

Développement Orienté Objet : Programmation objet/Java

Pr. Mariame Nassit

Plan

1. Introduction à Java
2. Classes et Objets
3. Constructeurs
4. Héritage
5. Polymorphisme
6. Tableaux et collection

Chapitre 1

Introduction à Java

Introduction à Java

Introduction et historique

■ Programmation traditionnelle:

- Dans la **programmation classique**, les **données** sont séparées des **traitements**. Une application est généralement structurée en **deux étapes principales** :

1. Définition des structures de données :

Cette étape consiste à créer des structures capables de stocker les informations nécessaires pour gérer le système.

2. Conception des fonctions et procédures :

Cela implique de définir les opérations ou traitements qui vont agir sur les structures de données établies lors de la première étape

Introduction à Java

Introduction et historique

■ Programmation traditionnelle:

Exemple

- Dans une application de gestion de bibliothèque, on peut distinguer deux types de modèles conceptuels :
 - **Modèle Conceptuel des Données (MCD) :**
Il représente les informations relatives aux données, telles qu'une personne avec ses différentes caractéristiques : **nom**, **prénom**, **adresse**, et **CNE**.
 - **Modèle Conceptuel de Traitement (MCT) :**
Il décrit les opérations réalisées sur ces données. Par exemple, le traitement d'une **demande d'emprunt de livre**, avec des conditions spécifiques comme la disponibilité ou non du livre.
- Ce modèle illustre clairement la séparation entre **les données** et **les traitements**, un principe essentiel de la programmation traditionnelle.
-

Introduction à Java

Introduction et historique

- **Programmation orientée objet**
- **La programmation orientée objet** a été introduite pour répondre aux limites des approches précédentes. Ses principes fondamentaux sont :
 - **Encapsulation** : rassembler au sein d'une même unité (appelée *classe*) les données et les traitements.
 - **Contrôle d'accès** : déclarer les données comme **privées** pour forcer l'utilisateur à employer les traitements encadrés par la classe.
- En général, les langages orientés objet reposent sur quatre caractéristiques essentielles : **Encapsulation, Abstraction, Héritage et Polymorphisme**.
- En conception et analyse orientées objet, **UML** est le langage de modélisation le plus utilisé.
- Concernant la programmation orientée objet, **Java** est l'un des langages les plus populaires.

Introduction à Java

Introduction et historique

- **Programmation orientée objet**
- **La programmation orientée objet** a été introduite pour répondre aux limites des approches précédentes. Ses principes fondamentaux sont :
 - **Encapsulation** : rassembler au sein d'une même unité (appelée *classe*) les données et les traitements.
 - **Contrôle d'accès** : déclarer les données comme **privées** pour forcer l'utilisateur à employer les traitements encadrés par la classe.
- En général, les langages orientés objet reposent sur quatre caractéristiques essentielles : **Encapsulation, Abstraction, Héritage et Polymorphisme**.
- En conception et analyse orientées objet, **UML** est le langage de modélisation le plus utilisé.
- Concernant la programmation orientée objet, **Java** est l'un des langages les plus populaires.

Introduction à Java

Introduction et historique

- Historique
 - Le projet Java, lancé en 1991 par Sun Microsystems et racheté par Oracle en 2010, avait pour objectif de développer des logiciels capables de fonctionner indépendamment de la plateforme matérielle utilisée.
- Évolution des versions du JDK (Java Development Kit) :
 - **JDK 1.0** : publié en 1996, première version officielle de Java.
 - **JDK 8** : lancé en 2014
 - **JDK 21** : publié en septembre 2024

Introduction à Java

La plate forme Java

- La plateforme Java repose sur trois éléments principaux :
 - **Le langage Java.**
 - **La machine virtuelle Java (JVM).**
 - **Les bibliothèques Java.**
- La compilation en Java se déroule ainsi :
 - Le **code source** (avec l'extension **.java**) est traduit en **bytecode** (avec l'extension **.class**).
 - Ce **bytecode** est stocké dans un fichier exécutable par la **JVM**, permettant une portabilité totale du code.

Introduction à Java

Premier programme en Java

- Le code source en Java qui affiche le message "**Premier programme en Java**" :

```
public class PremierProgramme {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Premier programme en Java");  
    }  
}
```

Remarque:

- Le programme doit impérativement être enregistré dans un fichier dont le nom correspond à celui de la classe, soit **PremierExemple.java**.
- Pour compiler le programme précédent, il est nécessaire d'abord d'installer l'environnement de développement **JDK (Java Development Kit)**.

