Programmation orientée objet

1. Vocabulaire
   - objet : une instance
   - attributs : les données
   - méthodes : les traitements
   - classe : le modèle
2. En Python
   - `class Point:`
   - constructeur `__init__`
   - `self` : l'objet courant
   - `p = Point(1, 2)`
3. Notation pointée
   - `p.x`
   - `p.deplacer(dx, dy)`
4. Interface et encapsulation
   - interface : méthodes et spécification
   - implémentation modifiable
   - passer par les méthodes
5. Méthodes spéciales
   - `__eq__` opérateur ==
   - `__add__` opérateur +
   - `__repr__` affichage