



Concepts fondamentaux

- Objet
- Classe
- Méthode
- Paramètre
- Type de données



Objets et classes

- objet
 - représente **un** «élément» du monde réel, ou d'un domaine de problème donné (exemple: «la voiture rouge, là, sur le parking»)
- classe
 - représente **tous** les objets d'une même «catégorie» (exemple: «voiture»)



Méthodes et paramètres

- les objets sont capables de réaliser des actions (appelées *méthodes* en Java) dont on peut demander l'exécution
- une méthode peut avoir des paramètres pour fournir des informations utiles à l'exécution



Autres points à noter

- on peut créer plusieurs *instances* d'une seule et même classe
- un objet a des *attributs*: valeurs stockées dans des *champs*
- la classe définit les champs de ses objets, mais chaque objet stocke son propre ensemble de valeurs (l'*état* de l'objet)



Code source

- Chaque classe possède un code source (code Java) qui la définit en détails (champs et méthodes).



Valeurs de retour

- Les méthodes peuvent retourner un résultat via une valeur de retour.