

Programmation orientée objet en Python

CPES DAC: Introduction à l'algorithmique

Pierre Senellart



10 octobre 2023

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - **Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**
 - Objet** le programme est décrit par une collection d'**objets**, avec des propriétés et des méthodes

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**
 - Objet** le programme est décrit par une collection d'**objets**, avec des propriétés et des méthodes
 - Logique** le programme est une combinaison de **règles logiques** de raisonnement

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**
 - Objet** le programme est décrit par une collection d'**objets**, avec des propriétés et des méthodes
 - Logique** le programme est une combinaison de **règles logiques** de raisonnement
 - Évènementiel** le programme consiste en indiquer comment **répondre à des événements**

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**
 - Objet** le programme est décrit par une collection d'**objets**, avec des propriétés et des méthodes
 - Logique** le programme est une combinaison de **règles logiques** de raisonnement
 - Évènementiel** le programme consiste en indiquer comment **répondre à des événements**
 - Synchrone** le programme décrit l'évolution, à chaque **cycle d'horloge**, de données de sortie en fonction des données d'entrée

Paradigme de programmation

- **Style d'approche** de la programmation : comment exprimer la solution à un problème comme un programme informatique
- Différents paradigmes de programmation :
 - Impératif** le programme est une **suite d'instructions** exécutées les unes après les autres
 - Fonctionnel** le programme est une **fonction mathématique**
 - Objet** le programme est décrit par une collection d'**objets**, avec des propriétés et des méthodes
 - Logique** le programme est une combinaison de **règles logiques** de raisonnement
 - Évènementiel** le programme consiste en indiquer comment **répondre à des événements**
 - Synchrone** le programme décrit l'évolution, à chaque **cycle d'horloge**, de données de sortie en fonction des données d'entrée

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Logique Prolog

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Logique Prolog

Évènementiel Visual Basic

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Logique Prolog

Évènementiel Visual Basic

Synchrone Lustre

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Logique Prolog

Évènementiel Visual Basic

Synchrone Lustre

- Mais la plupart des langages mélangent et encouragent **plusieurs paradigmes** de programmation

Paradigme et langages de programmation

- Certains langages sont dédiés, ou particulièrement adaptés, à des paradigmes de programmation, par exemple :

Impératif C, Pascal, FORTRAN 77

Fonctionnel Haskell

Object Smalltalk

Logique Prolog

Évènementiel Visual Basic

Synchrone Lustre

- Mais la plupart des langages mélangent et encouragent **plusieurs paradigmes** de programmation
- **Python** : principalement **impératif**, avec des aspects majeurs de **fonctionnel** et d'**objet** – des extensions ou interfaces particulières utilisent de l'évènementiel, du réactif, de la programmation logique...

Programmation orientée objet (POO)

- Un objet est une instance d'une **classe** bien définie, qui indiquent quelles sont ses **propriétés** et ses **méthodes** : tous les objets de la même classe ont les mêmes propriétés et méthodes

Programmation orientée objet (POO)

- Un objet est une instance d'une **classe** bien définie, qui indiquent quelles sont ses **propriétés** et ses **méthodes** : tous les objets de la même classe ont les mêmes propriétés et méthodes
- Les classes sont organisées en une **hiérarchie** de super- et sous-classes, les sous-classes **héritant** des propriétés et des méthodes des super-classes

Programmation orientée objet (POO)

- Un objet est une instance d'une **classe** bien définie, qui indiquent quelles sont ses **propriétés** et ses **méthodes** : tous les objets de la même classe ont les mêmes propriétés et méthodes
- Les classes sont organisées en une **hiérarchie** de super- et sous-classes, les sous-classes **héritant** des propriétés et des méthodes des super-classes
- Les classes permettent d'**abstraire** certains détails d'implémentation

Programmation orientée objet (POO)

- Un objet est une instance d'une **classe** bien définie, qui indiquent quelles sont ses **propriétés** et ses **méthodes** : tous les objets de la même classe ont les mêmes propriétés et méthodes
- Les classes sont organisées en une **hiérarchie** de super- et sous-classes, les sous-classes **héritant** des propriétés et des méthodes des super-classes
- Les classes permettent d'**abstraire** certains détails d'implémentation
- Une classe **encapsule** les données et les fonctions manipulant ces données, ce qui permet de cacher certaines données de l'utilisateur de la classe

Programmation orientée objet (POO)

- Un objet est une instance d'une **classe** bien définie, qui indiquent quelles sont ses **propriétés** et ses **méthodes** : tous les objets de la même classe ont les mêmes propriétés et méthodes
- Les classes sont organisées en une **hiérarchie** de super- et sous-classes, les sous-classes **héritant** des propriétés et des méthodes des super-classes
- Les classes permettent d'**abstraire** certains détails d'implémentation
- Une classe **encapsule** les données et les fonctions manipulant ces données, ce qui permet de cacher certaines données de l'utilisateur de la classe
- On utilise de manière uniforme des instances d'objets appartenant à différentes sous-classes de la même classe, qui se comportent de manière **polymorphe**

POO pure et impure

- Dans les langages de programmation objet purs (Smalltalk, Eiffel, Scala), **tout** ce qui est manipulé (en particulier toutes les valeurs du langage) est un objet, avec sa classe, etc.

POO pure et impure

- Dans les langages de programmation objet purs (Smalltalk, Eiffel, Scala), **tout** ce qui est manipulé (en particulier toutes les valeurs du langage) est un objet, avec sa classe, etc.
- Dans les langages plus généralistes permettant la POO, dont Python (mais aussi C++, Java, JavaScript...), les objets s'utilisent de manière **conjointe** aux valeurs des types de base, aux fonctions, etc.

Utilité de la POO

La POO est particulièrement adaptée à la programmation sur des données **complexes** qui viennent avec leurs propres propriétés et méthodes :

- concepts issus du monde réel (véhicule, usine, personne, compte bancaire, etc.)

Utilité de la POO

La POO est particulièrement adaptée à la programmation sur des données **complexes** qui viennent avec leurs propres propriétés et méthodes :

- concepts issus du monde réel (véhicule, usine, personne, compte bancaire, etc.)
- éléments d'une interface graphique (bouton, menu, etc.)

Utilité de la POO

La POO est particulièrement adaptée à la programmation sur des données **complexes** qui viennent avec leurs propres propriétés et méthodes :

- concepts issus du monde réel (véhicule, usine, personne, compte bancaire, etc.)
- éléments d'une interface graphique (bouton, menu, etc.)
- concepts mathématiques (ensemble, relation, graphe, etc.)

Utilité de la POO

La POO est particulièrement adaptée à la programmation sur des données **complexes** qui viennent avec leurs propres propriétés et méthodes :

- concepts issus du monde réel (véhicule, usine, personne, compte bancaire, etc.)
- éléments d'une interface graphique (bouton, menu, etc.)
- concepts mathématiques (ensemble, relation, graphe, etc.)
- **structures de données algorithmiques** (liste chaînée, tableaux, table de hachage, arbre de recherche, tas, pile, file de priorité, etc.)

Python : un bon langage pour apprendre la POO ?

- Python n'est pas un langage objet pur

Python : un bon langage pour apprendre la POO ?

- Python n'est pas un langage objet pur
- Même comparé à d'autres langages multi-paradigmes généralistes, la POO en Python n'est pas beaucoup mise en avant, et n'est pas très riche (peu de sucre syntaxique)

Python : un bon langage pour apprendre la POO ?

- Python n'est pas un langage objet pur
- Même comparé à d'autres langages multi-paradigmes généralistes, la POO en Python n'est pas beaucoup mise en avant, et n'est pas très riche (peu de sucre syntaxique)
- Le fait que Python n'ait pas de typage fort rend difficile d'applications certains concepts de POO

Python : un bon langage pour apprendre la POO ?

- Python n'est pas un langage objet pur
- Même comparé à d'autres langages multi-paradigmes généralistes, la POO en Python n'est pas beaucoup mise en avant, et n'est pas très riche (peu de sucre syntaxique)
- Le fait que Python n'ait pas de typage fort rend difficile d'applications certains concepts de POO
- ... donc ce n'est peut-être pas le meilleur cadre pour découvrir la POO

Python : un bon langage pour apprendre la POO ?

- Python n'est pas un langage objet pur
- Même comparé à d'autres langages multi-paradigmes généralistes, la POO en Python n'est pas beaucoup mise en avant, et n'est pas très riche (peu de sucre syntaxique)
- Le fait que Python n'ait pas de typage fort rend difficile d'applications certains concepts de POO
- ... donc ce n'est peut-être pas le meilleur cadre pour découvrir la POO
- Cela dit : la POO reste très utile (et utilisée) en Python, et la librairie standard de Python enrichit le langage de fonctions supplémentaires dédiées à la POO

Plan

Vue d'ensemble de la POO

POO : concepts et implémentation Python

Références

Classes et objets : Concepts

- Une classe est la description informatique d'un **type d'objet**
- Un objet est défini comme une **instance** d'une classe
- Une classe indique en particulier :
 - les **propriétés** (ou **champs**, ou **attributs**) des objets de cette classe : des valeurs qui seront associées à chacun des objets de la classe
 - les **méthodes** des objets de cette classe : des fonctions qui peuvent être appliquées aux objets de la classe manipulent les propriétés
- Une classe peut aussi comporter des propriétés ou méthodes **de classe** (ou **statiques**) : des valeurs ou fonctions associées à l'ensemble de la classe, que partagent tous les objets de la classe et ne s'appliquent pas à un objet en particulier (moins utile et moins important)

Classes et objets : Exemple

Exemple

Matrice peut être une **classe** décrivant le **concept mathématique** de matrice. Un objet **de type** Matrice, aussi appelé une **instance de la classe** Matrice est la représentation informatique d'une matrice en particulier.

Une matrice peut par exemple avoir les propriétés suivantes :

n1 première dimension (un entier naturel)

n2 seconde dimension (un entier naturel)

lignes les lignes de la matrice (chacune une liste de nombres)

Une matrice peut par exemple avoir les méthodes suivantes :

copie pour produire une copie de la matrice

addition pour calculer le résultat de l'addition de la matrice avec une autre matrice de même dimension

Classes et objets : En Python

- Une classe est définie de la manière suivante :

```
class MaClasse:
```

```
    ...
```

- À l'intérieur de la classe, on met :
 - des définitions de fonctions : les **méthodes** et **méthodes statiques** de la classe
 - des définitions de variables : les **propriétés statiques** de la classe
- Les méthodes prennent un premier argument supplémentaire, conventionnellement appelé **self**, qui fait référence à l'objet à laquelle on applique la méthode
- Les propriétés des objets de la classe ne sont pas explicitement déclarés, mais sont automatiquement créés dans les méthodes en affectant une valeur à **self.propriete**

Classes et objets : Exemple Python

```
class Matrice:
    # dimensions est une méthode
    # _n1 et _n2 sont deux propriétés
    def dimensions(self):
        return [self._n1, self._n2]
    # copy est une méthode
    def copy(self):
        from copy import deepcopy
        return deepcopy(self)

    # somme est une méthode statique
    def somme(a, b): return a+b
    # description est une propriété statique
    description = "Matrice"

print(Matrice.somme(35, 7))
print(Matrice.description)
```

Constructeur et destructeur : Concepts

- Quand on **construit** un objet d'une classe (on dit qu'on **instancie** la classe), on peut utiliser un **constructeur** pour spécifier quelles sont les valeurs initiales des propriétés de l'objet
- Quand un objet est **détruit** (parce qu'on ne l'utilise plus), on peut utiliser un **destructeur** pour spécifier des opérations à réaliser à la fin de la vie d'un objet

Constructeur et destructeur : En Python

- Le constructeur est une **méthode spéciale** dont le nom est `__init__`. On peut donner un nombre arbitraire d'arguments, qui seront utilisés pour construire l'objet.
- Pour construire un objet, on utilise la syntaxe `objet = Classe()`. Les paramètres éventuels du constructeur se placent entre les parenthèses.
- Le destructeur est une **méthode spéciale** dont le nom est `__del__` (on préfère parfois le nom *finaliseur*). Mais c'est peu utile en Python, car on n'a pas de garantie sur quand le destructeur va être appelé (dépend de la gestion de la mémoire). Dans d'autres langages (C++ par exemple), le destructeur est beaucoup plus important pour la gestion de la mémoire.

Constructeur et destructeur : Exemple Python

```
class Matrice:
    # Constructeur
    # On initialise les propriétés _n1, _n2 et _lignes
    # avec les arguments du constructeur
    def __init__(self, n1, n2, valeur = 0):
        self._n1 = n1
        self._n2 = n2
        self._lignes = [[valeur]*n2 for i in range(n1)]

    # Destructeur (ou finaliseur)
    def __del__(self):
        print(f"Matrice {self._n1}x{self._n2} détruite")

# On crée une matrice 5,5 nulle
m = Matrice(5, 5)
# Le destructeur sera peut-être appelé à la fin du programme
```

Spécialisation, redéfinition : Concepts

- Dans une classe on peut **redéfinir** ou **spécialiser** des méthodes pré-existantes ou définies dans une super-classe (voir plus loin) pour avoir un comportement approprié pour les objets de la classe
- On peut également redéfinir le comportement des **opérateurs** du langage de programmation (+, *, **, <, ==, etc.) pour pouvoir les utiliser avec des objets de la classe

Spécialisation, redéfinition : En Python

- Pour spécialiser une méthode, il suffit de la redéfinir dans la classe comme toute autre méthode
- Il existe en Python des **méthodes magiques** appelées automatiquement par Python dans certains contextes ; leur nom est toujours de la forme `__methode__`. On a déjà vu `__init__`, `__del__`, mais il y a par exemple aussi `__str__` qui est une méthode appelée quand on doit convertir un objet en chaîne de caractères (par exemple pour l'afficher)
- Le comportement des opérateurs peut aussi être redéfini avec des méthode magiques : `__add__` pour l'addition (à gauche), `__rmul__` pour la multiplication (à droite), `__getitem__` pour l'indexation par des indices (`[]`), etc.

Spécialisation, redéfinition : Exemple Python (1/2)

```
class Matrice:
    def __getitem__(self, i):
        return self._lignes[i]

    def __str__(self):
        result = ""
        for i in range(self._n1):
            for j in range(self._n2):
                result += str(self[i][j]) + " "
            if(i != self._n1 - 1):
                result += "\n"
        return result
```

On modifie la case 2,3 de la matrice m

m[2][3] = 42

On affiche la matrice m

```
print(m)
```

Spécialisation, redéfinition : Exemple Python (2/2)

```
class Matrice:
    def __rmul__(self, scalaire):
        copie = self.copy()
        for i in range(self._n1):
            for j in range(self._n2):
                copie[i][j] *= scalaire
        return copie
```

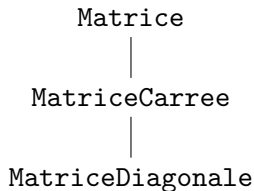
```
# On met dans n la multiplication de la matrice m par 3
n = 3*m
# On affiche la matrice n
print(n)
```

Héritage : Concepts

- Une **sous-classe** (ou **classe dérivée**) d'une classe est une classe décrivant un type d'objet plus **spécifique** que le type d'objet décrit par la **super-classe** (ou **classe de base**)
- Une sous-classe **hérite** des propriétés et méthodes de sa super-classe
- Une sous-classe peut **spécialiser** les méthodes de la super-classe
- Plusieurs sous-classes peuvent hériter de la **même super-classe**
- Une sous-classe peut hériter de **plusieurs super-classes** (mais ça rend l'héritage plus complexe)

Héritage : Concepts

- Une **sous-classe** (ou **classe dérivée**) d'une classe est une classe décrivant un type d'objet plus **spécifique** que le type d'objet décrit par la **super-classe** (ou **classe de base**)
- Une sous-classe **hérite** des propriétés et méthodes de sa super-classe
- Une sous-classe peut **spécialiser** les méthodes de la super-classe
- Plusieurs sous-classes peuvent hériter de la **même super-classe**
- Une sous-classe peut hériter de **plusieurs super-classes** (mais ça rend l'héritage plus complexe)