Introduction à Java

Installation de JDK

❑ Installation sous Windows

- Télécharger la version de jdk ([jdk-17.0.12 windows-x64 bin.exe](https://www.oracle.com/java/technologies/javase/jdk17-archive-downloads.html)) correspondant à votre architecture (64 bits) de:

<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/jdk17-archive-downloads.html>

- Exécuter le fichier téléchargé et ajouter

C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_xy\bin au chemin, en modifiant la variable path.

- Pour modifier la valeur de path:

cliquer sur **démarrer** puis **Panneau de configuration** puis **Système et sécurité** puis **Paramètres système avancés**

cliquer sur **Variables d'environnement** puis chercher dans **variables système Path** et modifier son contenu.

Introduction à Java

Installation de JDK

❑ Compilaion

- Dans une console, naviguez vers le répertoire contenant votre fichier en utilisant la commande `cd`, puis tapez la commande suivante :

```
javac PremierExemple.java
```

- Après la compilation, si votre programme ne contient aucune erreur, le fichier `PremierExemple.class` sera généré.

❑ Exécution

- Pour exécuter le fichier `.class`, tapez la commande suivante (*sans l'extension*) :

```
java PremierExemple
```

- Après l'exécution, le message suivant sera affiché : **Premier Programme Java.**

Introduction à Java

Installation de JDK

❑ Description du programme

- Première classe

- En Java, toutes les déclarations et instructions doivent être faites à l'intérieur d'une classe.
- **public class PremierExemple** signifie que vous avez déclaré une classe nommée **PremierExemple**.

- Méthode main

Pour qu'un programme Java puisse être exécuté, il doit contenir la méthode spéciale **main()**, qui est l'équivalent de **main** dans le langage C.

- **String[] args** dans la méthode **main** permet de récupérer les arguments transmis au programme lors de son exécution.
- **String** est une classe, et les crochets **[]** indiquent que **args** est un tableau (nous aborderons l'utilisation des tableaux plus en détail plus tard).
- Le mot-clé **void** désigne le type de retour de la méthode **main()**, indiquant qu'elle ne retourne aucune valeur lors de son appel.

Introduction à Java

Installation de JDK

❏ Description du programme

Méthode main

- Le mot-clé **static** indique que la méthode est accessible et utilisable même sans qu'aucun objet de la classe ne soit créé.
- Le mot-clé **public** définit les droits d'accès. Il est obligatoire dans l'instruction **public static void main(String[] args)**, mais peut être omis dans la ligne **public class PremierExemple**.

Méthode println

- La méthode **println** sert à afficher un message. Par exemple, dans l'instruction **System.out.println(« Premier Programme Java »)** :
 - **System** est une classe.
 - **out** est un objet dans la classe **System**.
 - **println()** est une méthode (fonction) de l'objet **out**. Les méthodes sont toujours suivies de **()**
- Les points **.** séparent les classes, les objets et les méthodes.
- Chaque instruction doit se terminer par un point-virgule **;**.
- "Premier Programme Java" est une chaîne de caractères.

Introduction à Java

Commentaire en Java

- Les commentaires en Java peuvent être écrits sur **une seule ligne** ou **sur plusieurs lignes**. Voici un exemple :

```
/* Ceci est un commentaire
```

```
sur plusieurs lignes */
```

```
public class PremierExemple {
```

```
// Ceci est un commentaire sur une seule ligne
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        System.out.println("Premier Programme Java ");
```

```
    }
```

```
}
```

Introduction à Java

Données primitives

- Voici un tableau regroupant les types primitifs en Java :

Type	Description	Taille	Valeurs possibles
byte	Entier	8 bits	-128 à 127
short	Entier	16 bits	-32,768 à 32,767
int	Entier	32 bits	-2^{31} à $2^{31}-1$
long	Entier	64 bits	-2^{63} à $2^{63}-1$
float	Nombre à virgule flottante	32 bits	$\pm 3.40282347\text{E}+38$ (précision simple)
double	Nombre à virgule flottante	64 bits	$\pm 1.7976931348623157\text{E}+308$ (haute précision)
char	Caractère Unicode	16 bits	0 à 65,535
boolean	Valeur booléenne	1 bit	true ou false

Introduction à Java

Données primitives

▣ Constante

- En Java, **une constante** est une variable dont la valeur est fixe et ne peut pas être modifiée après son initialisation. Pour déclarer une constante, on utilise le mot-clé **final**.

final type nomConstante = valeur;

Exemple

- **final int AGE_MAX = 100;**
- **final double PI = 3.14159;**

Introduction à Java

Opérateurs et expressions

- Comme en C, Java possède les opérateurs arithmétiques et de comparaison habituels.
- On retrouve également les expressions arithmétiques, les comparaisons et les boucles classiques du langage C.
- Des fonctionnalités spécifiques à Java seront abordées dans les chapitres suivants.

