

## JS

## OBJETS

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

# JS

## Table des matières

<b>Objets JS.....</b>	<b>3</b>
<b>Comment modifier, ajouter ou supprimer des propriétés d'un objet. ....</b>	<b>4</b>
<b>Comment connaître les propriétés d'un objet.....</b>	<b>6</b>

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

# JS

## Objets JS

On a vu comment stocker des données via les Arrays.

Ensuite on stockait cet array dans une variable.

C'est donc très pratique pour regrouper des variables.

Mais on peut zapper une étape

En stockant directement un objet dans une variable.

On a plusieurs manières d'accéder aux propriétés contenues dans un objet.

```
var voiture = {
  "nbChevaux": 500,
  "vitesseMax": 450,
  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
};

console.log(voiture.vitesseMax);
```

Dans une variable voiture on déclare un objet qui contient 3 propriétés

Avec la notation en point on accède directement à la propriété vitesseMax de cet objet dans le console log

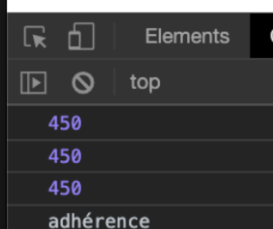
Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

## JS

```

4
5
6
7
8 var voiture = {
9   "nbChevaux": 500,
10  "vitesseMax": 450,
11  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
12 };
13 var afficher = "vitesseMax";
14
15 console.log(voiture.vitesseMax);
16 console.log(voiture["vitesseMax"]);
17 console.log(voiture [afficher]);
18 console.log(voiture.faiblesse[1]);
19
20
21
22
23
24
25
26

```



D'autres exemples pour accéder aux propriétés de l'objet voiture

Comment modifier, ajouter ou supprimer des propriétés d'un objet.

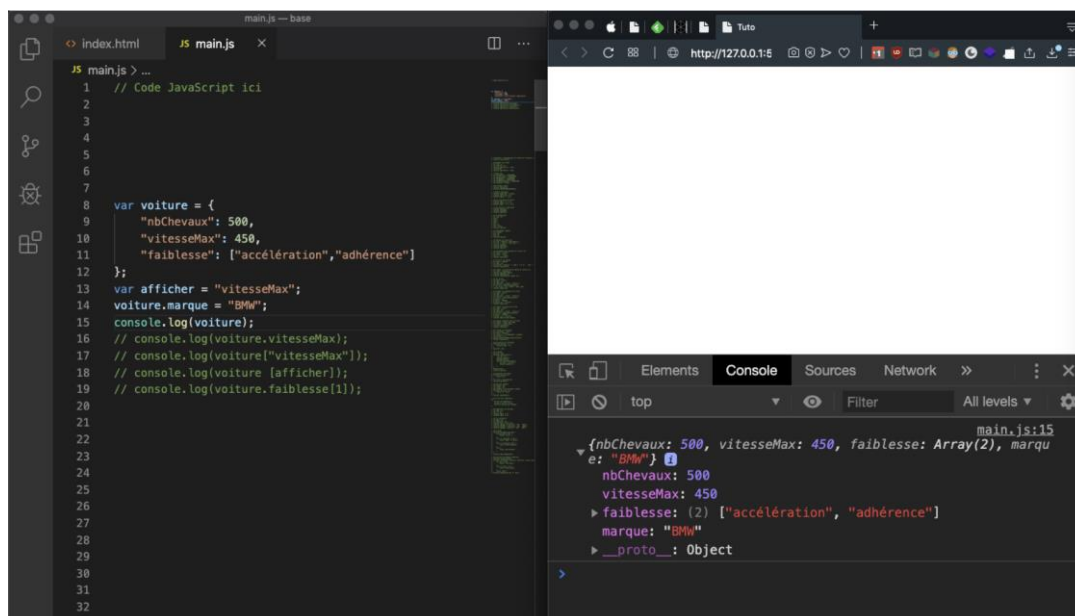
On accède aux données contenues dans notre variable objet nomObjet.propriété

Si la propriété n'existe pas, elle est créée, si elle existe déjà on peut la modifier.

On peut supprimer une propriété d'un objet en utilisant delete.

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

## JS

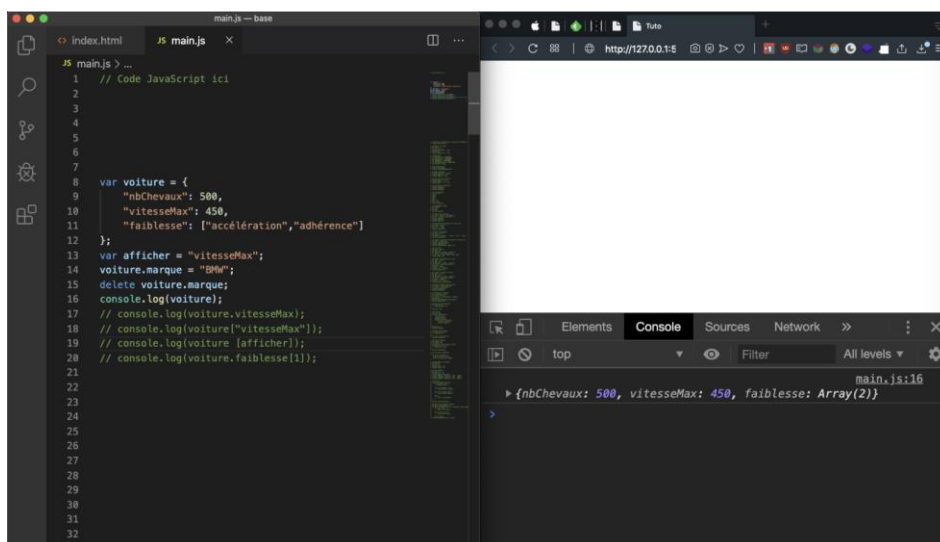


```

1 // Code JavaScript ici
2
3
4
5
6
7
8 var voiture = {
9   "nbChevaux": 500,
10  "vitesseMax": 450,
11  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
12 };
13 var afficher = "vitesseMax";
14 voiture.marque = "BMW";
15 console.log(voiture);
16 // console.log(voiture.vitesseMax);
17 // console.log(voiture["vitesseMax"]);
18 // console.log(voiture [afficher]);
19 // console.log(voiture.faiblesse[1]);
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

```

Ici on tente d'accéder à une propriété marque de l'objet voiture.  
De base cette propriété n'existe pas JS va la créer pour nous



```

1 // Code JavaScript ici
2
3
4
5
6
7
8 var voiture = {
9   "nbChevaux": 500,
10  "vitesseMax": 450,
11  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
12 };
13 var afficher = "vitesseMax";
14 voiture.marque = "BMW";
15 delete voiture.marque;
16 console.log(voiture);
17 // console.log(voiture.vitesseMax);
18 // console.log(voiture["vitesseMax"]);
19 // console.log(voiture [afficher]);
20 // console.log(voiture.faiblesse[1]);
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

```

Ici L 15 on utilise delete pour effacer la propriété marque de l'objet voiture

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

## JS

Comment connaître les propriétés d'un objet.

Dans le cas où l'on a beaucoup de code.

On veut utiliser une propriété d'un objet mais on ne sait pas si cette dernière existe.

On va utiliser une fonction qui renvoie true ou false si l'objet possède ou non la propriété.

hasOwnProperty()

```

4
5
6
7  var voiture = {
8      "nbChevaux": 500,
9      "vitesseMax": 450,
10     "faiblesse": ["accélération", "adhérence"]
11 };
12 var afficher = "vitesseMax";
13 voiture.marque = "BMW";
14 delete voiture.marque;
15 console.log(voiture.hasOwnProperty("vitesseMax"));
16
17
18
19
20
21
22

```

Renvoie true car l'objet voiture possède bien une propriété vitesseMax

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		

## JS

```

2
3
4
5
6
7 var voiture = {
8   "nbChevaux": 500,
9   "vitesseMax": 450,
10  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"],
11  "pilotes": {
12    "pilote": "JACK",
13    "copilote": "JANINE"
14  }
15 };
16 var afficher = "vitesseMax";
17 voiture.marque = "BMW";
18 delete voiture.marque;
19 console.log(voiture.pilotes);
20
21
22
23
24
25
26
27
28

```

Elements Console Sources

top

▼ {pilote: "JACK", copilote: "JANINE"}

    pilote: "JACK"

    copilote: "JANINE"

    \_\_proto\_\_: Object

on crée l'objet pilotes à l'intérieur de l'objet voiture (L 11)

```

5
6
7 var voiture = {
8   "nbChevaux": 500,
9   "vitesseMax": 450,
10  "faiblesse": ["accélération", "adhérence"],
11  "pilotes": {
12    "pilote": "JACK",
13    "copilote": "JANINE"
14  }
15 };
16 var afficher = "vitesseMax";
17 voiture.marque = "BMW";
18 delete voiture.marque;
19 console.log(voiture.pilotes.copilote);
20
21
22
23
24
25

```

Elements Console Sources

top

JANINE

Avec un objet dans un objet on y accède toujours avec la notation en point (L 19)

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
	Jérôme CHRETIENNE : Resp. Secteur NUMERIQUE OCCITANIE		
	Florence CALMETTES : Coordinatrice Filière SYST. & RESEAUX	Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	
	Marc CECCALDI : Coordinateur Filière DEVELOPPEMENT		
	Sophie POULAKOS : Coordinatrice Filière WEBDESIGN / PPNUM		