


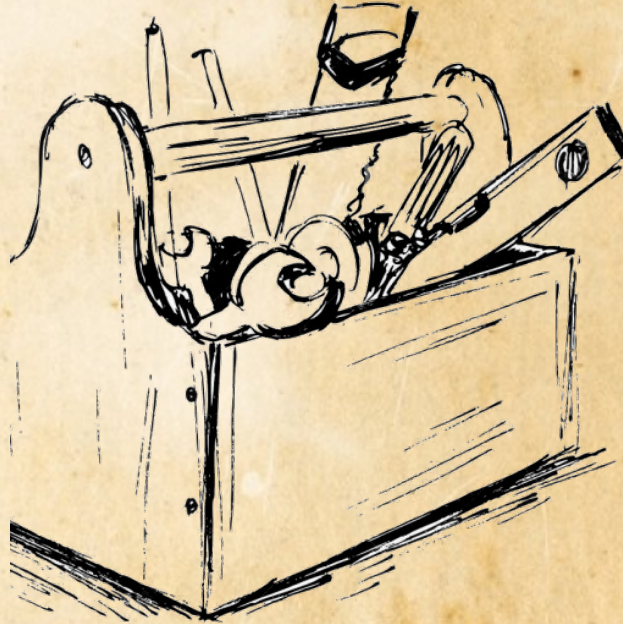
Javascript orienté objet

Sonoto et Sean



Objectifs du cours

- Programmation orientée objet
- Pas un cours de graphismes !
- De la créativité et des idées



La POO, c'est quoi ?

- Méthode d'abstraction
- Rend le code plus lisible
- Habitude de traiter avec des objets dans le monde réel : transposition de cela au code

La pratique

- Choix du javascript car il n'y a rien à installer
- Si vous n'aimez pas ça et que vous êtes à l'aise dans un autre langage, faites-vous plaisir



Vocabulaire


- Classes – “Un fruit”
- Instances – “Le fruit”
- Méthodes – les actions liées au fruit
- Attributs – les caractéristiques du fruit


Vocabulaire

- Classes
- Instances
- Méthodes
- Attributs

```
class Fruit {  
    constructor(color, mass) {  
        this.color = color;  
        this.mass = mass;  
    }  
  
    eat() {  
        this.mass = 0;  
    }  
}  
  
class Orange extends Fruit {  
    constructor() {  
        super("green", 32);  
    }  
  
    grow() {  
        this.color = "orange";  
    }  
}  
  
var orange = new Orange();  
orange.grow();
```


Notions



- Héritage – Une orange est un fruit
 - Polymorphisme – L'orange n'est pas comme tous les fruits
 - Encapsulation – L'orange gère elle-même ses affaires
- 

Application

```
class Fruit {
  constructor(color, mass) {
    this.color = color;
    this.mass = mass;
  }

  eat() {
    this.mass = 0;
  }
}

class Orange extends Fruit {
  constructor() {
    super("green", 32);
  }

  grow() {
    this.color = "orange";
  }
}

var orange = new Orange();
orange.grow();
```

```
class Fruit {
  constructor(color, mass) {
    this.color = color;
    this.mass = mass;
  }

  eat() {
    this.mass = 0;
  }
}

class Orange extends Fruit {
  constructor() {
    super("green", 32);
  }

  grow() {
    this.color = "orange";
  }
}

var orange = new Orange();
orange.grow();
```


Fin