Définition: protocole

Un protocole est une collection d'opérations utilisées ensemble.

Typiquement, au moins un type est partagé entre toutes les opérations du protocole.

Exemple: Dessiner des objets graphiques. Un tel protocole peut par exemple contenir les opérations dessiner, effacer et déplacer, utilisant des objets de type window, pixmap, cercle, rectangle, etc