

# POO

## en Java 8



### Objet : concepts - vocabulaire



# Classe et Objet

**Une classe est un "patron", un "gabarit" qui permet de construire des objets.**

- classe des êtres vivants
- classe des véhicules

**Un objet a une existence : il naît grâce à new; il est possible de changer ses caractéristiques puis il meurt.**

- `EtreVivant martin = new EtreVivant();`
- `martin.changeLook(Cheveux blonds, Tenue négligée);`

# Classe

La **classe** factorise les caractéristiques communes aux objets.

Les classes ont un double rôle :

- décrire et **classer** de façon abstraite des objets
- servir de « moule » à objets (mécanisme **d'instanciation**).

Une classe désigne un **type générique** dont les objets sont **des instances**

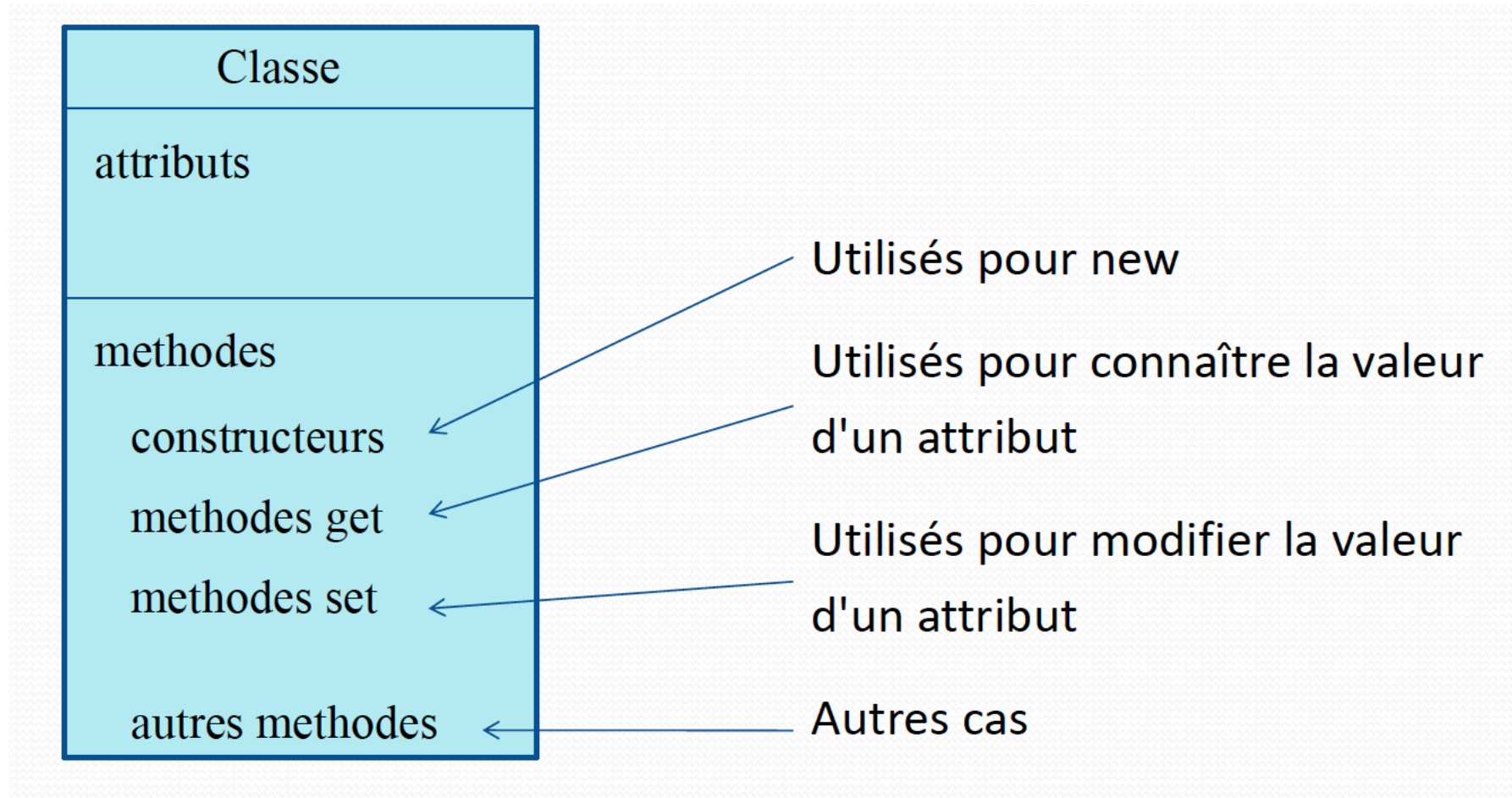
Une application est structurée sous forme d'un ensemble de classes qui se partagent les traitements à effectuer



# Classe : exemple

```
class Voiture {  
    Embrayage embrayage;  
    Moteur moteur;  
    BoiteVitesse boite;  
    public void demarrer() {  
        embrayage.enfoncer();  
        moteur.faireTourner(.);  
        boite.passerVitesse(1);  
        embrayage.relacher();  
    }  
}
```

# Classe : structure



Les **membres** ou **champs** d'une classe peuvent être les **attributs** ou les **méthodes**



# Classe : structure

```
public class User {  
    public String nom;  
    public String prenom;  
    .....  
    public String calculPw(){  
        .....  
    }  
}
```

La classe a :

- Une visibilité : public
- Un nom : il est identique au nom du source qui contient le code lié à la classe.

