

III - Encapsulation / Abstraction

Tout ce qui n'est pas nécessaire de connaître à l'extérieur d'un objet devrait être dans le corps de l'objet et identifié par le mot-clé private

class Rectangle {

double surface () const;

private:

double hauteur;

double largeur;

};

Attribut d'instance privé = inaccessible depuis l'extérieur de la classe. C'est également valable pour les méthodes.

A l'inverse, l'interface, qui est accessible de l'extérieur, se déclare avec le mot-clé Public

class Rectangle {

public:

double surface () const;

private:

// ---

};

Dans la plupart des cas:

→ Privé:

- toutes les attributs

- la plupart des méthodes

Public: quelques méthodes, méthodes d'interface