

BASE JAVASCRIPT

OBJETS



- On a vu comment stocker des données via les Arrays.
- Ensuite on stockait cet array dans une variable.
- C'est donc très pratique pour regrouper des variables.
- Mais on peut zapper une étapes
- En stockant directement un objet dans une variable.
- On a plusieurs manière d'accéder aux variables contenues dans un objet.

BASE JAVASCRIPT

OBJETS



```
var voiture = {  
  "nbChevaux": 500,  
  "vitesseMax": 450,  
  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]  
};  
  
console.log(voiture.vitesseMax);
```



BASE JAVASCRIPT

OBJETS



```
5
6
7
8  var voiture = {
9      "nbChevaux": 500,
10     "vitesseMax": 450,
11     "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
12 };
13 var afficher = "vitesseMax";
14
15 console.log(voiture.vitesseMax);
16 console.log(voiture["vitesseMax"]);
17 console.log(voiture [afficher]);
18 console.log(voiture.faiblesse[1]);
19
20
21
```

BASE JAVASCRIPT

MANIPULER DES OBJETS



- Comment modifier, ajouter ou supprimer des propriétés d'un objet.
- On accède aux données contenus dans notre variable objet `nomObjet.propriété`
- Si la propriété n'existe pas, elle est créée, si elle existe déjà on peut la modifier.
- On peut supprimer une propriété d'un objet en utilisant `delete`.

BASE JAVASCRIPT

MANIPULER DES OBJETS



```
var voiture = {  
  "nbChevaux": 500,  
  "vitesseMax": 450,  
  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]  
};  
var afficher = "vitesseMax";  
  
console.log(voiture.vitesseMax);  
console.log(voiture["vitesseMax"]);  
console.log(voiture [afficher]);  
console.log(voiture.faiblesse[1]);
```

Elements Console

top ▼

450

450

450

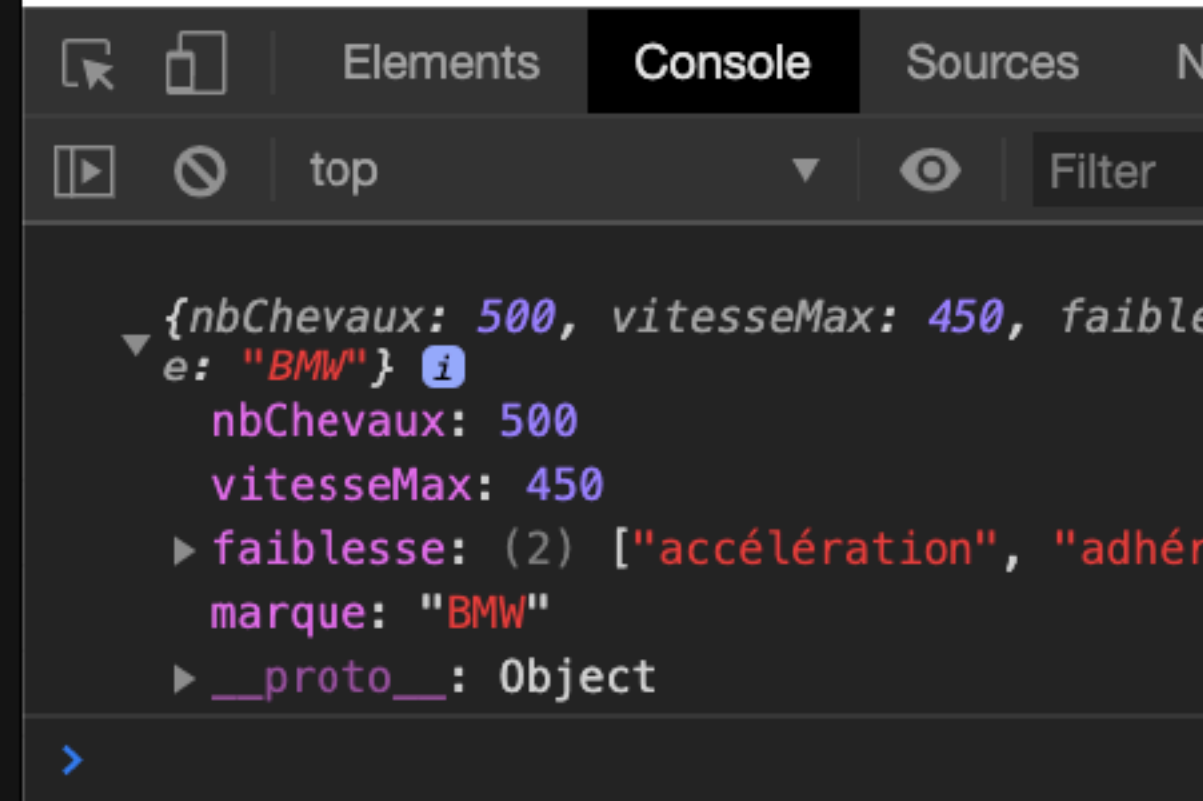
adhérence

BASE JAVASCRIPT

MANIPULER DES OBJETS



```
var voiture = {  
  "nbChevaux": 500,  
  "vitesseMax": 450,  
  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]  
};  
var afficher = "vitesseMax";  
voiture.marque = "BMW";  
console.log(voiture);  
// console.log(voiture.vitesseMax);  
// console.log(voiture["vitesseMax"]);  
// console.log(voiture [afficher]);  
// console.log(voiture.faiblesse[1]);
```



