Le mécanisme d’héritage

# Démonstration 3 du module 3

|  |
| --- |
| Cette démonstration expose la manière de définir une hiérarchie de classes pour mettre en évidence les mécanismes d’héritage |

Déroulement

* Démarrez votre IDE (WebStorm dans les vidéos de démonstration).

Ecrivez le code du fichier HTML nommé « LHeritageEnJavascript.html » :

<!DOCTYPE **html**>  
<**html lang="en"**>  
<**head**>  
 <**meta charset="UTF-8"**>  
 <**title**>L'héritage en Javascript</**title**>  
 <**script src="LHeritageEnJavascript.js"**></**script**>  
</**head**>  
<**body**>  
  
</**body**>  
</**html**>

* Ecrivez dans le même répertoire le code du fichier nommé « LHeritageEnJavascript.js » :

*//Déclaration d'une classe mère***var** Sport = **function** (nom, description){  
 *//Définition les attributs* **this**.nom = nom || **"pas de nom"**;  
 **this**.description = description || **""**;  
  
 *//Définition des fonctions* **this**.afficher = **function**(){console.log(**`**${**this**.nom} ${**this**.description}**`**);}  
}  
  
*//Déclaration d'une classe fille***var** SportDeCompetition = **function**(nom, description, niveau){  
 *//Appel du constructeur de la classe mère* Sport.call(**this**, nom, description);  
 *//Définition des attributs propres* **this**.niveau = niveau || **""**;  
}  
  
*//Création d'un objet à partir de la classe fille***var** sportDeCompetition = **new** SportDeCompetition(**"Pelote basque"**, **"Un jeu qui fait pal à la main"**,**"Régional"**);  
console.log(sportDeCompetition);  
sportDeCompetition.afficher();  
  
*//Ajout de méthodes dans le prototype de la classe sport*Sport.prototype.jouer = **function** () {  
 console.log(**"Allez-y, jouez!!"**);  
}  
SportDeCompetition.prototype = Object.create(Sport.prototype);  
  
*//Création d'un nouvel objet à partir de la classe fille***var** sportDeCompetition2 = **new** SportDeCompetition(**"Rugby"**, **"Un jeu de ballon ovale"**, **"International"**);  
console.log(sportDeCompetition2);  
sportDeCompetition2.jouer();  
  
*//Substitution de fonction*SportDeCompetition.prototype.jouer = **function**(){console.log(**"C'est parti!!"**)};  
sportDeCompetition2.jouer();

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