La programmation orientée objet

Astrolab Cours · astrolabcours.fr

L'image. Une classe est un moule, chaque objet est un gâteau sorti du moule.

01 L'essentiel

Classe = nouveau type. Objet = instance. Attributs = données (`self.solde`). Méthodes = fonctions de la classe, avec `self` en premier paramètre. `__init__` = constructeur.

```
class Point:
    def __init__(self, x, y):
        self.x = x
        self.y = y
    def deplacer(self, dx, dy):
        self.x += dx
        self.y += dy
```

Les pièges

- `self` en premier paramètre de chaque méthode.
- `self.x` (attribut) n'est pas `x` (variable locale).

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/nsi/terminale/programmation-objet/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits