

## RÉSUMÉ PROGRAMMATION OBJET

- 1) Toutes les variables d'instance (aussi appelées attributs ou champs) doivent être déclarées privées. C'est le principe d'encapsulation, qui consiste à masquer un maximum d'information.
- 2) Pour connaître la valeur d'une variable d'instance, il faut utiliser un accesseur (*getter*).
- 3) Pour modifier la valeur d'une variable d'instance, il faut utiliser un modificateur (*setter*).
- 4) Pour créer un objet, un constructeur est exécuté. En général, un constructeur initialise les variables d'instance auquel il a accès. Il peut arriver qu'un constructeur hérite de variables d'instance mais il ne peut pas les manipuler directement puisqu'elles ont dû être déclarée privée. Dans ce cas le constructeur appelle le constructeur de la classe mère en utilisant le mot-clé *super*.
- 5) Le *mot-clé* *super* peut aussi être utilisé pour désigné la classe mère. On peut ainsi appeler des méthodes de la classe mère avec la syntaxe : *super.méthodeDeLaClasseMère(...)* .
- 6) Pour représenter l'objet courant, on utilise le mot-clé *this* (ou *self*).
- 7) Dans une étude de cas, vous devez utiliser les classes et les méthodes qui vous sont données dans l'énoncé. Par exemple si on vous donne une classe *Collection* n'utilisez pas la classe *ArrayList*.