Introduction à Java

Opérateurs et expressions

Exemple

```
public class ExempleSimple {  
    public static void main(String[] args) { // Déclaration de variables  
  
        int a = 10, b = 5; int resultat;  
  
        // Opérateurs arithmétiques  
  
        resultat = a - b; // Soustraction  
  
        // Expression conditionnelle  
  
        if (resultat > 0) {  
  
            System.out.println("La différence est positive.");  
  
        } // Boucle for pour afficher les nombres de 1 à 3  
  
        for (int i = 1; i <= 3; i++) {  
  
            System.out.println("i = " + i);  
  
        }  
}
```

Introduction à Java

Exercices

- [Exercice 1:](#)

Déclarer deux variables avec des valeurs définies et afficher leur somme.

- [Exercice 2:](#)

Déclarer un nombre et afficher s'il est pair ou impair.

- [Exercice 3:](#)

Calculer et afficher la factorielle d'un nombre fixe, par exemple, 5.

- [Exercice 4:](#)

Afficher la table de multiplication d'un nombre fixe (par exemple, 3).

Chapitre 2

Classes et objets

Classes et objets

Introduction

- Java est un langage orienté objet. Tout élément doit se trouver à l'intérieur d'une classe.
- Le nom d'une classe (appelé **identifiant**) doit respecter les règles suivantes :
 - L'identifiant doit commencer par une lettre, un tiret bas (_) ou un signe dollar (\$). Il ne peut pas commencer par un chiffre.
 - L'identifiant ne doit contenir que des lettres, des chiffres, le caractère _, et le signe \$.
 - Un identifiant ne peut pas correspondre à un mot réservé (voir tableau ci-dessous).
 - Un identifiant ne peut pas correspondre aux mots suivants : true, false, ou null. Bien que ces termes ne soient pas des mots réservés, ils représentent des types primitifs et ne peuvent donc pas être utilisés comme noms de classe.

Classes et objets

Introduction

abstract	continue	for	new	switch
assert	default	goto	package	synchronized
boolean	do	if	private	this
break	double	implements	protected	throw
byte	else	import	public	throws
case	enum	instanceof	return	transient
catch	extends	int	short	try
char	final	interface	static	void
class	finally	long	strictfp	volatile
const	float	native	super	while

Table 1 : Table mots clés

Classes et objets

Introduction

- En Java, il est recommandé, par convention, de commencer les noms des classes par **une lettre majuscule**.
- De plus, il est conseillé d'utiliser des majuscules pour **le début des autres noms** afin d'améliorer la lisibilité du code.
- La table ci-dessous présente des mots qui peuvent être utilisés comme noms de classes.

Nom de la classe	Description
Etudiant	Commence par une majuscule
NotesEtudiant	Commence par une majuscule et le deuxième mot commence également par une majuscule
AnnéeScolaire2024	Commence par une majuscule et ne contient pas d'espace

Table 2 : Quelques noms de classes valides

Classes et objets

Introduction

- La table 3 liste des mots qui peuvent également être utilisés comme noms de classes, bien que leur utilisation soit **déconseillée**. Si vous choisissez d'utiliser l'un de ces mots, le programme compilera **sans erreur**

Nom de la classe	Description
etudiant	Ne commence pas par une majuscule
ETUDIANT	Le nom est entièrement en majuscules, ce qui n'est pas recommandé
Notes_Etudiant	L'usage du caractère _ ne reflète pas une convention pour marquer un nouveau mot
annéescolaire2024	Ne commence pas par une majuscule, et le deuxième mot n'est pas clairement identifiable, ce qui rend le nom difficile à lire

Table 3 : Quelques noms de classes non recommandés

Classes et objets

Introduction

- la table 4 regroupe les mots qui **ne peuvent pas être utilisés** comme noms de classes.

