

Instance (programmation)

En programmation orientée objet, on appelle **instance** d'une classe, un objet avec un comportement et un état, tous deux définis par la classe. Il s'agit donc d'un objet constituant un exemplaire de la classe. Dans ce contexte, instance est un anglicisme, qui signifie « cas », « exemple ».

L'**instanciation** est l'action d'instancier, de créer un objet à partir d'un modèle. Elle est réalisée par la composition de deux opérations : l'allocation et l'initialisation. L'allocation consiste à réserver un espace mémoire au nouvel objet. L'initialisation consiste à fixer l'état du nouvel objet. Cette opération fait par exemple appel à l'un des constructeurs de la classe de l'objet à créer. La modification de ces opérations permet de réaliser la réflexion structurelle.

En programmation orientée classe, l'instanciation est la création d'un objet à partir d'une classe. En programmation orientée prototype, l'instanciation consiste à créer un nouvel objet à partir d'un objet existant (clonage).

Voir aussi

- Programation orientée prototype
- Réflexion

Sur les autres projets Wikimedia :

 *instanciation*, sur le Wiktionnaire

Ce document provient de « [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Instance_\(programmation\)&oldid=101323328](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Instance_(programmation)&oldid=101323328) ».

La dernière modification de cette page a été faite le 16 février 2014 à 23:34.

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.