

**ISEN**

ALL IS DIGITAL!

LILLE



yncréa

CIR<sup>2</sup>

# Programmation orientée objet en C++

## Les classes

- Une classe est un ensemble d'objets qui partagent la même sémantique, les mêmes attributs et les mêmes opérations.

- Exemple :

Toutes les **fractions** ont  
un **numérateur** et un **dénominateur**.

Fraction
-num: int -den: int
+getNum(): int +getDen(): int +setNum(newNum: int) +setDen(newden: int)

- Le mot clé **class**
- Les délimiteurs **{ }** et un séparateur **;** à la fin
- Une liste de membres
- Les membres d'une classes peuvent être des variables ou des fonctions, représentant les données et les opérations
- On appelle ces variables : **attributs**
- On appelle ces fonctions : **méthodes**
- Les membres (attributs et méthodes) peuvent être : **private**, **public**, ou **protected**

```
class Fraction
{
    private:
        int num;
        int den;

    public:
        int getNum();
        int getDen();

        void setNum(int newNum);
        void setDen(int newDen);
};
```

- On distingue trois types d'accesseurs : `private`, `public`, ou `protected`
- Les membres **privées** ne sont accessibles que pour la classe.
- Les membres **publics** sont accessibles pour toute autre classe ou fonction (Ex. dans le programme principal via la fonction `main()`)
- Les membres **protégés** sont accessibles pour la classe et ses classes enfants (A détailler dans le chapitre « Héritage »)

- Le mot clé `private` est la clé d'un mécanisme appelé : **encapsulation**
- L'encapsulation sépare :
  - La structure interne de l'objet
  - De l'interface (la manière de l'utiliser)

```
class Fraction
{
    private:
        int num;
        int den;

    public:
        int getNum();
        int getDen();

        void setNum(int newNum);
        void setDen(int newDen);
};
```

- Abstraction : l'utilisateur final n'a pas de vue sur l'implémentation des classes et leur structure interne. La manipulation se fait via les méthodes (interfaces).
- Protéger l'intégrité des objets: les méthodes peuvent vérifier que les différentes opérations effectuées préservent l'intégrité des objets.

Exemple : le dénominateur ne doit pas être nul dans une fraction. Cette vérification se fera via la méthode `setDen(...)`.

- Robustesse du code : la classe peut être modifiée sans que son utilisateur final soit impacté.

- Les méthodes sont écrites (définies) dans des fichiers **.cpp**
- On les fait précéder par le nom de la classe et l'opérateur de portée **::** selon la syntaxe

```
return_type ClassName::methodName(type1 arg1, ...)  
{  
  
    /* function body here */  
  
}
```

## fraction.h

```
class Fraction
{
private:

    int num;
    int den;

public:
    int getNum();
    int getDen();

    void setNum(int);
    int setDen(int);
};
```



## fraction.cpp

```
#include "fraction.h"
#include <iostream>
using namespace std

int Fraction::getNum() {
    return num;
}

int Fraction::getDen() {
    return den;
}

void Fraction::setNum(int newnum) {
    num = newNum;
}
```

```
int Fraction::setDen(int newden) {
    if(newden == 0)
    {
        cerr << "den is 0!"
              << endl;

        return -1;
    }
    else
    {
        den = newden;

        return 0;
    }
}
```

- Les **instances** sont les variables de type classe.

- Allocation statique:

```
Fraction f;
```

- Allocation dynamique:

```
Fraction* pf = new Fraction();
```

Analogie avec les types de base

```
int i;
```

```
int* pi = new int();
```

- La syntaxe est similaire à celle des structures :
- Pour les instances : **instance.membre**

```
Fraction f;  
f.setNum(3);
```

- Pour les pointeurs vers les instances : **pinstance->membre**

```
Fraction* pf1 = &f;  
float num = pf1->getNum();
```

```
Fraction* pf2 = new Fraction();  
pf2->setNum(num);
```

- 3<sup>ème</sup> usage du mot clé **const**
- Permet de spécifier des méthodes constantes : elles ne peuvent pas modifier les attributs de la classe (ils sont en « lecture seule »).
- Eviter au développeur de changer les attributs accidentellement.
- La syntaxe :

```
class MyClass
{
    ...
    returnType methodName(...) const
    ...
};
```

- **Attention :**  
Le mot clé **const** doit être présent dans la déclaration et la définition.

```
Fraction f;  
f.setNum(1);  
cout << f.getNum();
```

```
class Fraction  
{  
...  
int getNum() const  
{ num++; return num; };  
...  
};
```

### Compiler output (g++)

```
fractionTest.cpp: In member function 'float  
Fraction::getNum() const':  
fractionTest.cpp:15:5: error: increment of data-member  
'Fraction::num' in read-only structure
```

- Il s'agit d'un pointeur passé automatiquement à toutes les méthodes d'une classe
- Il pointe l'adresse de l'instance ayant fait l'appel

- Exemple :

```
ThisDisplay* dp =  
    new ThisDisplay();  
  
cout << dp << endl;  
dp->printThis();
```

Standard output

```
0x8242008  
0x8242008
```

```
#include <iostream>  
using namespace std;  
  
class ThisDisplay  
{  
public:  
void printThis()  
{ cout << this << endl; };  
};
```

- Le pointeur **this** permet de supprimer les conflits des identifiants entre les paramètres et les variables locales

```
void Fraction::setNum(int newnum) {  
    num = newnum;  
}
```

num reçoit la valeur de newnum

```
void Fraction::setNum(int num) {  
    num = num;  
}
```

Le paramètre num reçoit sa propre valeur

```
void Fraction::setNum(int num) {  
    this->num = num;  
}
```

L'attribut num reçoit la valeur du paramètre num

- Retourner la valeur de ce pointeur dans les méthodes permet de réaliser des appels chaînés (method chaining / fluent interface)

- Exemple :

```
Fraction* Fraction::setNum(int num) {  
    this->num = num;  
    return this;  
}
```

Permet d'écrire :

```
Fraction* f = new Fraction();  
f->setNum(3) ->setDen(2);
```