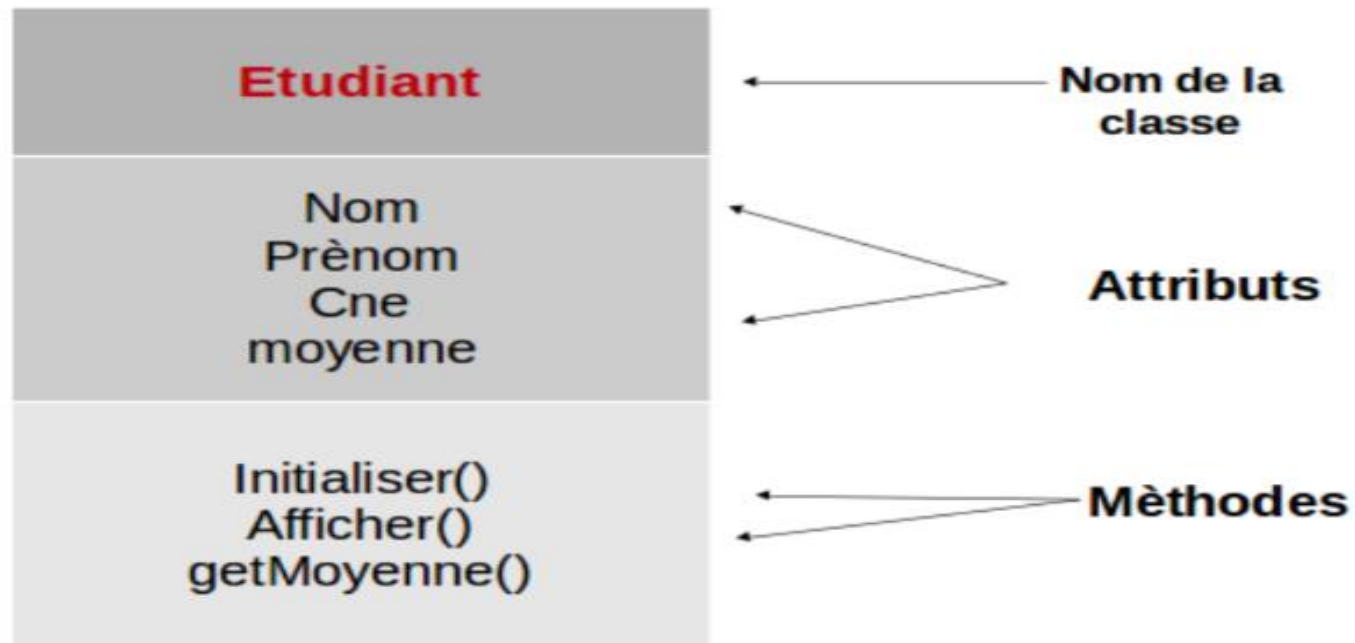
Nom de la classe	Description
Etudiant#	Contient #
double	Mot réservé
Notes Etudiant	Contient espace
2024annéescolaire	Commence par un chiffre

Table 4 : Quelques noms de classes non recommandés

Classes et objets

Introduction

- Représentation en UML la classe Etudiant



Classes et objets

Déclaration d'une classe

- Une classe peut inclure des méthodes (fonctions) et des attributs (variables).
- Pour créer une classe, on utilise le mot-clé `class`. Par exemple, voici le prototype de la classe `Etudiant` :

```
class Etudiant {  
    // Déclarations  
    // Attributs et méthodes  
}
```

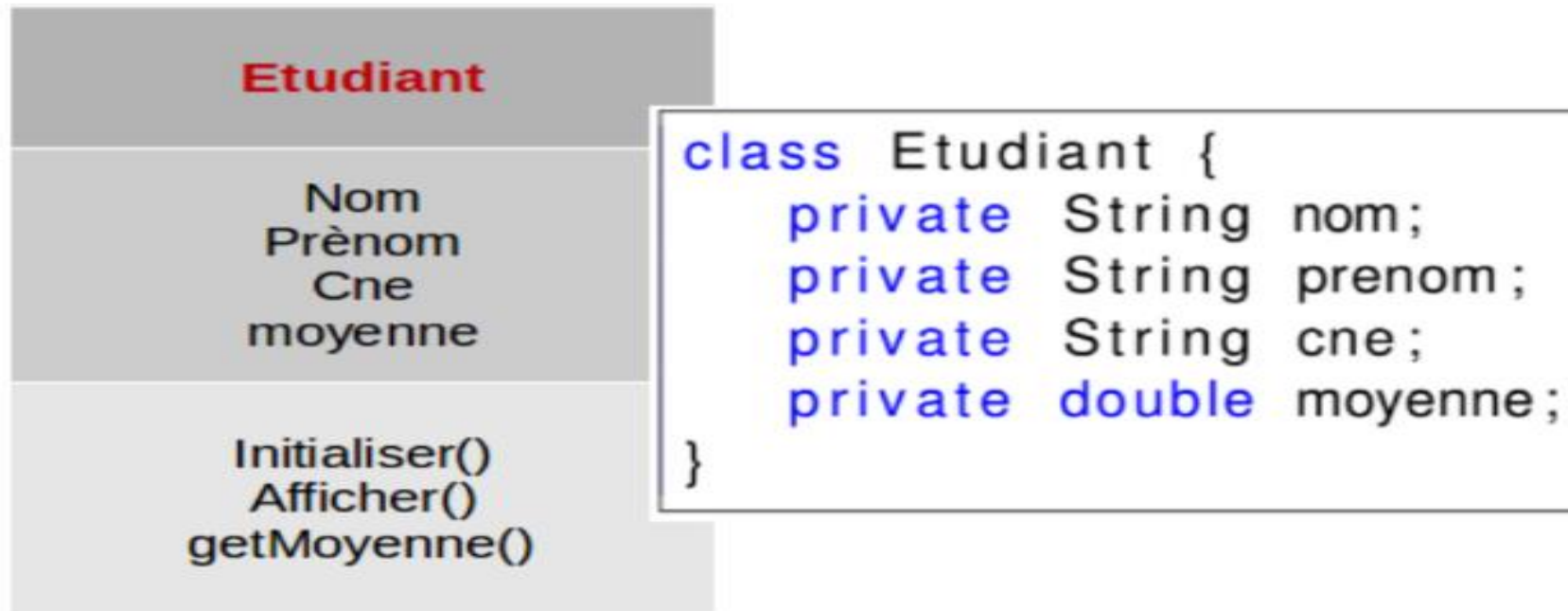
Remarques :

