

## Un objet? Dans du code? Kesako?

Après les variables “classiques”, on va s’intéresser ici à un autre type d’élément plus complexe mais NETTEMENT plus puissant : Les objets!

Un objet est une structure Javascript constituée d’un ensemble de propriétés. Et qu’est-ce qu’une propriété me demanderiez-vous? Une propriété est un couple clé / valeur. Un exemple valant mieux que 1000 mots, voici à quoi ressemble un objet en JavaScript :

```
let voiture1 = new Object();  
voiture1.couleur = "Jaune";  
voiture1.marque = "Mercedes";  
voiture1.place = 2;
```

Objet

Valeur

Clé

ou

```
let voiture2 = {  
  couleur: "Jaune",  
  marque: "Mercedes",  
  place: 2  
}
```

Objet

Clé

Valeur

Comme vous pouvez le constater, il y a 2 façons de créer un objet en JavaScript. La deuxième méthode est appelée syntaxe littérale. Les 2 sont utilisées, mais la seconde est un peu plus courante.

Pour accéder à la valeur d’une clé (ici la couleur par exemple), il faudra écrire :

```
console.log(voiture2.couleur) //Affiche jaune
```

On peut tenter d'accéder à une propriété qui n'existe pas, dans quel cas :

```
console.log(voiture2.pneus) //Affiche undefined
```

Une propriété d'un objet peut aussi être un objet (Inception)

```
let voiture = {  
  couleur: "Jaune",  
  marque: "Mercedes",  
  place: 2,  
  siege :{  
    matiere: "Cuir",  
    chauffage: true,  
    couleur: "Noir"  
  }  
}  
  
console.log(voiture.siege.matiere) //Affiche Cuir
```

ATTENTION : Les virgules sont importantes, si vous ne les mettez pas, point d'objet, par contre il ne faut pas en mettre trop (il n'y en a jamais au dernier élément d'un objet (siege et "Noir" ici)).

Vous voyez aussi dans cet exemple que la valeur d'une clé peut être une chaîne de caractère, un nombre ou encore un booléen (valeur vrai ou faux).

Le but de cette première mission sur les objets va être de créer trois objets Cochon, chacun ayant un prénom, un trait de caractère parmi peureux, courageux ou brave et une maison avec ou sans fenêtre, constituée de paille, de bois ou de briques (les 3 maisons sont différentes) et de superficies différentes.

Une fois les objets créés, vous afficherez les différentes caractéristiques des 3 objets cochon comme ceci :

```
// ***** Cochon 1 *****  
// Prenom : Toto  
// Caractère : Brave  
// Maison en : paille  
// Superficie de la maison : 43 m2  
// Maison avec fenêtre? Non
```

Ceci est à répéter pour les trois cochons.

Drop ton archive au format zip sous le nom:

PrenomNom\_ObjetoJSPart1.zip