LES OBJETS

Le JavaScript possède des objets natifs, comme ***String***, ***Boolean*** et ***Array***, mais nous permet aussi de créer nos propres objets, avec leurs propres méthodes et propriétés.

Objet constructeur

Nous avons vu que le JavaScript nous permettait de créer des objets littéraux et nous allons voir maintenant comment créer de véritables objets qui possèdent des propriétés et des méthodes tout comme les objets natifs.

L'utilisation de tels objets se fait en deux temps :

1. On définit l'objet via un constructeur, cette étape permet de définir un objet qui pourra être réutilisé par la suite. Cet objet ne sera pas directement utilisé car nous en utiliserons une « copie » : on parle alors d'**instance**.
2. À chaque fois que l'on a besoin d'utiliser notre objet, on crée une instance de celui-ci, c'est-à-dire qu'on le « copie ».

De manière générale on met une majuscule à la première lettre d'un constructeur. Cela permet de mieux le différencier d'une fonction « normale » et le fait ressembler aux noms des objets natifs qui portent tous une majuscule (Array, Date, String…).

Retenez bien que ce mot-clé ***new*** ne signifie pas « créer un nouvel objet », mais signifie « créer une nouvelle instance de l'objet »

Les namespaces

Cela permet de différencier deux données identiques.