

1. Programmation procédurale : *Choisissez les procédures. Utilisez les meilleurs algorithmes que vous pourrez trouver.*
  - (a) L'arithmétique et les variables
  - (b) Les tests et les boucles
  - (c) Les pointeurs et les tableaux
2. Programmation modulaire : *Choisissez vos modules. Découpez le programme de tel sorte que les données soient maquées par ces modules.*
  - (a) La compilation séparée
  - (b) La gestion des exceptions
3. Abstraction des données
  - (a) Les modules définissant des types
  - (b) Les types définis par l'utilisateur : *Choisissez les types dont vous avez besoin. Fournissez un ensemble complet d'opérations pour chaque type*
  - (c) Les types concrets
  - (d) Les types abstraits
  - (e) Les fonctions virtuelles
4. Programmation orientée objet
  - (a) Moins rigide que les types concrets
  - (b) Les hiérarchies de classe : *Choisissez vos classes. Fournissez un ensemble complet d'opérations pour chaque classe. Rendez toute similitude explicite à l'aide de l'héritage*
5. Programmation générique : *Choisissez vos algorithmes. Paramétrez-les de façon qu'ils soient en mesure de fonctionner avec une variété de types et de structures de données appropriés*
  - (a) Les conteneurs
  - (b) Les algorithmes génériques