

Apprenez à programmer avec JavaScript

Quelques notions à travers des images

Une classe est un modèle pour un objet dans le code. Elle permet de construire plusieurs objets du même type (appelés instances de la même classe) plus facilement, rapidement et en toute fiabilité.

javascript

```
1 class Book {
2   constructor(title, author, pages) {
3   }
4 }
```

Il y a un ensemble d'instructions à suivre à l'intérieur du `constructor` pour créer une instance de la classe `Book`. Pour attribuer le titre, l'auteur et le nombre de pages reçus à cette instance, utilisez le mot clé `this` et la notation dot.

javascript

```
1 class Book {
2   constructor(title, author, pages) {
3     this.title = title;
4     this.author = author;
5     this.pages = pages;
6   }
7 }
```

Ici, le mot clé `this` fait référence à la nouvelle instance. Donc, il utilise la notation dot pour attribuer les valeurs reçues aux clés correspondantes.

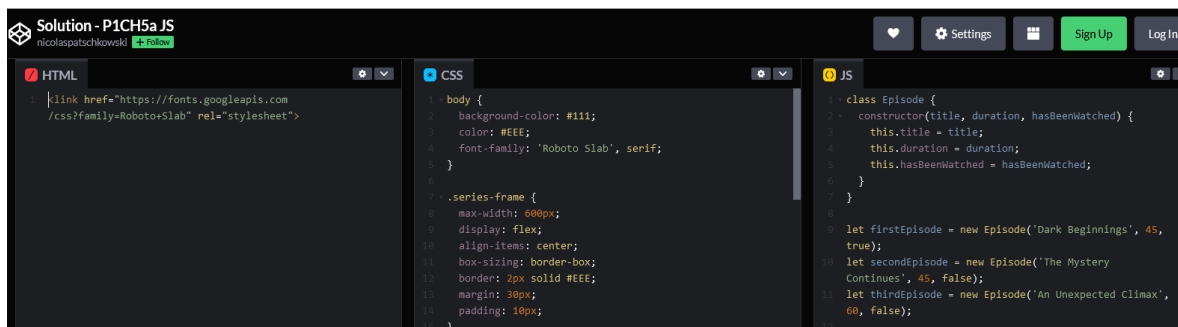
Maintenant que la classe est terminée, vous pouvez créer des instances par le mot clé

`new` :

javascript

```
1 let myBook = new Book("L'Histoire de Tao", "Will Alexander", 250);
2 Cette ligne crée l'objet suivant :
3 {
4   title: "L'Histoire de Tao",
5   author: "Will Alexander",
6   pages: 250
7 }
```

Les tableaux en JavaScript sont très puissants et ont beaucoup d'attributs et de méthodes très utiles.



La boucle `for... in`

La boucle `for... in` est très comparable à l'exemple de boucle `for` normale, mais elle est plus facile à lire, et effectue tout le travail d'itération pour vous :

javascript

```
1 const passengers = [  
2   "Will Alexander",  
3   "Sarah Kate",  
4   "Audrey Simon",  
5   "Tao Perkington"  
6 ]  
7  
8 for (let i in passengers) {  
9   console.log("Embarquement du passager " + passengers[i]);  
10 }
```