

Fiche mémorisation – Vocabulaire de la POO

Vocabulaire

Qu'est-ce qu'un **paradigme de programmation** ?
Citer les 3 paradigmes vus en cours en classe de Terminale

Qu'est-ce qu'un **objet** ?

Quelle expression équivalente peut-on utiliser ?

Que représente un **attribut** d'un objet ?

Une **méthode** ?

Que représente une **classe** en POO ?

Qu'est-ce que le constructeur ? Quel est son rôle ?

Que signifie l'expression **encapsulation des données** en POO ?

Que représente le mot-clé **self** dans la définition d'une classe ?

Application

Voilà le code (incomplet) qui définit une classe Carte représentant une carte d'un jeu de 52 cartes :

```
class Carte:
    def __init__(self, int nom, int couleur):
        # Affectation de l'attribut nom et de l'attribut couleur
        couleurs = ('CARREAU', 'COEUR', 'TREFLE', 'PIQUE')
        noms = ['2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', 'Valet', 'Dame', 'Roi',
                'As']
        valeurs = {'2': 2, '3': 3, '4': 4, '5': 5, '6': 6, '7': 7, '8': 8, '9': 9,
                  '10': 10, 'Valet': 11, 'Dame': 12, 'Roi': 13, 'As': 14}

    def set_nom(self, int nom):
        # Mutateur de l'attribut nom (du tableau noms)

    def get_nom(self):
        # renvoie le nom de la carte (du tableau noms): Accesseur

    def get_couleur(self):
        # renvoie la couleur de la carte (du tableau couleur): Accesseur

    def get_valeur(self):
        # renvoie la valeur de la carte (du dictionnaire valeurs) : Accesseur

    def egalite(self, Carte carte):
        ''' Renvoie True si les cartes self et carte ont même valeur, False sinon
        ...
```

Créer la carte Valet de COEUR que l'on nommera c1.	
Afficher le nom, la valeur et la couleur de c1 .	
Créer la carte As de PIQUE que l'on nommera c2.	
Modifier le nom de la carte c2 en Roi	
Créer la carte 8 de TREFLE que l'on nommera c3.	
Comparer les cartes c1 et c2 puis c1 et c3.	

Pour terminer, compléter le code des méthodes de la classe