

### 4. Méthode static / d'instance

Voici comment faire des méthodes static et des méthodes d'instance.

```
// Classe Personne
var Personne = function(prenom, nom)
{
    this.prenom = prenom;
    this.nom = nom;
}

// Méthode d'instance
Personne.prototype.toString = function()
{
    return 'je suis ' + this.prenom + ' ' + this.nom;
}

// Méthode static
Personne.toString = function()
{
    return 'je ne suis pas une instance d\'un objet';
}

// Appel de la méthode static
alert(Personne.toString());

// Instanciation d'un nouvel objet
var _Cyril = new Personne('Cyril', 'Durand');
alert(_Cyril.toString());
```

Dans cet exemple on a toujours notre classe personne avec ses propriétés prenom et nom, il y a aussi la méthode toString que j'ai rajouté avec le mot clé prototype (voir [la méthode précédente](#)) et on peut voir une autre méthode toString qui cette fois n'a pas le mot clé prototype, celle-ci est donc accessible directement à partir de l'objet, c'est une méthode static.

De la même façon on peut rajouter / surcharger des méthodes / propriétés à des instances d'objet :

```
// Classe Personne
var Personne = function(prenom, nom)
{
    this.prenom = prenom;
    this.nom = nom;
}

// Méthode d'instance
Personne.prototype.toString = function()
{
    return 'je suis ' + this.prenom + ' ' + this.nom;
}

// Méthode static
Personne.toString = function()
{
    return 'je ne suis pas une instance d\'un objet';
}
```

```
    }

    alert(Personne.toString());

    // Instanciation d'un nouvel objet
    var _Cyril = new Personne('Cyril', 'Durand');

    // On rajoute une propriété à l'instance de l'objet
    _Cyril.age = 19;

    // On rédéfinit une méthode d'une instance de l'objet
    _Cyril.toString = function()
    {
        return 'je suis ' + this.prenom + ' ' + this.nom + ' et j\'ai ' +
this.age + ' ans';
    }

    alert(_Cyril.toString());
```

Ce qu'il faut donc retenir, c'est que le mot clé prototype permet de rajouter des méthodes à l'objet alors que sans ce mot clé, on peut rajouter des méthodes directement à une instance d'un objet ou alors faire une méthode static.