

1 L'approche objet en programmation

En programmation, l'approche objet consiste à penser le système d'information, ou encore le modèle du monde, sous la forme d'un ensemble d'entités. Chaque entité a ses propres caractéristiques et ses propres fonctionnalités. Chaque entité est maîtresse de son évolution au cours du temps.

Dans la fiche de TP numéro 2, vous avez découvert la classe `String`, comment on instanciat un objet de cette classe, et comment on pouvait appliquer des méthodes à des objets de cette classe.

Dans ce TP, vous allez maintenant développer les classes pour gérer une bibliothèque. Vous allez donc créer vos propres classes. Pour cela, vous allez vous appuyer sur le TP numéro 1 (gestion d'une bibliothèque). Ce présent TP sera aussi l'occasion de revenir sur le vocabulaire associé à la programmation orientée objet.

2 Ma première classe

Dans le TP Bibliothèque, vous avez manipulé trois types d'entités : les usagers, les livres, et les emprunts.

Prenons l'exemple des usagers. Chaque usager est défini par les mêmes informations (nom, prénom, date de naissance, liste des emprunts), mais chaque usager a ses propres valeurs pour ces informations. En plus de ces caractéristiques, un usager est détenteur de plusieurs fonctionnalités comme "emprunter un livre".

Nous allons définir une classe des usagers, qui va déterminer ce qu'est un usager type, une sorte de squelette d'usager, une coquille vide. Il faudra aussi définir comment à partir de cette coquille vide, on construit un usager réel.

Voici votre première classe :

```
class Usager:
    def __init__(self,nom,prenom,naissance):
        self.nom = nom
        self.prenom = prenom
        self.date_naissance = naissance
        self.emprunts = []
```

3 Les attributs d'un objet

Le code Python ci-dessus définit la classe `Usager`. Cette définition précise qu'un usager est constitué d'un nom (`nom`), d'un prénom (`prenom`), d'une date de naissance (`date_naissance`) et de la liste de ses emprunts (`emprunts`). On appellera **attribut** chacune de ces caractéristiques. Donc, `nom`, `prenom`, `date_naissance`, `emprunts` sont les attributs de la classe `Usager`.

4 Le constructeur, et les composants d'une classe

La classe `Usager` contient une méthode, qui s'appelle `__init__`. Cette méthode construit un objet de la classe. Toute classe doit contenir une telle méthode. Le terme **méthode** fait partie du vocabulaire de l'approche objet :

- Une **classe** est constituée d'**attributs** et de **méthodes**.
- Chaque individu représentant de la classe s'appelle un **objet**. On dit qu'il s'agit d'une **instance** de la classe
- Pour construire un objet de la classe, il faut un **constructeur**. En Python, il s'agit de la méthode `__init__`.

La méthode `__init__` prend en argument au moins `self`, qui fait référence à l'objet en cours de construction. Ici, la ligne `self.nom = nom` se lit : "nom est un attribut de `self`, et sa valeur initiale est donnée par le contenu de `nom`, argument de `__init__`". Comme on le remarque avec la ligne `self.date_naissance = naissance`, le nom de l'attribut et celui de l'argument donnant la valeur initiale ne doivent pas nécessairement être les mêmes, mais c'est mieux ainsi pour la lisibilité du code.

5 Construire un objet

Ici, nous n'avons fait que définir **comment** construire un objet de la classe `Usager`. Reste encore à le construire. Voici le code permettant cela :

```
u1 = Usager("Nonyme", "Albert", "17/09/2000")
```

`u1` est une variable. Pour construire un objet de la classe `Usager`, on utilise le nom de la classe comme une fonction en passant des valeurs en suivant la signature (liste des arguments) de la méthode `__init__`. Attention, en Python, cette dernière phrase est fautive. En effet, la méthode `__init__` de la classe `Usager` liste 4 arguments (`self`, `nom`, `prenom`, `naissance`), mais l'appel n'en donne que 3 (`nom`, `prenom`, `naissance`). En fait, le `self`, à l'appel du constructeur, est implicite : au moment de la construction, il est ajouté, et fait référence à l'objet en cours de construction.

