# F.A.Q. Programmation Orientée Objet avec Free Pascal

## Qu’appelle-t-on des champs statiques ?

Les champs statiques sont similaires à des variables globales qui ne seraient définies qu’à travers une classe. Ils sont accessibles aussi bien à l’intérieur des méthodes de la classe qu’à l’extérieur. Dans ce dernier cas, leur nom doit être qualifié, c’est-à-dire précédé du nom de l’objet ou de la classe suivi d’un point.

Ils se déclarent au sein de l’interface d’une classe, en faisant suivre la déclaration du champ par l’identificateur *static*:

type

MyClass = class

MyStaticField : Integer ; static ;

// […]

end;

## Pourquoi les champs statiques sont-ils refusés sur mon ordinateur ?

Afin de pouvoir utiliser les champs statiques, il est nécessaire d’activer cette fonctionnalité avec la directive *{$static on}*

## Qu’est-ce que la variable *Self* ?

*Self* représente l'instance de l'objet auquel appartient une méthode. Si besoin, vous pouvez donc toujours faire référence à l’objet grâce à cette variable implicite.

Son utilisation la plus fréquente est de servir de paramètre à une méthode ou à une routine qui a besoin d’une référence à l’objet. Par exemple, si vous créez de manière dynamique (c’est-à-dire à l’exécution et non pendant la conception) une fiche depuis le gestionnaire *OnClick* d’un bouton, *Self* fera référence à la fiche qui contient le bouton. Ainsi, lorsque cette fiche principale sera détruite, elle libèrera par la même occasion la fiche secondaire.