



Forum: WD 12

Topic: Nom d'un objet en POO

Subject: Re: Nom d'un objet en POO

Posté par: Zechatdoc

Contribution le : 18/7/2008 14:48:14

Si j'ai bien compris, tu as :

Toto est un `cl_Chat()`

et tu veux récupérer "Toto" dans ton constructeur ?

Si c'est cela, non il n'y a pas moyen de récupérer le nom de ta variable autrement qu'en le passant en paramètre.

Si c'est le nom de la classe instanciée que tu veux, en effet, il faut passer par objet :

Exemple avec `cl_chat` dérivée de `cl_animal` :

Toto est un `cl_animal` dynamique = allouer un `cl_Chat()`

Si tu mets dans le constructeur de `cl_Animal` :

`Trace(objet..classe)` tu retrouves "`cl_Chat`"

Le post sur le mot "objet" dont le lien est donné ci-dessus ne m'a pas semblé très clair.

Pour savoir ce que deviennent les instances, moi je retiens juste 2 choses :

Toto est un `cl_Chat` : On a directement l'instance

Toto est un `cl_Chat` dynamique = allouer un `cl_Chat` : Ici Toto est un pointeur sur l'instance.

Donc grosso modo :

`_A` est un `cl_Chat()`

`_A.Cri`="Miaou"

`_B` est un `cl_Chat` dynamique = `_A`

`_C` est un `cl_Chat` = `_A`

`Trace(_A.Cri+"/"+_B.Cri+"/"+_C.Cri)` //Miaou/Miaou/Miaou

`_A.Cri`="Miaou2"

`Trace(_A.Cri+"/"+_B.Cri+"/"+_C.Cri)` //Miaou2/Miaou2/Miaou

on a bien `_B` qui est un pointeur sur l'instance de `_A` et `_C` qui est une seconde instance, copie de la première.