

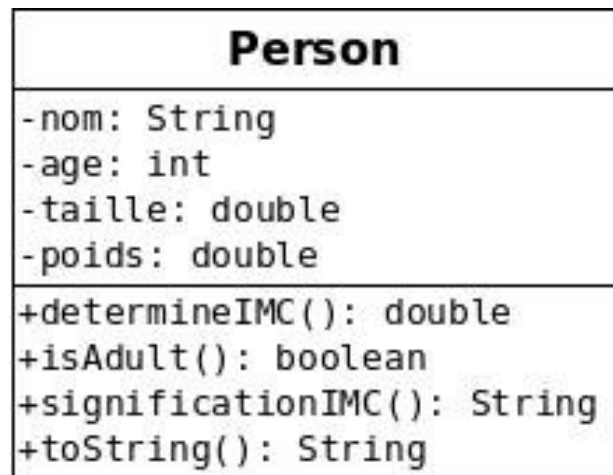
SYNTHÈSE : CLASSES ET OBJET

En [programmation orientée objet](#), une **classe** déclare des propriétés communes à un ensemble d'[objets](#). La classe déclare des attributs représentant l'état des objets et des [méthodes](#) représentant leur comportement. Elle apparaît aussi comme un *moule* ou une *usine* à partir de laquelle il est possible de créer des objets. C'est en quelque sorte une « boîte à outils » qui permet de fabriquer un objet. On parle alors d'un objet en tant qu'[instance](#) d'une classe (création d'un objet ayant les propriétés de la classe). Source : Wikipédia

Modélisation UML d'une classe

Une classe est composée:

- d'attributs: il s'agit des données, dont les valeurs représentent l'état de l'objet
- Les méthodes : il s'agit des opérations applicables aux objets



Attributs
privés

Méthodes
publiques

Écriture de la classe :

Nom de la classe

Déclaration des attributs privés

Déclaration des constructeurs

Déclarations des getters et setters

Déclarations des méthodes publiques

Pour une première approche du langage objet, on considère que tous les attributs sont privés (principe de l'encapsulation) et que toutes les méthodes sont publiques