Elle commence par un symbole {.

Elle se termine par un symbole }.

La classe a des attributs.



# Objet ou instance de classe

Une **instance** est un représentant particulier d'une classe.  
Les attributs prennent des valeurs distinctes dans chacune des instances.

L'**instanciation** est le processus par lequel on crée de nouveaux objets à partir du modèle défini par une classe. C'est utiliser une classe qui sert de modèle pour créer un objet.

```
Voiture voiture = new Voiture();
```



# Objet ou instance de classe

L'objet créé par l'instanciation d'une classe contient :

- des données qui définissent son **état (attributs ou propriétés)**
  - des fonctions (**méthodes**).
- 
- L'objet est alloué dynamiquement en mémoire grâce à l'opérateur **new**.
- 
- La variable de l'objet déclaré dans un programme ne contient pas l'objet, mais la localisation en mémoire de l'objet :  
**Référence d'objet.**





# Etat

C'est la valeur des **attributs** considérés dans leur ensemble, qui reflète l'**état** dans lequel se trouve l'objet à un instant donné.

```
class Personne {  
    String nom;  
    String prenom;  
    int age;  
}
```

```
Personne unePersonne = new Personne("Martin", "Pierre", 35);
```



# Méthode

Une méthode est un « petit programme » qui exécute une opération.  
Les méthodes sont décrites au niveau des classes.  
Chacune à un nom (**sélecteur**) qui permet de l'activer.  
L'ensemble des méthodes permet d'assurer le **comportement** des objets.

```
class Voiture {  
    public void demarrer() {  
        embrayage.enfoncer();  
        moteur.faireTourner(.);  
        .....  
    }  
}
```

# Méthode : constructeur

C'est une méthode particulière que tout objet possède et qui sert à sa construction et à son initialisation.

- Il doit porter obligatoirement le nom de sa classe.

- Il peut posséder des paramètres d'entrée, mais ne peut retourner aucun type, même pas void.


```
class Voiture {  
    public Voiture () {  
        nbRoues = 4;  
        .....  
    }  
}
```

# Constructeur et instance

Quand on veut créer un nouvel objet à partir d'une classe, on l'instancie c'est à dire qu'on utilise une méthode "constructeur "

```
class Voiture
{
    public Voiture () {
        nbRoues = 4;
    }
}
```

```
public class TestVoiture
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Voiture v1 = new Voiture();
    }
}
```



Le mot **new** fait appel à la méthode constructeur de la classe nommée.  
Si aucun constructeur n'est défini, il existe toujours le constructeur par défaut qui est vide.



# Constructeur et instance

Un constructeur, comme n'importe quelle méthode peut être **surchargé**, ce qui signifie qu'il peut être déclaré plusieurs fois avec des **signatures différentes**.

La signature est dans ce cas le nombre, le type, et l'ordre de passage des paramètres à la méthode .

Voir Demo : `Personne.java`



# Constructeur et instance

**Un objet est référencé** lorsqu'il est utilisé dans un programme pour accéder à l'un de ses attributs ou à l'une de ses méthodes.

Dés qu'un objet n'est plus référencé, sa place en mémoire est récupérée par le « garbage collector » ou ramasse-miettes.

Tout objet possède une référence sur lui même : le mot clé **this**

```
public class Personne {  
    String strNom;  
    public Personne (String strNom) {  
        this.strNom= strNom;  
    }  
}
```



# Attributs d'instance – attributs de classe

Les variables d'instance sont allouées dynamiquement en mémoire lors de la création de l'objet.

Les variables de classe sont communes pour l'ensemble des instances de la classe. (**static**)

Voir démo : `PersonneStatic.java`

# Message

La partie *dynamique* des objets est assurée par la notion **d'envoi de messages**.

Envoyer un message à un objet, c'est lui dire ce qu'il doit faire. On utilise les **méthodes** pour mettre en place ce mécanisme.

```
class Voiture {  
    // Format : visibilité récepteur sélecteur (Paramètres)  
    public void demarrer() {  
        embrayage.enfoncer();  
        boite.passerVitesse(1); // Un paramètre  
        .....  
    }  
}
```





# Méthode de classe :

Une méthode peut être définie au niveau de la classe.

Il n'est pas nécessaire d'instancier une classe pour utiliser une méthode de classe : on utilise directement la classe.

Une méthode de classe ne peut travailler que sur des variables de classes.

Voir démo : `TestMethodStatic.java`



# Fin ...

... exercice  
N° 024