

POO

Programmation orientée objet

Les objets sont définis par des classes contenant:

- Des attributs → Ce sont les données (variables)

associés à l'objet

Ex: self.speed = 60

- Des méthodes → Ce sont les actions (fonct. on)

que l'objet peut réaliser

Ex: def chour():

Structure d'une classe:

class voiture: → une class (commence avec une majuscule)

def __init__(self, couleur, marque): → constructeur

initialise les attributs

self.marque = marque

self.couleur = couleur

self.vitesse = 0

} attributs

def accelerer(self, valeur): } méthode

self.vitesse += valeur

↳ Le mot self → représente l'instance elle-même