

Introduction à la POO : Une Brève Présentation Ce document présente une introduction à la Programmation Orientée Objet (POO). Il commence par expliquer la programmation procédurale, un paradigme plus ancien où le code est divisé en blocs d'instructions appelés procédures ou fonctions. Cette approche sépare les données et le traitement de ces données, ce qui peut rendre les applications complexes à maintenir et à réutiliser. La POO propose une solution à ces problèmes en regroupant les données et le traitement dans des entités appelées "objets". Un objet encapsule les propriétés (données) et les méthodes (procédures) qui agissent sur ces données. L'histoire de la POO est marquée par l'apparition de langages comme Simula (1966), Smalltalk (1972) et, plus tard, Eiffel, C++ et Objective C. Le langage Java, né en 1995, a révolutionné le domaine, suivi par de nombreux autres langages basés sur la POO comme PHP, C#, Ruby et Python. La POO présente de nombreux avantages par rapport aux autres paradigmes :

- * **Modularité** : Chaque classe est un module compact contenant données et comportements, simplifiant la complexité des applications.
- * **Abstraction** : Les objets ressemblent à des entités du monde réel, cachant les détails inutiles à l'utilisateur.
- * **Réutilisabilité** : Les classes peuvent être réutilisées dans plusieurs programmes, réduisant la duplication de code et facilitant la maintenance.

En résumé, la POO est un paradigme puissant et flexible qui facilite la conception, l'exploitation et la maintenabilité de grands programmes.