

### 2. Création d'objet

Nous allons tout d'abord voir comment créer un simple objet, via javascript.

```
// déclaration de l'objet
var testObjet = function()
{
    // On peut mettre ici le constructeur de la classe

    this.toto = function()
    {
        alert('function toto appelé');
    }
}

// instantiation d'un objet
var _obj = new testObjet()

// appel d'une méthode
_obj.toto();
```

Ces quelques lignes de codes sont très simples et le peu de commentaires suffiront amplement à comprendre comment cela fonctionne.

Voici un exemple passant des paramètres au constructeur de la fonction.

```
var testObjet = function(param)
{
    Alert(param);

    this.toto = function()
    {
        alert('function toto appelé');
    }
}

var _obj = new testObjet('paramètre du constructeur');
```

On peut aussi faire des propriétés.

```
var testObjet = function()
{
    this.maProp = 'Default value';

    this.toto = function()
    {
        alert(this.maProp);
    }
}
```

```
}  
  
var _obj = new testObjet();  
_obj.toto();           // return 'Default value'  
_obj.maProp = 'coucou';  
_obj.toto();           // return 'coucou'
```

On pourrait faire des propriétés en lecture/écriture seul, mais je ne préfère pas l'expliquer, car des propriétés en lecture seule diminueraient la liberté qu'on a avec js : « on peut tout faire avec le code »