1. Il est possible de définir plusieurs classes dans un même fichier, mais une seule classe peut être précédée du mot-clé `public`. De plus, le fichier doit porter le même nom que cette classe publique.
2. Une classe peut être déclarée dans un fichier séparé, lequel doit porter le même nom que la classe, suivi de l'extension `.java`.
3. Pour que la machine virtuelle Java (JVM) puisse accéder à une classe contenant la méthode `main`, cette classe doit obligatoirement être publique.

Classes et objets

Définition des attributs

- Un étudiant est caractérisé par les propriétés suivantes : son **nom**, son **prénom**, son **numéro CNE** et sa **moyenne**.
- En Java, **ces attributs** peuvent être codés dans notre classe de la manière



Classes et objets

Définition des attributs

- ```
class Etudiant {
 // Attributs de la classe Etudiant
 private String nom; // Le nom de l'étudiant
 private String prenom; // Le prénom de l'étudiant
 private String cne; // Le numéro CNE de l'étudiant
 private double moyenne; // La moyenne de l'étudiant
}
```
- Par convention, les noms des **attributs** et des **methodes** doivent être en **minuscule**.
- Le premier mot doit commencer en minuscule et les autres mots doivent commencer en majuscules (**ceciEstUneVariable, ceciEstUneMethode**).

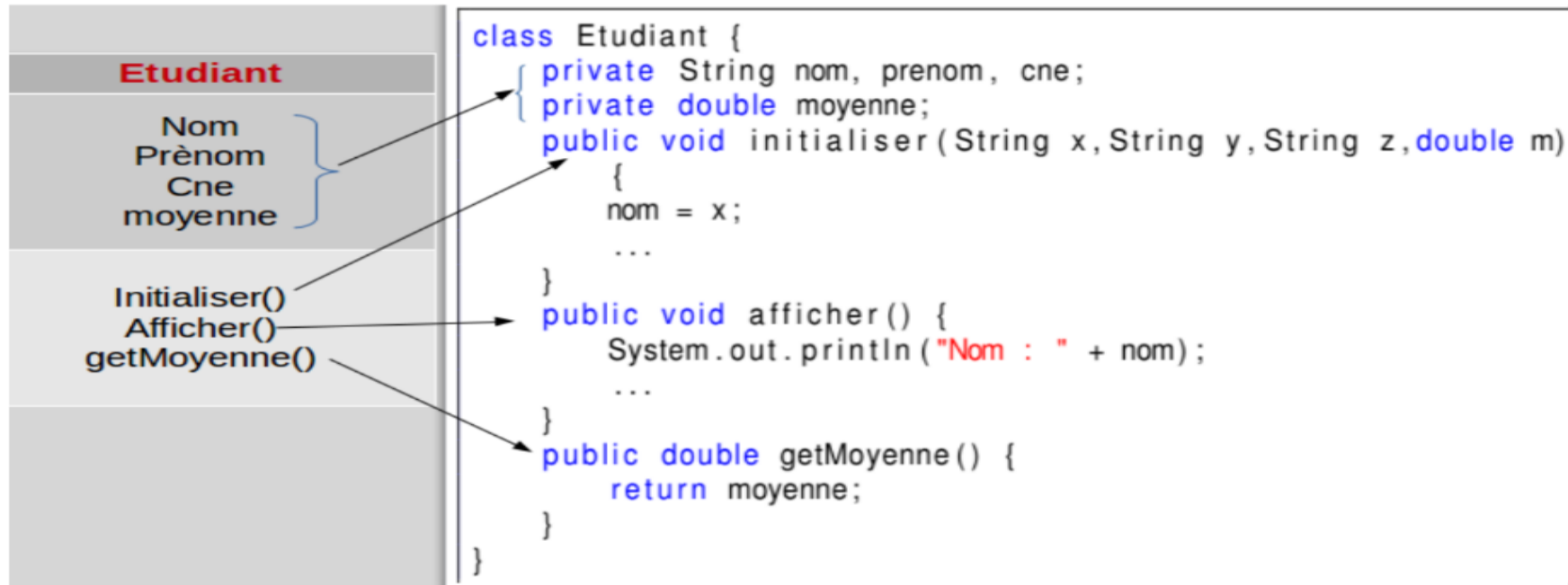
### Remarque :

