Créer et manipuler un objet

# Démonstration 1 du module 3

|  |
| --- |
| Cette démonstration expose la manière de créer des objets (et non pas des classes) et de les manipuler à l’aide du Javascript |

Déroulement

* Démarrez votre IDE (WebStorm dans les vidéos de démonstration).
* Ecrivez le code du fichier Javascript nommé « CreerEtManipulerObjet.js » :

*//Créer un objet***var** sport = {nom:**"squash"**, description:**"un jeu de raquettes"**};  
  
*//Manipuler un objet*console.log(sport);  
console.log(sport.nom);  
sport.nom=**"Squash"**;  
console.log(sport[**"nom"**]);  
  
*//Un objet est une structure dynamique*sport.nombreJoueurs = 2;  
console.log(sport);  
  
*//Un objet peut contenir des fonctions***var** sport2 = {  
 nom:**"Badminton"**,  
 description:**"ça vole"**,  
 afficher:**function**()  
 {  
 console.log(**`**${**this**.nom.toUpperCase()} ${**this**.description}**`**)  
 }  
 }  
  
sport2.afficher();  
  
*//Il est possiblie de créer des tableaux d'objets***var** sports = [sport, sport2, {nom:**"PADEL"**, description:**"un autre jeu de raquettes"**}];  
sports.push({nom:**"TENNIS"**, description:**"ça claque"**});  
console.log(sports);  
  
*//Un objet peut référencer un tableau*sport.qualificatifs=[**"Rapide"**, **"Fatigant"**, **"..."**];  
console.log(sport);

* Exécutez le fichier Javascript dans votre IDE ou dans votre navigateur préféré (n’oubliez pas d’afficher la console) pour observer le résultat.