

Model objet

Les objets Javascript ne supportant pas l'observation des changements de leurs propriétés, une application Ember utilisera des objets [Ember.Object](#) pour mettre en place le binding des propriétés en lieu et place des objets javascript standards.

De la même façon, Ember étend l'objet Array javascript par la classe [Ember.Enumerable](#).

Création de classes

La création de classe se fait en utilisant la méthode `extend` sur la classe `Ember.Object` :

```
import EmberObject from '@ember/object';

const Person = EmberObject.extend({
  name: '',
  say(thing) {
    alert(thing);
  },
  toString(){
    return $this.get('name');
  }
});
```

Initialisation/construction

Quand un objet est instancié, la méthode **init()** de sa classe est invoquée automatiquement. La méthode `init` permet d'initialiser chaque instance :

Instanciation

```
let person = Person.create();
person.say('Hello'); // alerts " says: Hello"
```

From:
<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/richclient/emberjs/modelobjet?rev=1516462760>

Last update: **2019/08/31 14:38**

