



Informatique 1

7. Classes et objets

Un exemple
de code

Objectifs

Découvrir classes et objets

- ▶ 7.1 Classes et objets
- ▶ 7.2 Constructeurs
- ▶ 7.3 Visibilité des membres
- ▶ 7.4 Modificateur `static`
- ▶ 7.5 Autoboxing des types