

Fondamentaux

Classe

La notion de Classe.

Un objet est une représentation informatique d'un objet du monde réel.

Une classe est une représentation informatique abstraite d'un ensemble d'objets informatiques de même nature.

Une classe est représentée par un rectangle à 3 compartiments :

- ✓ un pour le nom de la classe,
- ✓ un pour les attributs (membres statiques, des substantifs avec des types et des visibilitées),
- ✓ un pour les méthodes (membres dynamiques, des verbes, ... et des visibilitées).

Quelques catégories de méthodes clés :

- ✓ les constructeurs,
- ✓ les getters,
- ✓ les setters,
- ✓ les autres.

Syntaxe selon UML :

Classe
(-) attributs
(+) methodes()

Exemple de classe :

Voiture
(-) nom (-) marque (-) annee
(+) demarrer() (+) rouler() (+) freiner()

Exemple d'objet :

403
(-) 403 (-) Peugeot (-) 1955

Questions :

Quelle est la règle concernant la visibilité des attributs ?

Quelle est la règle concernant la visibilité des méthodes ?

Quelles sont les règles de nommage pour les classes ?

Quelles sont les règles de nommage pour les attributs ?

Quelles sont les règles de nommage pour les méthodes ?

Combien doit-on créer de constructeurs ?

Doit-on mettre en place des getters et des setters pour tous les attributs ?

Réponses

Quelle est la règle concernant la visibilité des attributs ?	Privée
Quelle est la règle concernant la visibilité des méthodes ?	Publique
Quelles sont les règles de nommage pour les classes ?	Commençant par une majuscule et camélisée
Quelles sont les règles de nommage pour les attributs ?	Commençant par une minuscule et camélisée
Quelles sont les règles de nommage pour les méthodes ?	Commençant par une minuscule et camélisée
Combien doit-on créer de constructeurs ?	3 : vide, plein, à moitié plein
Doit-on mettre en place des getters et des setters pour tous les attributs ?	Non, certains attributs sont en lecture seule

Note : qui dit règle dit exception.