

Programmation par objets

Table des matières

Programmation par objets.....	1
Introduction.....	1
Descriptif.....	1
Conclusion.....	1

Introduction

La programmation orientée objet est utilisée en Développement Rapide d'Applications pour confectionner des composants. Cependant on peut aussi utiliser les unités de fonction lorsqu'on veut avoir une boîte à outil de fonctions.

Descriptif

On retrouve la programmation objet avec les méthodes qui peuvent être abstraites (abstract) dans une classe abstraite. La classe abstraite doit obligatoirement avoir une descendante afin d'être utilisée. On utilisera les méthodes virtuelles (virtual) pour reprogrammer une partie de la classe.

Toutes les méthodes peuvent être surchargée sauf les méthodes statiques (static) qui ne fournissent pas leur faculté à leur descendante les appellant. Une méthode peut être appelée plusieurs fois avec des paramètres différent grâce à la directive overload. On pourra utiliser cette directive dans les unités de fonctions.

Il faudra utiliser les unités les unités de fonction pour réutiliser le code plusieurs fois. Ensuite ces unités de fonctions peuvent être transformées en composants utilisant l'objet pour réutiliser souvent le code créé. A ce moment là le composant est structuré par rapport aux choix des développeurs.

Conclusion

Toutes ces définitions servent à favoriser le travail du programmeur. Il représentera grâce à tout cela son programme en systèmes évolutifs.