Héritage : En Python

- On indique la ou les classes de base au moment de la définition de la sous-classe :

```
class MaClasse(SuperClasse1, SuperClasse2):
```
- La spécialisation de méthodes fonctionne de la même manière que pour la redéfinition des méthodes par défaut ou des opérateurs
- Quand on redéfinit une méthode `ma_methode`, on peut utiliser `super().ma_methode` pour appeler la méthode du même nom **dans la super-classe** ; ça fonctionne également pour les méthodes magiques. En cas d'héritage multiple, fonctionne, mais plus complexe pour déterminer quelle méthode est appelée.
- On peut utiliser `isinstance(mon_objet, MaClasse)` pour tester si `mon_objet` a comme classe `MaClasse` **ou une classe en-dessous de MaClasse dans la hiérarchie**

Héritage : Exemple Python (1/2)

```
class MatriceCarree(Matrice):  
    def __init__(self, n, valeur = 0):  
        self._n = n  
        super().__init__(n, n, valeur)  
  
a = MatriceCarree(5, 2)  
print(3*a)
```

Héritage : Exemple Python (2/2)

```
class MatriceDiagonale(MatriceCarree):
    def __init__(self, n, valeur = 0):
        self._n1 = n
        self._n2 = n
        self._n = n
        self._diagonale = [valeur] * n

    def __getitem__(self, i):
        return [0] * i + [self._diagonale[i]] \
               + [0] * (self._n - i - 1)

    def __rmul__(self, scalaire):
        copy = self.copy()
        for i in range(self._n):
            copy._diagonale[i]*=scalaire
        return copy
```

Encapsulation : Concepts

- Les classes peuvent servir à **encapsuler** les propriétés d'un objet et manières dont accéder et manipuler ces propriétés
- Il peut être utile de **cacher** certaines propriétés ou méthodes à l'utilisateur de la classe, pour éviter de l'exposer à des détails d'implémentation, ou pour éviter qu'il utilise l'objet de manière incorrecte
- Par exemple, on ne veut pas qu'un utilisateur de la classe `Matrice` puisse modifier les dimensions d'une matrice sans modifier le vrai nombre de lignes / colonnes de données
- Trois degrés de **visibilité** d'une propriété ou méthode :
 - public** accessible sans contrainte de l'extérieur de la classe
 - protégé** accessible uniquement à l'intérieur de la classe ou de ses sous-classes
 - privé** accessible uniquement à l'intérieur de la classe

Encapsulation : En Python

- Pas de réelle implémentation de l'encapsulation en Python, comparé à d'autres langages (C++, Java)
- Mais une **convention** à respecter dans le nommage des méthodes et propriétés (sauf méthodes magiques!) :
 - **public** nom commençant par **une lettre**
 - **protégé** nom commencent par **un tiret bas** (`_`)
 - **privé** nom commençant par **deux tirets bas** (`__`)
- Idem pour les méthodes et propriétés statiques
- Les noms privés sont vraiment cachés (en fait, renommés en `_Classe_methode`) en dehors de la classe ; mais pas de protection pour les noms protégés, juste une convention

Encapsulation : Remarque supplémentaire

- Une manière d'assurer l'encapsulation est d'interdire l'accès à toutes les propriétés et de forcer à passer par des méthodes spéciales (**accesseurs**) pour lire ou modifier le contenu des propriétés – courant dans des langages comme Java
- Utile si on doit vérifier des contraintes chaque fois avant d'autoriser les modifications de l'objet
- En Python, on peut aussi le faire (en déclarant les propriétés comme privées ou protégées et définissant des méthodes publiques) – mais pas toujours approprié
- On peut aussi le faire quasi-automatiquement avec le décorateur **@property**

Encapsulation : Exemple Python

```
class Matrice:
    @property
    def couleur(self):
        return self._couleur

    @couleur.setter
    def couleur(self, nouvelle_couleur):
        if nouvelle_couleur == 'rose':
            nouvelle_couleur = 'rouge'
        self._couleur = nouvelle_couleur

m = Matrice()
m.couleur = 'rose'
print(m.couleur)
```

