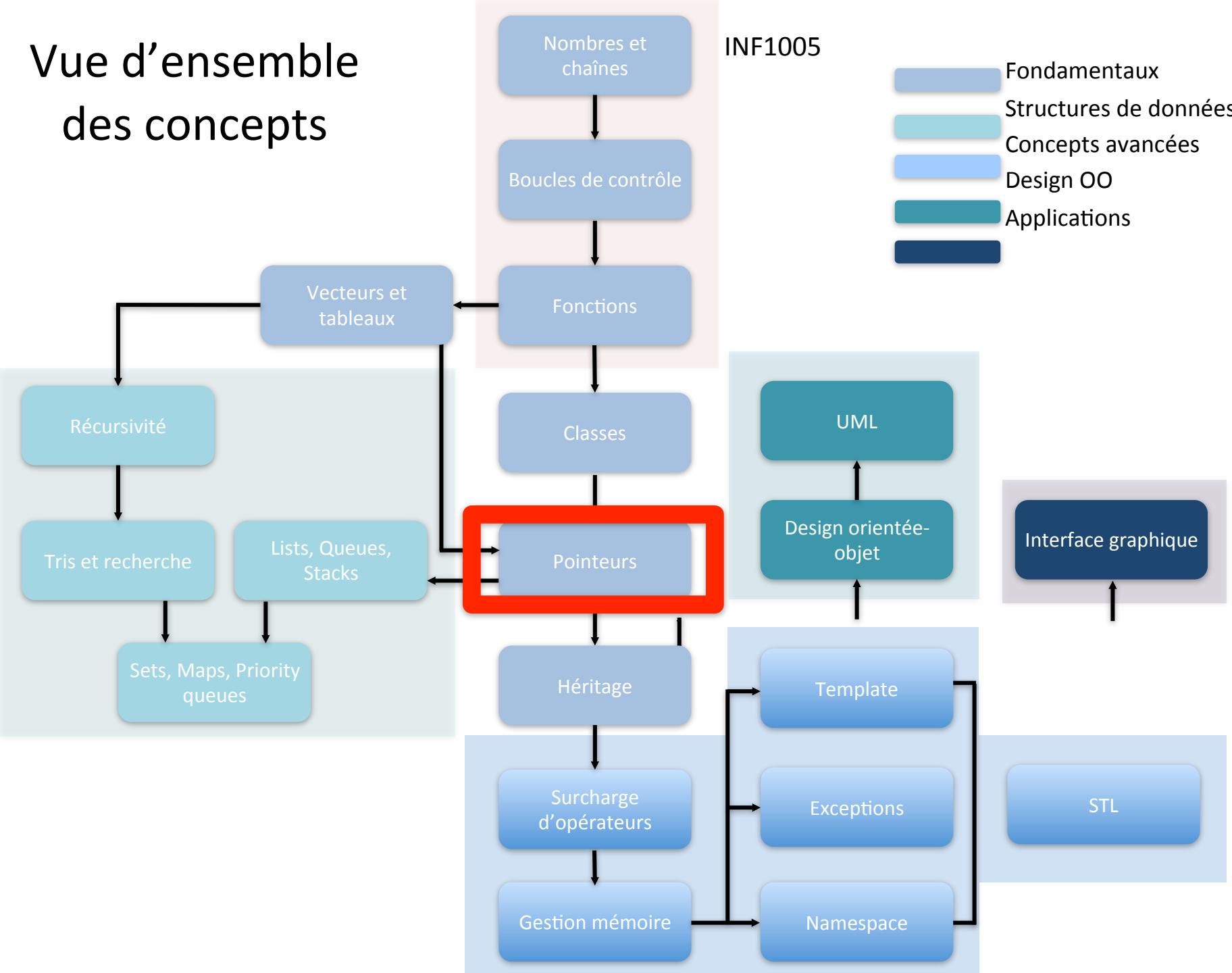
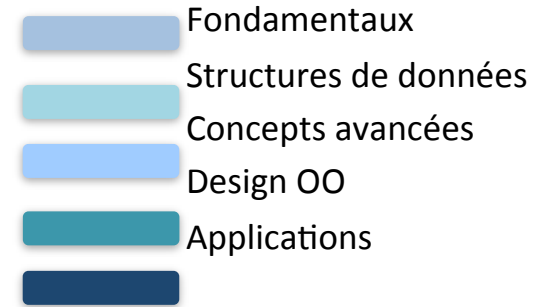


# **Programmation orientée objet**

Le pointeur this

# Vue d'ensemble des concepts

INF1005



## Le pointeur **this**

---

- Le pointeur **this** est un pointeur sur l'objet courant
- Toutes les méthodes ont ce pointeur
- Ainsi, dans une méthode d'un objet ayant un attribut dénommé **x**, les deux instructions suivantes sont équivalentes:

```
x_ = 2;  
this->x_ = 2;
```

# Une application du pointeur this: appels en cascade

---

- Supposons que nous voulions appeler plusieurs fois consécutives une méthode d'un objet
- Imaginons par exemple une méthode `incrémenter()`, que l'on veut appliquer plusieurs fois:

```
objet.incrémenter() ;  
objet.incrémenter() ;  
objet.incrémenter() ;
```

- Si la méthode nous retournait une référence au même objet, le même effet pourrait être obtenu en faisant des appels en cascade:

```
objet.incrémenter().incrémenter().incrémenter() ;
```

# Pointeur this et appels en cascade

---

```
class ClasseA
{
public:
    ClasseA();
    ...
    ClasseA& incrementer();
private:
    int att_;
};
```

```
ClasseA::ClasseA():att_(0){}

ClasseA& ClasseA::incrementer()
{
    ++att_;
    return *this;
}
```