

Notions

- ▶ **Objet** : un objet est une « super variable » contenant des données et des traitements
- ▶ **Classe** : une classe est un « moule » permettant de générer des objets ayant une structure prédéfinie.
- ▶ **Attributs** : les attributs représentent la partie « données » des objets. Ce sont les « variables » des objets.
- ▶ **This** : Ce mot clef permet d'accéder aux informations directement depuis l'objet lui-même. Il n'est pas utilisable par les algorithmes appelant.
- ▶ **Constructeur** : Une fonction « constructeur » est une fonction qui permet de créer un objet à partir d'une classe.
- ▶ **Private / Public** : « Private » permet de rendre inaccessible une information (attribut ou fonction), depuis l'extérieur de l'objet. Le mot clef « public » à l'inverse, le permet.
- ▶ **Getter/Setter** : Les fonctions de « getters » permettent d'accéder à un attribut placé en « private » et un « setter » de le modifier.

```
CLASSE Personnage {  
    nom : PUBLIC CHAINE DE CARACTERES  
    attaque : PRIVATE ENTIER  
    pv : PRIVATE ENTIER  
  
    PUBLIC FONCTION constructeur (nom,attaque,pv){  
        this.nom ← nom  
        this.attaque ← attaque  
        this.pv ← pv  
    }  
    PRIVATE FONCTION calculDegat() {  
        RETOURNER this.pv / 100 * this.attaque + 1  
    }  
    PUBLIC FONCTION afficherDegat(){  
        AFFICHER « Dégats infligés », this.calculDegat(), « dégats »  
    }  
    PUBLIC FONCTION getNom(){ RETOURNER this.nom}  
    PUBLIC FONCTION setNom(nom){ this.nom ← nom}  
}
```