



ОБЪЕКТЫ

ОБЪЕКТЫ

```
object Pegasus{  
  val name: String = "Pegasus"  
  def introduce = "I am the winged stallion"  
}
```

- **Объекты** — это экземпляры уникального типа

Вы можете рассматривать их как модули — набор определений

ОБЪЕКТЫ

```
object Pegasus{  
  val name: String = "Pegasus"  
  def introduce = "I am the winged stallion"  
}  
  
val pegasus: Pegasus.type = Pegasus
```

- На них можно ссылаться просто по имени
- Тип этого объекта можно получить через `object.type`

ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ

```
object Pegasus{  
  val name: String = "Pegasus"  
  def introduce = "I am the winged stallion"  
  
  println("Pegasus is initialized")  
}  
  
val pegasus: Pegasus.type = Pegasus
```

- Они могут содержать блоки инициализации
- Эти блоки исполняются при первом упоминании объекта

КОМПАНЬОНЫ

```
class Cat(val name: String, val age: Int)

object Cat{
    def apply(name: String, age: Int): Cat =
        new Cat(name, age)
}
```

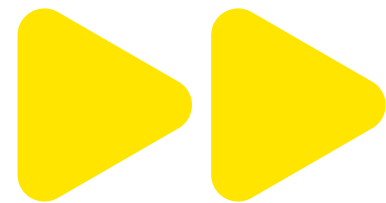
- Объект - компаньон, имеет то же имя, что и тип. Должен быть определён в том же исходном файле
- Его можно рассматривать как набор статических определений для класса или трейта

CASE OBJECT

```
case object Unikorn
```

- К объекту можно добавить ключевое слово **case** тогда у него будет красивый toString

**В этом разделе
мы изучили абстрактные типы**



**В следующем
практика**