**Class (= un patron de création d’objet) : est une instance de la classe (car elle permet de fabriquer des objet).**

Une classe est constituer d’attribue et d’objet appeler une atinter logique constituer d’entier

**Nous allons traiter deux classes en particulier :**

* Class Shape : les formes
  + Calculer leur périmètre
  + Représenter des polygones
* Class Point

**Deux types peut être intégrerez dans une class :**

* Objet (new)
* 8 Primitifs (float, int, str, booleen, char, …)

Une image contenant table

Description générée automatiquement Mettre les correspondances

new : pour créer un objet

class : pour créer une classe

Mettre toujours « ;  » à la fin

Si aucune affectation est faite cela met une valeur par défaut (ex : Int x ;)

1. Crée une fonction

Primitive Nom de la fonction (primitive x) {…}

**Int F(int x, int y ){…}**

. = permet d’imposer une action

Ex : V1. Accélérer (voiture v1 va accélère)

1. Une méthode

Une méthode peut être :

* Procédure : type **void** elle ne renvoie rien
* Fonction : renvoie une valeur

1. Objet

Objet instancier est un objet dans un objet.

Ex : Förg Fred = new Förg () 🡺objet Förg et objet instancier Fred

Une image contenant texte, intérieur, portable, capture d’écran

Description générée automatiquement

Constructeur est une méthode qui a le même nom que la class

Accesseur (une fonction : souvent appeler geta () : permet de récupère la valeur de l’attribue de la class.

FileRessource permet d’ouvrir un fichier

Class permet de crée des objets et c’est une entité physique. Objet une entité logique constituer d’entier (objet est une instance de la class.)

1. Résoudre un problème en 7 étapes :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement