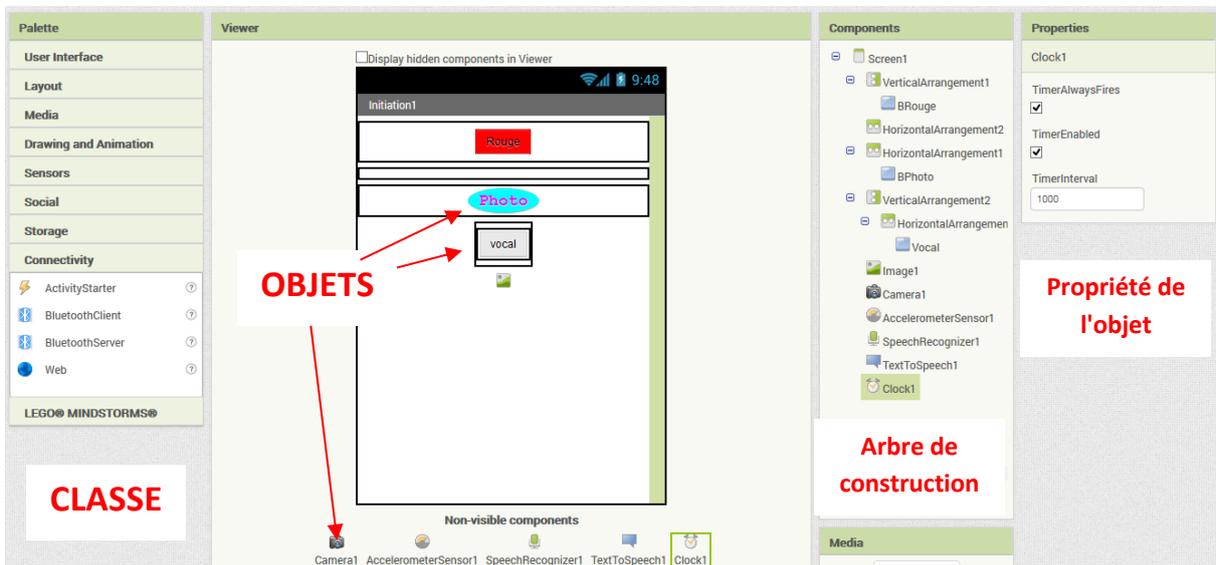


La programmation orientée objet est un type de programmation au même titre que la programmation procédurale ou séquentielle. On l'appelle aussi programmation événementielle.

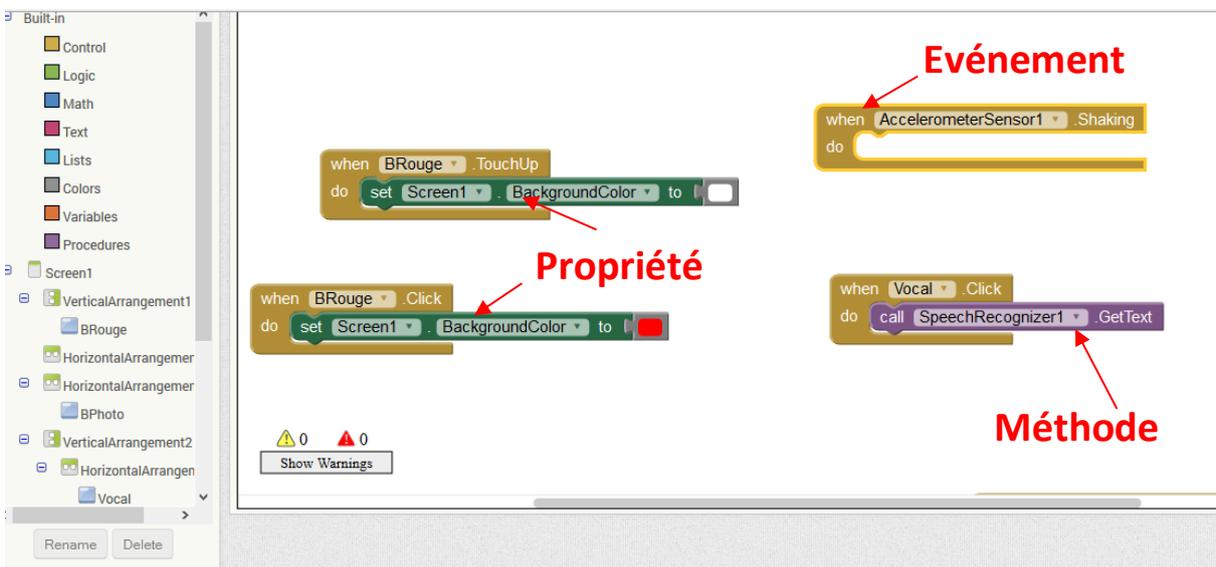
Partie Designer :

Création de l'interface Homme / Machine



Partie Block

Utilisation des objets



I / Un objet

Une classe est : **une définition d'un objet**

Un objet est : **Une entité autonome gérée par système d'exploitation.**

Il est composé de :

- Propriété : **Ses caractéristiques (couleur de fond, type de caractères, forme, autorisation à fonctionner,...)**
- Méthode : **C'est une fonction réalisable par un objet (call)**

II / Evénement

Un événement est : **quelque chose qui se produit à un moment donné sur un objet (ex: clic sur objet bouton) et qui déclenche une ou plusieurs actions réalisées par le programme.**

Structure itérative : **instruction qui permet de répéter un certain nombre de fois une série d'instructions simples ou composées constituant un bloc. On l'appelle aussi boucle.**