Classes abtraites

Concept

Une **classe abstraite** est une classe qui ne peut pas être instanciée directement, mais qui sert plutôt de **modèle** ou de **base** pour d'autres classes. Elle est conçue pour **être héritée** et **étendue** par d'autres classes qui peuvent en revanche être instanciées.

Dans une classe abstraite, on pourra trouver :

- Des **méthodes et attributs classiques**, comme on en a déjà l'habitude en POO ;
- Des **méthodes dites « abstraites »** qui fournissent uniquement leur **signature**. Charge aux classes qui en héritent de définir le code de ces méthodes.

Exemple :

```
// une classe abstraite A
public abstract class A
{
    // une méthode non abstraite (=implémentée) dans A
    public void maMethode() {
        ...
    }

    // une méthode abstraite de A
    public abstract void autreMethode (int nombre) ;
}
```

Bénéfices

- On peut placer dans une **classe abstraite** toutes les **fonctionnalités** dont on souhaite disposer dans ses **classes dérivées**, sans pour autant définir leur **fonctionnement interne**;
- On peut utiliser des **classes abstraites** pour simplement empêcher qu'une classe ne soit **instanciée** parce que son existence en tant que classe est **uniquement technique** et ne repose pas sur le besoin de manipuler l'objet en tant que tel.

Comment les utiliser

Définir la classe abstraite en utilisant le mot-clé "abstract" devant la déclaration de classe.

Définir des variables et/ou des méthodes abstraites dans la classe abstraite.

Hériter de la classe abstraite dans une classe concrète en utilisant le mot-clé "extends".

Implémenter les méthodes abstraites dans la classe concrète en utilisant le mot-clé "override".

Utiliser la classe concrète pour instancier des objets et appeler les méthodes héritées de la classe abstraite.

From:
https://wiki.siochaptalqper.fr/ - **Wiki SIO Chaptal**

Permanent link:
https://wiki.siochaptalqper.fr/doku.php?id=bloc2:prog:poo:classesabstraites&rev=1680464609

Last update: **2023/04/02 21:43**