

# P00

Part 2 - Classes, objets, instances et méthodes !



# Objectifs

# Objectifs

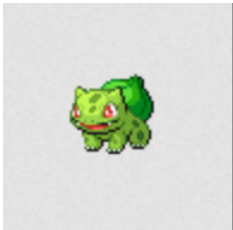
- Savoir pourquoi on fait de la POO (programmation orientée objet)
- Comprendre ce qu'est une classe, un objet, une instance
- Être capable de définir une classe
- Être capable d'instancier un objet et d'interagir avec celle-ci
- Faire une méthode d'instance et l'utiliser



**Pourquoi la POO ?**

# Pourquoi la POO ?

Exemple : Un pokemon

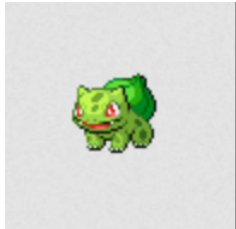


## Caractéristiques

- id : 1
- name : bulbasaur

# Pourquoi la POO ?

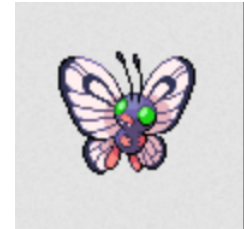
## Un pokemon en code



```
1  let bulbasaur = {  
2    id: 1,  
3    name: "bulbasaur"  
4  };
```



```
1  let blastoise = {  
2    id: 9,  
3    name: "blastoise"  
4  };
```



```
1  let butterfree = {  
2    id: 12,  
3    name: "butterfree"  
4  };
```

# Pourquoi la POO ?

## Épreuve 1 🙌

- Ajouter un type à chacun des pokémons

pokedex

b



bulbasaur de type plante



butterfree de type normal



blastoise de type water

**Et si on ajoutait 15 autres attributs ?**



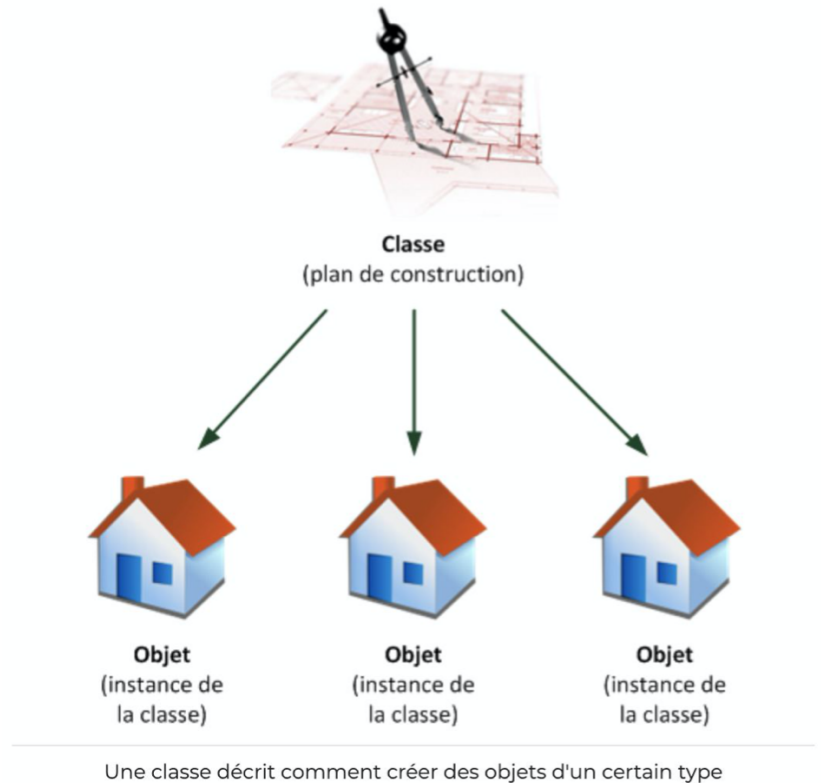
# Classe VS Objet

## Construction d'une maison

**Classe :** Le plan de la maison

**Objet :**

La maison construite à partir du plan



# Classe VS Objet

## Traduire en Pokemon

Ceci est le plan de construction de nos pokemons

```
1  class Pokemon {  
2    id: number;  
3    name: String;  
4    type: String;  
5  
6    constructor(id: number, name: String, type: String) {  
7      this.id = id;  
8      this.name = name;  
9      this.type = type;  
10   }  
11 }
```

## Épreuve 2

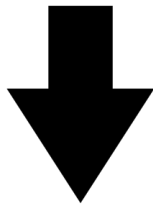
- Faire un fichier Pokemon.ts

# Classe VS Objet

## Épreuve 3 🙌

- Adapter votre code comme ceci :

```
1  let bulbasaur = {  
2    id: 1,  
3    name: "bulbasaur"  
4  };
```



```
1  let bulbasaur = new Pokemon(1, 'bulbasaur', 'water');
```

**Vous venez de construire un Pokemon  
à partir de son plan !**

## Épreuve 4 🙌

- Créer une méthode **image()** qui définit le chemin de l'image à partir de l'id !
- Créer une méthode **info()** qui affiche le message :  
` \${pokemon.name} de type \${pokemon.type} `

**Google it !**

**Quel est l'avantage de faire une  
méthode ?**