- La présence du mot clé **private** (**prive**) indique que les variables ne seront pas accessibles de l'extérieure de la classe ou elles sont définies.
- C'est possible de déclarer les variables **non privées**, mais c'est **déconseillé**.

# Classes et objets

## Définition des méthodes

- Dans la classe **Etudiant**, nous avons défini trois méthodes :
  - **initialiser()** : cette méthode permet d'initialiser les informations relatives à un étudiant.
  - **afficher()** : cette méthode affiche les informations d'un étudiant.
  - **getMoyenne()** : cette méthode retourne la moyenne d'un étudiant.



# Classes et objets

## Exemple: classe Etudiant

```
public class Etudiant {
 // Attributs de la classe
 private String nom;
 private String prenom;
 private String cne;
 private double moyenne;

 // Méthode pour initialiser les informations d'un étudiant
 public void initialiser(String nomParam, String prenomParam, String cneParam, double moyenneParam) {
 nom = nomParam;
 prenom = prenomParam;
 cne = cneParam;
 moyenne = moyenneParam;
 }

 // Méthode pour afficher les informations de l'étudiant
 public void afficher() {
 System.out.println("Nom : " + nom);
 System.out.println("Prénom : " + prenom);
 System.out.println("CNE : " + cne);
 System.out.println("Moyenne : " + moyenne);
 }

 // Méthode pour obtenir la moyenne de l'étudiant
 public double getMoyenne() {
 return moyenne;
 }
}
```

- Une classe peut contenir **plusieurs méthodes** définies en son sein.
- Lorsque le mot-clé **public** est utilisé, cela indique que les méthodes sont accessibles depuis **l'extérieur de la classe**. Cependant, il est également possible de déclarer des méthodes privées.



# Classes et objets

## Utilisation des classes

- Après avoir déclaré une classe, celle-ci peut être utilisée pour déclarer **un objet** (c'est-à-dire une variable de type classe) dans n'importe quelle méthode.

- Pour utiliser la classe Etudiant :

**Etudiant et1;**

- Contrairement aux types primitifs, cette déclaration **ne réserve pas d'espace mémoire** pour **l'objet** de type Etudiant, mais crée uniquement **une référence** à cet objet.
- Pour réserver de la mémoire, il est nécessaire d'utiliser le mot-clé **new**, comme suit :

**et1 = new Etudiant();**

- Ces deux instructions peuvent être combinées en une seule :

**Etudiant et1 = new Etudiant();**

# Classes et objets

## Utilisation des classes: Référence



- Les objets sont manipulés à l'aide de références. Prenons l'exemple classique de l'animal et du chien :

**Chien** = **Objet**.

**Animal** = **Référence**.

- Pour interagir avec **l'objet** (chien), on utilise **la référence** (animal).
- Avoir une référence ne signifie pas forcément posséder l'objet (par exemple, on peut avoir une référence à un animal sans qu'il s'agisse d'un chien).
- Maintenant, nous pouvons appliquer n'importe quelle méthode à **l'objet et1**.
- Par exemple, pour initialiser **les attributs de et1**, on procède de la manière suivante :

**et1.initialiser(« SALIM", "Mohammed", "A8899", 12.5);**

# Classes et objets

## Utilisation des classes: Exemple

- Dans l'exemple ci-dessous, on utilisera la classe **ExempleEtudiant** pour tester la classe **Etudiant**, qui représente notre classe principale (celle contenant la méthode main()) :

```
class Etudiant {
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;
 public void initialiser(String x, String y, String z, double m)
 {
 nom = x;
 prenom = y;
 cne = z;
 moyenne = m;
 }
 public void afficher() {
 System.out.println("Nom: " + nom + ", prenom: " + prenom +
 ", CNE: " + cne + " et moyenne: " + moyenne);
 }
 public double getMoyenne() {
 return moyenne;
 }
}
```

```
public class ExempleEtudiant {
 public static void main(String[] args) {
 double moy;
 Etudiant et1 = new Etudiant();
 et1.initialiser("Sami", "Ali", "A8899", 12.5);
 et1.afficher();
 et1.initialiser("Rahim", "Lina", "A7788", 13);
 moy = et1.getMoyenne();
 System.out.println("Moyenne : " + moy);
 }
}

class Etudiant {
 ...
}
```

# Classes et objets

## Utilisation des classes: Exemple

### Résultats:

Nom : Salim, prenom : Mohammed, CNE : A8899 et moyenne : 12.5

Moyenne : 13.0

Nom : Oujdi, prenom : Ahmed, CNE : A7788 et moyenne : 13.0

# Classes et objets

## Portée des attributs

- Les attributs d'une classe sont accessibles dans toutes les méthodes de cette même classe.
- Il n'est donc pas nécessaire de les transmettre en tant qu'arguments. Cependant, à l'extérieur de la classe, les attributs privés ne sont pas directement accessibles.
- Par exemple, dans la classe **ExempleEtudiant**, une instruction comme :

```
Etudiant et = new Etudiant();
```

```
moy = et.moyenne;
```

- provoquera une erreur de compilation avec le message : *The field Etudiant.moyenne is not visible.*
- Cela s'explique par le fait que l'attribut **moyenne** est privé et n'est accessible qu'à l'intérieur de la classe **Etudiant**, mais pas dans la classe **ExempleEtudiant**. C'est pourquoi, dans l'exemple précédent, nous avons utilisé la méthode **getMoyenne()** pour accéder à la valeur de **moyenne**.

# Classes et objets

## Surcharge des méthodes

- La **surcharge** se produit lorsqu'il existe plusieurs méthodes portant le même nom au sein d'une classe.
- Ces méthodes doivent **se différencier** par le **nombre** ou le **type des arguments** qu'elles acceptent.

### Exemple :

- Dans la classe **Etudiant**, on peut ajouter trois méthodes ayant le même nom, mais avec des signatures différentes :
  1. Une méthode prenant **trois arguments** de type **double**.
  2. Une méthode prenant **deux arguments** de type **double**.
  3. Une méthode prenant **deux arguments** de type **float**

# Classes et objets

## Surcharge des méthodes

```
class Etudiant {
 ...
 //calcul de la moyenne de trois nombres
 public double calculMoyenne(double m1, double m2, double m3) {
 double moy = (m1 + m2 + m3)/3;
 return moy;
 }

 //calcul de la moyenne de deux nombres (doubles)
 public double calculMoyenne(double m1, double m2) {
 double moy = (m1 + m2)/2;
 return moy;
 }

 //calcul de la moyenne de deux nombres (float)
 public double calculMoyenne(float m1, float m2) {
 double moy = (m1 + m2)/2;
 return moy;
 }
}
```

# Classes et objets

## Surcharge des méthodes

### ❑ Utilisation de la classe Etudiant

- À présent, nous utiliserons la classe principale ExempleEtudiant pour effectuer des tests sur la classe modifiée Etudiant

```
public class ExempleEtudiant {
 public static void main(String[] args) {
 double moy;
 Etudiant et1 = new Etudiant();
 et1.initialiser("Salim", "Mohammed", "A8899", 12.5);

 //Appel de calculMoyenne(double m1, double m2, double m3)
 moy = et1.calculMoyenne(10.5, 12, 13.5);

 //Appel de calculMoyenne(double m1, double m2)
 moy = et1.calculMoyenne(11.5, 13);

 //Appel de calculMoyenne(float m1, float m2)
 moy = et1.calculMoyenne(10.5f, 12f);

 //Appel de calculMoyenne(double m1, double m2)
 //13.5 est de type double
 moy = et1.calculMoyenne(11.5f, 13.5);
 }
}
```



# Classes et objets

## Surcharge des méthodes

### ❑ Conflit

```
class Etudiant {
 ...
 public double calculMoyenne(double m1, float m2) {
 return (m1 + m2)/2;
 }

 public double calculMoyenne(float m1, double m2) {
 return (m1 + m2)/2;
 }
}
```

