

Blog Dreaminvasion - développement et administration réseaux

Programmation Orientée Objet en Javascript

publié par admin le 2007-10-28 18:27:00



Suite à la demande d'un ami sur la **programmation orientée objet en Javascript**, je vous partage le résultat de mes recherches sur le net.

Et plus particulièrement mes recherches sur ce qui est pour moi **la bible des sites sur la programmation** : Developpez.com

[Thierry Templier](#) nous propose **un dossier en 3 parties sur la programmation Orientée objet en Javascript**.

[Programmation orientée objet avec JavaScript \(1ère partie\)](#)

L'objectif de cet article, premier article de la série Programmation orientée objet avec JavaScript, est de décrire les mécanismes de base mis à disposition par JavaScript afin de mettre en oeuvre la programmation orientée objet par prototype.

La connaissance de ces mécanismes permet de "mieux" développer avec le langage JavaScript afin de réaliser des traitements plus modulaires, maintenables et évolutifs. Elle permet également de pouvoir appréhender plus facilement les diverses bibliothèques JavaScript disponibles sur Internet telles que Prototype, jQuery, script.aculo.us et Dojo.

[Programmation orientée objet avec JavaScript \(2ème partie\)](#)

Ce second volet de la série Programmation orientée objet avec JavaScript a pour objectif de décrire les mécanismes avancés de JavaScript relatif à la mise en oeuvre de la programmation orientée objet par prototype, à savoir l'héritage et la détermination du type.

Il détaille également la résolution d'un problème classique dû au référencement puis à l'exécution de méthodes d'objet et quelques patrons de conception.

[Programmation orientée objet avec JavaScript \(3ème partie\)](#)

Ce troisième et dernier volet de la série Programmation orientée objet avec JavaScript a pour objectif de décrire la résolution de problèmes classiques liés à la mise en oeuvre de ce paradigme avec le langage JavaScript. Ces problèmes sont inhérents à la variante de ce paradigme à savoir la programmation orientée objet par prototype.

Il détaille également dans un second temps quelques patrons de conception fondés sur les mécanismes abordés dans les précédents articles de la série afin de rendre vos traitements JavaScript plus modulaires, maintenables et évolutifs.

Autant dire que dans ces 3 articles vous aurez tout ce qu'il vous faut pour faire de la POO avec Javascript.