Soleil rechauffe la cellule """
181
182     # ----- constructeurs et destructeurs -----
183     def __init__(self, temperature=0):
184         print "creation d'un Soleil"
185         self.__x = 0
186         self.__y = 0
187         self.__temperature = temperature
188
189     def __del__(self):
190         print "destruction d'un Soleil"
191
192     # ----- accesseurs et mutateurs -----
193     def setPosition(self, x, y):
194         self.__x = x
195         self.__y = y
196
197     def setTerrain(self, t):
198         self.__terrain = t
199
200     def getTerrain(self):
201         return self.__terrain
202
203     def getX(self):
204         return self.__x
205
206     def getY(self):
207         return self.__y
208
209     # ----- methodes -----
210     def update(self):
211         cellule = self.__terrain.getCellule(self.__x, self.__y);
212         Tx = cellule.getTemperature();
213         coefDx = cellule.getCoefDiffusion();
214         cellule.setTemperature(Tx+coefDx*(self.__temperature-Tx))
215
216 #####
217 class Simulateur :
218     """ le simulateur execute regulierement la methode update() du terrain """
219
220     # ----- constructeurs et destructeurs -----
221     def __init__(self):

```

```

223         print "creation d'un Simulateur"
224
225     def __del__(self):
226         print "destruction d'un Simulateur"
227
228         # ----- methodes -----
229     def run(self):
230         s = Soleil(500)
231         s.setPosition(50,50)
232         t = Terrain(20,20,10,100)
233         t.setSoleil(s)
234         s.setTerrain(t)
235         while(True):
236             t.update()
237
238
239     ##### Programme principal #####
240     # s = Simulateur()
241     # s.run()
242     #####
243
244
245     ##### Partie graphique #####
246     from Tkinter import *
247
248     class TerrainGraphique(Frame, Terrain):
249         """ Classe representant le terrain en 2D """
250         def __init__(self, master, nbcelluleX=0, nbcelluleY=0, tMIN=10, tMOY=100):
251             Frame.__init__(self, master)
252             master.title("GAIA")
253             self.pack()
254             self.damier=Canvas(self, bg="black", height=nbcelluleY*10, width=nbcelluleX*10)
255             self.damier.pack()
256
257             Terrain.__init__(self, nbcelluleX, nbcelluleY, tMIN, tMOY)
258
259             self.__rectangles = []
260             for i in range(self.getnbcelluleX()):
261                 tab = []
262                 for j in range(self.getnbcelluleY()):
263                     tab.append(None)
264                 self.__rectangles.append(tab)
265
266             for i in range(self.getnbcelluleX()):
267                 for j in range(self.getnbcelluleY()):

```

```

268                 self._rectangles[i][j] = self.damier.create_rectangle(i*10,j*10,i*10+9,j*10+9)
269
270
271                 self.pal=['white','gray','green','yellow','gold','orange','pink','red']
272
273                 self.timer = 50
274
275                 def setTimer(self,timer):
276                     self.timer = timer
277
278                 def update(self):
279                     Terrain.update(self)
280
281                     for i in range(self.getnbcelluleX()):
282                         for j in range(self.getnbcelluleY()):
283                             couleur = self.getCellule(i,j).getCouleur()
284                             couleur = (len(self.pal)* couleur) / 255. -1
285                             couleur = abs(int(couleur))
286                             couleur = self.pal[couleur]
287                             self.damier.itemconfigure(self._rectangles[i][j], fill=couleur)
288
289                 ## changer les couleurs
290
291                 fen1.after(self.timer, self.update)
292                 ## rappel de update
293
294                 #####
295                 flag = 0
296                 def start_it():
297                     "demarrage de l'animation"
298                     global flag
299                     flag = flag +1
300                     if flag ==1:
301                         t.update()
302
303                 class SimulateurGraphique :
304                     """ le simulateur execute la methode update() du terrain sur click """
305
306                     # ----- constructeurs et destructeurs -----
307
308                     def __init__(self,timer=50):
309                         print "creation d'un Simulateur Graphique"
310                         self.timer = timer
311
312                     def __del__(self):

```

```

311         print "destruction d'un Simulateur Graphique"
312
313         # ----- methodes -----
314     def run(self,s = Soleil(500)):
315         s.setPosition(2,2)
316
317         global t
318         global fen1
319         fen1 = Tk()
320
321         t = TerrainGraphique(fen1,100,100,10,100)
322         t.setTimer(self.timer)
323         t.setSoleil(s)
324         s.setTerrain(t)
325
326         Button(fen1 ,text=' Quitter ' ,command=fen1.quit).pack(side=RIGHT)
327         Button(fen1 ,text=' Demarrer ' ,command=start_it).pack(side=LEFT)
328         fen1.mainloop()
329
330
331
332 #####
333 class SoleilMouvant(Soleil) :
334     """ Le Soleil mouvant rechauffe la cellule """
335
336     # ----- constructeurs et destructeurs -----
337     def __init__(self ,temperature=0):
338         Soleil.__init__(self ,temperature)
339
340     def __del__(self):
341         print "destruction d'un Soleil mouvant"
342
343
344     # ----- methodes -----
345     def update(self):
346         Soleil.update(self)
347         t = self.getTerrain()
348         sizeX = t.getnbcelluleX()
349         sizeY = t.getnbcelluleY()
350
351         x = self.getX() +1
352         y = ((math.cos(( x - sizeX/2.) )/sizeX) * sizeY))*1.3 - (sizeY/1.5)
353         y = int(y)
354         #y = self.getY()
355         if x > sizeX : x = 0

```



```
356         if y > sizeY : y = 0
357         self.setPosition(x,y)
358
359
360
361
362
363  ##### Programme principal #####
364
365  timer = 5
366  s = SimulateurGraphique(timer)
367  soleil1 = SoleilMouvant(5000)
368  s.run(soleil1)
```

---

## Références

- [Booch, 1992] Booch, G. (1992). *Conception orientée objets et applications*. Addison-Wesley.
- [Brooks, 1987] Brooks, F. (1987). No silver bullet - essence and accidents of software engineering. *IEEE Computer*, 20(4) :10–19.
- [Peter, 1986] Peter, L. (1986). *The peter pyramid*. New York, NY :William Morrow.