Abstraction : Concepts

- Il est parfois utile de définir des classes **abstraites** : des classes qu'on ne veut pas qu'un objet instancie, mais qui peuvent avoir des sous-classes **concrètes**
- Les classes abstraites peuvent avoir des **méthodes abstraites** : des méthodes sans contenu (ou avec un contenu par défaut), qui ne peuvent pas être directement appelées, et qui **doivent** être spécialisées dans des sous-classes **concrètes**
- Utile pour spécifier des **interfaces** : des fonctionnalités qu'on veut que des classes dérivées implémentent, mais sans spécifier comment

Abstraction : En Python

- Pas de support de base dans le langage des classes abstraites, mais un support via le module abc (*abstract base class*)

- Après avoir fait

```
from abc import ABC, abstractmethod
```

il suffit de définir comme classe de base de notre classe abstraite la classe ABC, et d'indiquer le décorateur

```
@abstractmethod
```

 devant les définitions de méthodes abstraites

Abstraction : Exemple Python

```
from abc import ABC, abstractmethod
```

```
class ObjetMathematique(ABC):
```

```
    @abstractmethod
```

```
    def taille(self):
```

```
        pass
```

```
class Matrice(ObjetMathematique):
```

```
    def taille(self):
```

```
        return self._n1*self._n2
```

```
class Ensemble(ObjetMathematique):
```

```
    def taille(self):
```

```
        return self._nb_elements
```

```
...
```

Polymorphisme : Concepts

- On peut manipuler des objets instanciant une classe dérivée d'une classe MaClasse, même abstraite, comme s'ils étaient des instances de la classe MaClasse (par exemple, en appelant des méthodes de MaClasse redéfinies dans les classes dérivées)
- En fonction de la classe réelle de l'objet, le comportement pourra être différent : on dit qu'on a un **comportement polymorphe**
- Par exemple, toute matrice carrée a un déterminant qu'on peut calculer ; si la matrice est en particulier diagonale (ou triangulaire), son déterminant est beaucoup plus facile à manipuler

Polymorphisme : En Python

- Dans les langages avec typage statique (comme Java), le polymorphisme veut dire qu'on peut manipuler un objet de type `ClasseDerivee` **comme s'il avait** pour type `ClasseDeBase`, mais que son **comportement** sera celui de `ClasseDerivee`
- Python étant un langage **sans système de type statique**, un objet sera toujours manipulé comme étant de son type – mais on peut par exemple l'envoyer à une fonction qui n'a pas besoin de connaître son type précis, tant qu'il **peut être utilisé comme un objet d'un autre type** (va même au-delà des hiérarchies d'héritage, *typage canard*)

Polymorphisme : Exemple Python (1/2)

```

class MatriceCarree(Matrice):
    def determinant(self):
        if self._n == 2 and len(self[0]) == 2:
            val = self[0][0] * self[1][1] - self[1][0] * self[0][1]
            return val
        total = 0
        for c in range(self._n):
            copy = self.copy()
            copy._n -= 1
            copy._n1 -= 1
            copy._n2 -= 1
            copy._lignes = copy._lignes[1:]
            for i in range(self._n - 1):
                copy._lignes[i] = copy[i][0:c] + copy[i][c+1:]
            signe = (-1) ** (c % 2)
            sub_determinant = copy.determinant()
            total += signe * self[0][c] * sub_determinant
        return total
  
```

Polymorphisme : Exemple Python (2/2)

```
class MatriceDiagonale(MatriceCarree):
    def determinant(self):
        from functools import reduce
        from operator import mul
        return reduce(mul, self._diagonale, 1)

a = MatriceCarree(5,1)
b = MatriceDiagonale(5, 2)
print(a.determinant())
print(b.determinant())
```

Plan

Vue d'ensemble de la POO

POO : concepts et implémentation Python

Références

Références

- **Tutoriel officiel** Python, chapitre 9 (Classes)
`https://docs.python.org/fr/3/tutorial/classes.html`
- Guide (en anglais) des **méthodes magiques** :
`https://rszalski.github.io/magicmethods/`
- Cours sur la **POO en Python** (en anglais) : `https://www.python-course.eu/python3_object_oriented_programming.php`