Créer et manipuler une classe

# Démonstration 2 du module 3

|  |
| --- |
| Cette démonstration expose la manière de définir une classe (et non pas des objets cette fois-ci) pour créer et manipuler des objets à l’aide du Javascript |

Déroulement

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

*//Créer une classe par la définition de son constructeur***var** Sport = **function**(nom, description){  
 *//définition des attributs* **this**.nom = nom || **"pas de nom"**;  
 **this**.description = description || **""**;  
  
 *//définition des fonctions* **this**.afficher = **function**(){  
 console.log(**`**${**this**.nom} ${**this**.description}**`**);  
 }  
}  
  
*//Déclaration et création d'objets de type Sport:***var** sport = **new** Sport(**"squash"**, **"un jeu de raquettes"**);  
**var** sport2 = **new** Sport(**"football"**, **"un jeu de ballon"**);  
sport.afficher();  
sport2.afficher();  
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.