

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Vidéo:

W12-02-constrdefault-JAVA-pt3

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Guise de valeur. Initialisation des attributs. Moyen d'une tournure particulière. Construction d'objets. Constructeur explicite. Classe rectangle. Moment de la déclaration de l'attribut. Champ largeur. Attribut hauteur. Première définition du constructeur. Constructeurs. Entièreté des initialisations nécessaires. Seule instruction this. Tournure this. Objet de type rectangle.



[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/>

Constructeurs par défaut en Java

(Partie 3)

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Jamila Sam, Jean-Cédric Chappelier et Vincent Lepetit

...

notes

résumé

0m 0s



Initialisation par défaut des attributs

Java permet de donner directement une valeur par défaut aux attributs.

Si le constructeur appelé ne modifie pas la valeur de cet attribut, ce dernier aura alors la valeur indiquée.

```
class Rectangle {  
    private double hauteur = 1.0;  
    private double largeur = 1.0;  
  
    public Rectangle() { }  
  
    public Rectangle(double h, double l)  
    { //...  
    }  
    //...  
}
```

Conseil : préférez l'utilisation des constructeurs.

notes

résumé

0m 1s



Initialisation par défaut des attributs

Java permet de donner directement une valeur par défaut aux attributs.

Si le constructeur appelé ne modifie pas la valeur de cet attribut, ce dernier aura alors la valeur indiquée.

```
class Rectangle {
    private double hauteur = 1.0;
    private double largeur = 1.0;

    public Rectangle() { }

    public Rectangle(double h, double l)
    { //...
    }
    //...
}
```

Conseil : préférez l'utilisation des constructeurs.

initialisée à la valeur, ici par défaut 1.0 et la largeur également. Imaginez maintenant que le constructeur par défaut, au lieu d'avoir un corps vide initialise le champ largeur et uniquement ce champ à 3.0 par exemple. Au terme de la construction d'un rectangle au moyen de ce constructeur par défaut, nous aurions en mémoire un objet toujours de type Rectangle bien-sûr, dont le champ largeur aurait été initialisé avec cette valeur 3.0 et dont le champ hauteur cette fois puisqu'il n'a reçu aucune valeur explicite dans le constructeur prendrait à nouveau la valeur spécifiée ici au moment de la déclaration de l'attribut c'est-à-dire 1.0. À noter que pour expliciter les intentions de programmation il est préférable d'initialiser les attributs dans des constructeurs plutôt que de passer par ce genre de tournure. En effet, si chacun des constructeurs se charge de l'entière des initialisations nécessaires, il est possible à la simple lecture des corps

notes

résumé



de ces constructeurs de comprendre quelles sont les initialisations réalisées. Il n'est pas nécessaire d'aller chercher à un autre endroit de la classe s'il ne faut pas tenir compte d'autres initialisations implicites Voilà, nous en avons terminé avec cette séquence sur les constructeurs par défaut. Nous aurons l'occasion d'en reparler un peu dans nos futures séquences sur l'héritage, en attendant vous allez découvrir d'autres façons possible de construire un objet au travers de la construction de copies de copies

notes

résumé

3m 37s

