

## Les objets

Les objets existent dans la plupart des langages de programmation de nos jours bien qu'il existe encore quelques exceptions (Par exemple le langage « C »). On ne verra ici qu'un aperçu de ceux-ci afin que vous ne soyez pas surpris en les rencontrant et pour que vous puissiez les utiliser de façon rudimentaire.

Le but d'un objet est similaire à celui des arrays à une différence près, ils servent à stocker des valeurs liées MAIS pas forcément semblables et de plus ils servent à représenter des choses. Par exemple on pourrait avoir un objet myCar (« maVoiture ») qui représente une voiture et qui regroupe toutes les informations importantes par rapport à celle-ci ainsi que les actions qu'elle peut accomplir.

Chaque information dans un objet est appelé une propriété. Chaque action (donc fonction) à l'intérieur d'un objet est appelée une méthode. Voilà à quoi pourrait ressembler un objet myCar en Javascript.

```
Ex : var myCar = {  
    color : "red ",  
    brand : "BMW ",  
    price : 50000,  
    drive : function drive() {...}  
}
```

On a donc un objet myCar qui possède 3 propriétés (« color », « brand » et « price ») ainsi que une méthode (« drive »).

Pour récupérer la valeur d'une propriété on marque simplement le nom de l'objet suivi d'un point (« . ») et de la propriété à récupérer.

**Ex : myCar.color // Vaut "red"**

Pour utiliser une méthode de cet objet on applique la même méthode mais avec les parenthèses nécessaires pour lancer la fonction.

**Ex : myCar.drive() // Appelle la méthode « drive » qui appartient à myCar**

Sachez que tout élément HTML est représenté sous forme d'objet en Javascript afin qu'on puisse interagir avec lui. C'est ce qu'on va appeler le DOM (« Document object model » ou « Modèle d'objets de document »).

D'ailleurs sachez que vous avez déjà utilisé un objet et sa méthode quand vous avez utilisé « console.log » car on a alors appelé la méthode log de l'objet console.