

Création d'une classe CAR

Nous allons créer une class Car, dont les caractéristiques sont les suivantes :

- a. les instances ont comme propriétés
 - i. make
 - ii. model
 - iii. userGears = ['P', 'N', 'R', 'D'];
 - iv. userGear = 'P'

- b. Ecrire une méthode shift(gear) qui change l'état de votre véhicule si cet état est dans userGears, sinon retourne une exception `throw new Error(`Invalid gear: ${gear}`)`;
On utilisera `indexOf` pour vérifier que la valeur est dans le tableau des vitesses possibles.

- c. testez
 - i. `const car1 = new Car("Tesla", "Model S");`
 - ii. `const car2 = new Car("Mazda", "3i");`
 - iii. `car1.shift('D');`
 - iv. `car1.shift('a fond');`
 - v. `car2.shift('R');`

Il est important de noter que :

On peut passer directement par `car1.userGear = "A FOND";`
`console.log(car1.userGear);`

Correction

<https://jsbin.com/zebojot/2/edit?js,console,output>

```
class Car {
  constructor(make, model) {
    this.make = make;
    this.model = model;
    this.userGears = ['P', 'N', 'R', 'D'];
    this.userGear = this.userGears[0];
  }
  shift(gear) {
    if(this.userGears.indexOf(gear) < 0)
      throw new Error(`Invalid gear: ${gear}`);
    this.userGear = gear;
  }
}
```

```
const car1 = new Car("Tesla", "Model S");
const car2 = new Car("Mazda", "3i");
car1.shift('D');
car2.shift('R');
```

```
class Car {
  constructor(make, model) {
    Object.assign(this, {model,make});
    this.userGears = ['P', 'N', 'R', 'D'];
    this.userGear = this.userGears[0];
  }
  shift(gear) {
    if (this.userGears.indexOf(gear) < 0)
      throw new Error(`Invalid gear: ${gear}`);
    this.userGear = gear;
  }
}
```

```
const car1 = new Car("Tesla", "Model S");
const car2 = new Car("Mazda", "3i");
car1.shift('D');
car2.shift('R');
car1.userGear = "A FOND";
console.log(car1.userGear);
```

[code](#)