

# Classes internes

F. Mallet

*miage.m1@gmail.com*

*<http://deptinfo.unice.fr/~fmallet/>*

# Classes internes

### ◆ Définition

- Dans une classe
- Dans une méthode, entre { }
- En paramètre (anonyme)

### ◆ Observable

- `ClassePrincipe.class`
- `ClassePrincipe$1NomInterne.class`
- `ClassePrincipe$2.class`

Exemple: `java.io`.FilenameFilter

## ◆ Classe interne

```
class Exemple {  
    private String extension;  
  
    class Filtre implements FilenameFilter {  
        public boolean accept(File dir, String name) {  
            return name.endsWith("." + extension);  
        }  
    }  
  
    void liste(String dir) {  
        File f = new File(dir);  
        f.list(this.new Filtre());  
    }  
}
```

# Lien avec l'objet englobant

- ◆ La classe interne peut accéder les membres (champs et méthodes) de l'**objet** englobant
- ◆ Accès à l'instance de la classe avec `<NomDeClasse>.this`
- ◆ Création d'une instance d'une classe interne
  - `<Instance de NomDeClasse>.new <Inner>( )`
  - `Ex : Exemple.Filtre f = ex.new Filtre();`
    - **Exemple** est une classe contenant une classe interne **Filtre** ;
    - **ex** est une instance de la classe **Exemple**

Exemple: `java.io`.FilenameFilter◆ Classe interne `statique`

```
class Exemple {  
    static class Filtre implements FilenameFilter {  
        public boolean accept(File dir, String name) {  
            return new File(dir, name).isDirectory();  
        }  
    }  
  
    void liste(String dir) {  
        File f = new File(dir);  
        f.list(new Exemple.Filtre());  
    }  
}
```

# Lien avec la classe englobante

- ◆ La classe interne **statique** peut accéder aux membres **statiques** (champs et méthodes) de la classe englobante
- ◆ Création d'une instance d'une classe interne
  - `new <NomDeClasse>.<StaticInner>( )`
  - Ex : `Exemple.Filtre f = new Exemple.Filtre();`
    - **Exemple** est une classe contenant une classe interne **statique** nommée **Filtre** ;

# Dans un bloc d'instructions

- ◆ Ne peuvent pas être utilisées en dehors du bloc
- ◆ Utiles pour personnaliser des objets sans créer de classe (masquer l'implantation).
- ◆ Exemple:

```
java.awt.Point getP(int x, int y) {  
    class MyPoint extends java.awt.Point {  
        MyPoint(int x, int y){  
            this.x = x;  
            this.y = y;  
        }  
    }  
    return new MyPoint(x,y);  
}
```

# Classes anonymes

- ◆ Une classe sans nom
  - définie par un `new <NomDeClasse>(...) { ... }`
- ◆ Spécialise n'importe quelle classe, interface ou classe abstraite
- ◆ Une classe anonyme **ne peut pas avoir de constructeur !**
- ◆ Si on a besoin d'une référence extérieure,
  - il faut que l'élément soit **final** !

```
java.awt.Point getP(int x, int y) {  
    return new java.awt.Point(x,y) {  
        public String toString {  
            return "MonPoint("+x+", "+y+")";  
        }  
    };  
}
```