

Programmation Orientée Objet

companion object



Définition

- Instance de classe unique (Singleton)
- Partagé par toutes les instances que l'on crée
- L'objet compagnon de notre classe

Pourquoi faire ?

- Pas de `static` en Kotlin :(
- Conserver la compatibilité avec le code Java existant
- Simplifier la déclaration d'un singleton

Syntaxe de déclaration

```
class MyClass {  
    companion object {  
        val MY_CONSTANT: Int = 42  
    }  
}
```

```
val temp = MyClass.MY_CONSTANT
```

Syntaxe de déclaration

```
class MyClass {  
    companion object {  
        val MY_CONSTANT: Int = 42  
        fun hello() = println("Hello World")  
    }  
}
```

```
MyClass.hello()
```