6 Manipuler un objet

Maintenant, l'objet `u1` est construit, et on peut l'utiliser :

```
print(u1.nom)
u1.nom = "Toto"
print(u1.nom)
u1.emprunts.append("23")
print(u1.emprunts)
```

L'opérateur `.` permet d'accéder à un attribut de l'objet `u1`. Cet opérateur peut être "chainée" ; en effet, remarquez l'usage `u1.emprunts.append("23")` :

le premier `.` permet d'accéder à la liste des emprunts de `u1`. Cette liste est un objet de type `List`, qui dispose d'une méthode `append`. Le deuxième `.` permet d'appliquer `append` à cette liste.

Finalement, le code total est le suivant :

```
# coding utf-8

class Usager:
    def __init__(self,nom,prenom,naissance):
        self.nom = nom
        self.prenom = prenom
        self.date_naissance = naissance
        self.emprunts = []

if __name__ == '__main__':
    u1 = Usager("Nonyme","Albert","17/09/2000")
    print(u1.nom)
    u1.nom = "Toto"
    print(u1.nom)
    u1.emprunts.append("23")
    print(u1.emprunts)
```

Exercice 1 : créez un fichier nommé `usager.tex`, et reprenez le code ci-dessus. Exécutez-le pour vérifier qu'on obtient le résultat attendu.

Exercice 2 : ajoutez à la classe `Usager` l'attribut `date_renouvellement`, qui est une date qui définit quand l'abonnement de l'utilisateur se termine. Mettez à jour le constructeur (ajout d'un nouvel argument) ainsi que l'appel dans le test au bas du fichier. Testez en affichant la nouvelle information.

7 Ajout de méthode

Pour le moment, la classe `Usager` ne contient qu'une seule méthode : `__init__`. Nous allons maintenant ajouter une autre méthode :

```
class Usager:
    ...

    def age(self):
        """ retour l'age de l'utilisateur """
        aujourd'hui = datetime.now()
        dn = datetime.strptime(self.date_naissance, '%d/%m/%Y')
        retour = aujourd'hui.year - dn.year
        ## on enlève 1 an si la date actuelle est antérieure à
        ## celle de l'anniversaire
```

```

    if aujourd'hui.month < dn.month:
        retour -= 1
    else:
        if aujourd'hui.month == dn.month and aujourd'hui.day < dn.day:
            retour -= 1
    return retour

```

La fonction `age` est définie au sein de la classe `Usager`, comme l'indentation devrait vous le faire comprendre. Cette fonction ne prend qu'un seul argument, `self`, nécessaire afin qu'on puisse se référer à l'utilisateur sur laquelle la fonction s'applique. `dn` et `aujourd'hui` sont des objets de type `date` qui disposent des attributs `year`, `month`, et `day`. On ne commente pas plus ici l'algorithme de calcul de l'âge.

A noter l'appel à la fonction `now` (`datetime.now()`), qui peut apporter de la confusion ici. En effet, en Python, l'opérateur `.` est aussi utilisé pour accéder à une fonction d'une librairie (ici, la librairie `datetime`).

Exercice 3 : ajoutez à la classe `Usager` une méthode nommée `renouvellement` qui renvoie `True` si la date de renouvellement de l'utilisateur est dépassée, `False`, sinon.

Une fonction peut bien sûr modifier les valeurs des attributs de l'objet sur lequel elle s'applique. Par exemple, voici la méthode `renouveler`, qui renouvelle l'abonnement de l'utilisateur. La date du prochain renouvellement est repoussée à un an à partir de celle du renouvellement :

```

class Usager:
    ## blabla

    def renouveler(self):
        """ place la date de renouvellement à aujourd'hui + 1 an """
        aujourd'hui = datetime.now()
        self.date_renouvellement = str(aujourd'hui.day) + "/" + str(aujourd'hui.month) + "/"

```

Exercice 4 : ajoutez à votre classe cette méthode, testez-la en affichant la date de renouvellement avant et après l'application de `renouveler`.

Exercice 5 : en réfléchissant, on se dit qu'il aurait été mieux de fixer la date de renouvellement à aujourd'hui + 1 an dès la création de l'objet. Mettez à jour `init` pour ce faire. Mettez aussi à jour la partie test.

Jusqu'à maintenant, dans nos exemples, une méthode ne prend qu'un seul argument, nécessaire : `self`. Mais, on peut bien sûr créer des méthodes avec plus d'arguments.