

Programmation Orientée Objet

Introduction



Objet dans la vie réelle

- Un objet a des propriétés
- Un objet peut faire des actions
- Un objet peut interagir avec d'autres objets



Objet en programmation

- Propriétés = variables (ou *variables membres*)
- Actions = fonctions (ou *méthodes*)
- Interaction avec autre objet = appel d'une méthode sur cet objet

Objet en programmation

- Quand on le définit, c'est une **class**
- Quand on l'utilise, c'est un **object**


Syntaxe de déclaration

```
class MyClass (val var1: Int)
```

Syntaxe de déclaration

Constructeur

```
class MyClass (val var1: Int) {  
    fun myMethod() {  
        // incredible stuff  
    }  
}
```



Utilisation de la classe

```
val instance = MyClass(5)  
instance.myMethod()  
val temp = instance.var1
```

Utilisation de la classe

```
val instance = MyClass(5)  
instance.myMethod()  
val temp = instance.var1
```