BASE JAVASCRIPT

MANIPULER DES OBJETS



```
// Code JavaScript ici
```

```
var voiture = {  
  "nbChevaux": 500,  
  "vitesseMax": 450,  
  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]  
};  
var afficher = "vitesseMax";  
voiture.marque = "BMW";  
delete voiture.marque;  
console.log(voiture);  
// console.log(voiture.vitesseMax);  
// console.log(voiture["vitesseMax"]);  
// console.log(voiture [afficher]);  
// console.log(voiture.faiblesse[1]);
```

Elements Console Sources

top

► {nbChevaux: 500, vitesseMax: 450, f

BASE JAVASCRIPT

OBJETS (BONUS)



- Comment connaître les propriétés d'un objet.
- Dans le cas où l'on a beaucoup de code.
- On veut utiliser une propriété d'un objet mais on ne sait pas si cette dernière existe.
- On va utiliser une fonction qui renvoie true ou false si l'objet possède ou non la propriété.
`hasOwnProperty()`

BASE JAVASCRIPT

OBJETS (BONUS)



- On peut aussi utiliser le format JSON
Javascript Object Notation
- JSON va être un gros objet JS qui fonctionne un peu comme une base de données.
- Il va représenter nos données sous forme d'objet JS
- On peut même stocker 1 Objet dans 1 objet.

BASE JAVASCRIPT

OBJETS (BONUS)



```
4
5
6
7 var voiture = {
8     "nbChevaux": 500,
9     "vitesseMax": 450,
10    "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
11 };
12 var afficher = "vitesseMax";
13 voiture.marque = "BMW";
14 delete voiture.marque;
15 console.log(voiture.hasOwnProperty("vitesseMax"));
```



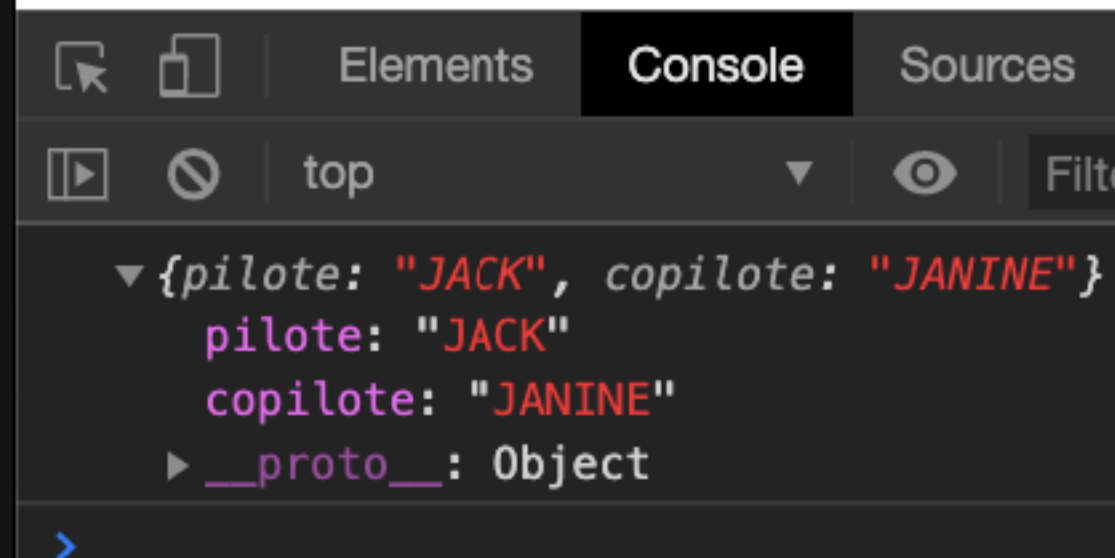
true

BASE JAVASCRIPT

OBJETS (BONUS)



```
2
3
4
5
6
7 var voiture = {
8     "nbChevaux": 500,
9     "vitesseMax": 450,
10    "faiblesse": ["accélération", "adhérence"],
11    "pilotes": {
12        "pilote" : "JACK",
13        "copilote" : "JANINE"
14    }
15 };
16 var afficher = "vitesseMax";
17 voiture.marque = "BMW";
18 delete voiture.marque;
19 console.log(voiture.pilotes);
20
21
22
23
24
25
26
27
28
```



BASE JAVASCRIPT

OBJETS (BONUS)



```
5
6
7  var voiture = {
8      "nbChevaux": 500,
9      "vitesseMax": 450,
10     "faiblesse": ["accélération", "adhérence"],
11     "pilotes": {
12         "pilote" : "JACK",
13         "copilote" : "JANINE"
14     }
15 };
16 var afficher = "vitesseMax";
17 voiture.marque = "BMW";
18 delete voiture.marque;
19 console.log(voiture.pilotes.copilote);
20
21
22
23
24
25
```

