

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Vidéo:

W11-02-progclasses-JAVA-pt4

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Attributs d'une classe. Paramètres de l'extérieur de la classe. Classe de figure colorée. Figure de la classe figurecolorée. Instances de la classe figure. Extérieur de la classe figurecolorée. Partie de la classe figurecolorée. Couleur rouge. Attribut de figurecolorée. Méthodes. Besoin. Instance rouge de la classe couleur. Couleur. Exemple. Paramètres.



[vers la recherche de séquences vidéo](#)

(dans Introduction à la programmation orientée objet (en Java).)



[vers la vidéo](#)

Center for Digital Education. Plus de matériel de soutien pédagogique ici :

<https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/cede/educational-technologies-gallery/boocs-en/>

Classes, objets, attributs et méthodes en Java

(Partie 4)

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Jamila Sam, Jean-Cédric Chappelier et Vincent Lepetit

...

notes

résumé

0m 0s





Ceci dit, ce n'est pas parce que l'on n'a pas besoin de passer les attributs d'une classe comme argument à ces méthodes, que les méthodes n'ont jamais de paramètres.

notes

résumé

0m 1s



Mais ce n'est pas parce qu'on n'a pas besoin de passer les attributs de la classe comme arguments aux méthodes de cette classe, que les méthodes n'ont *jamais* de paramètres.

Les méthodes **peuvent avoir des paramètres** : ceux qui sont nécessaires (et donc *extérieurs à l'instance*) pour exécuter la méthode en question !

Exemple :

```
class FigureColoree {  
    // ...  
    void colorie(Couleur c) { /* ... */ }  
    // ...  
}  
  
FigureColoree une_figure;  
Couleur rouge;  
// ...  
une_figure.colorie(rouge);  
// ...
```

Bien sûr, si une méthode a besoin de recevoir des paramètres de l'extérieur de la classe, pour pouvoir fonctionner, alors il faudra déclarer les paramètres à la méthode. Par exemple ici, supposons qu'on ait une classe de figure colorée, et dans cette classe, on aurait différents attributs, et en particulier aussi, une méthode, qui permet de colorier la figure. Laquelle méthode pourrait recevoir typiquement une couleur, elle modifierait les instances de la classe figure colorée, pour les colorier dans cette couleur. Couleur étant lui-même un autre type qu'on aurait défini par ailleurs. On pourrait par exemple déclarer une instance, une figure de la classe FigureColoree, et une instance rouge de la classe Couleur, et plus tard, en anticipant sur une syntaxe qui va vous être présentée, colorier la figure avec la couleur rouge. Ce qui m'intéresse ici, c'est de vous montrer que la couleur rouge vient de l'extérieur de la classe FigureColoree, elle ne fait pas partie de la classe FigureColoree. C'est pour ceci que l'on a besoin de la passer, ce n'est pas un attribut de FigureColoree, on a besoin de la passer comme paramètre à la méthode colorée. à la méthode colorée.

notes

résumé

0m 13s