# Classes et objets

## Surcharge des méthodes

### ❑ Conflit

```
public class ExempleEtudiant {
 public static void main(String[] args) {
 double moy;
 Etudiant et1 = new Etudiant();
 et1.initialiser("Salim", "Mohammed", "A8899", 12.5);

 //Appel de calculMoyenne(double m1, float m2)
 moy = et1.calculMoyenne(11.5, 13f);

 //Appel de calculMoyenne(float m1, double m2)
 moy = et1.calculMoyenne(10.5f, 12.0);

 //11.5 et 13.5 sont de type double
 //Erreur de compilation
 moy = et1.calculMoyenne(11.5, 13.5);

 //11.5f et 13.5f sont de type float
 //Erreur de compilation
 moy = et1.calculMoyenne(11.5f, 13.5f);
 }
}
```

L'exemple précédent génère des erreurs de compilation :

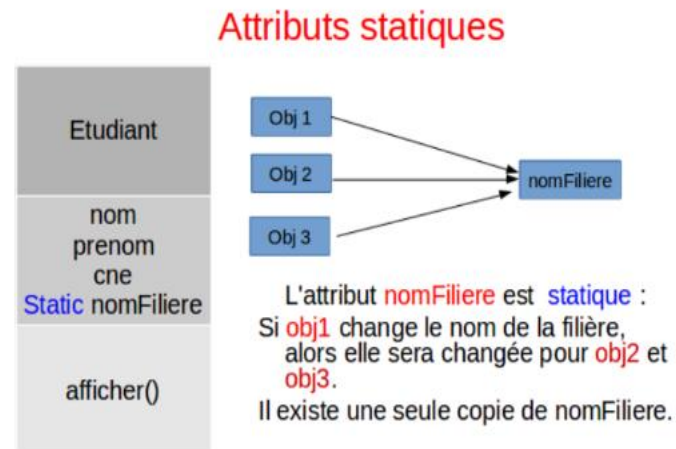
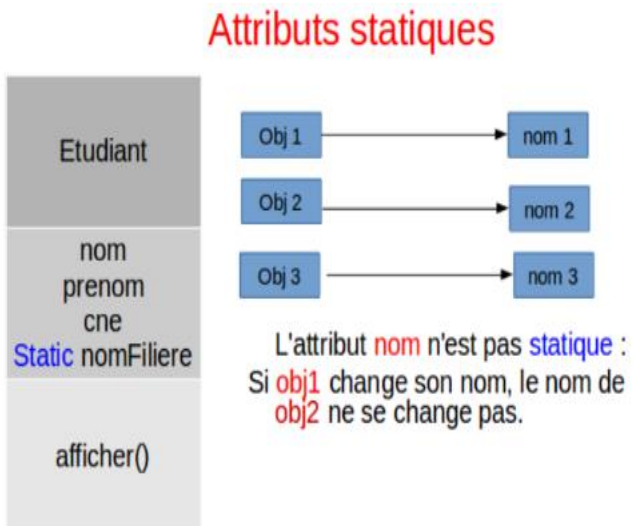
- `moy = et.calculMoyenne(11.5, 13.5)` aboutit à l'erreur de compilation : The method `calculMoyenne(double, float)` in the type `Etudiant` is not applicable for the arguments `(double, double)`;
- `moy = et.calculMoyenne(11.5f, 13.5f)` aboutit à l'erreur de compilation : The method `calculMoyenne(double, float)` is ambiguous for the type `Etudiant`.

# Classes et objets

## Méthodes statiques et finales

### ▢ Attributs statiques

- **Les variables statiques**, également appelées **variables de classe**, sont partagées entre **toutes les instances** d'une même classe.
- Contrairement aux variables d'instance, **une seule copie** d'une variable statique est créée pour toute la classe, indépendamment du nombre d'objets créés.
- Lorsqu'un objet est instancié à l'aide de l'opérateur new, aucune nouvelle mémoire n'est allouée pour une variable statique.
- Pour déclarer une variable statique, le mot-clé **static** doit être utilisé



# Classes et objets

## Méthodes statiques et finales

### ❑ Constantes `final` et `static`

- Une constante partagée par toutes les instances d'une classe peut être déclarée à l'aide des modificateurs `final` `static`. Par exemple :

```
class A { final static double PI = 3.1415927;
 static final double Pi = 3.1415927; }
```

- La classe `Math` fournit des constantes statiques comme `Math.PI` (valant 3.14159265358979323846).
- Dans la classe `Math`, la constante `PI` est déclarée comme suit : `public final static double PI = 3.14159265358979323846;`
- Les caractéristiques de `PI` sont les suivantes :
  - `public` : Elle est accessible depuis n'importe quel endroit.
  - `final` : Sa valeur ne peut pas être modifiée.
  - `static` : Une seule copie de cette constante existe, et elle est accessible sans qu'il soit nécessaire de créer un objet de la classe `Math`.

# Classes et objets

## