

40 - GÉNÉRICITÉ & MÉCANISMES OBJETS

Programmation Concurrente - LI330
Université P. & M. Curie - année scolaire 2013/2014

PrC

Ada, Java & C++ disposent de deux mécanismes

Une mécanique «objet»

- Définition de classes instanciées lorsque nécessaire
- Héritage

Un mécanisme de généricité

- Templates
- Moins puissant et contrôlé qu'en Ada

Les autres

Une mécanique «objet» uniquement + mécanisme de définition «d'interfaces»

Peut-on faire en «objet» ce que l'on fait avec la généricité?

Oui dans les grandes lignes

- Passage de variable plus difficile
- Passage de type possible
- Passage de fonctions et d'unités au moyens de références

... mais on peut tout faire avec des pointeurs... (plus risqué cependant)

Ces mécanismes
seront vus en
option
ou en master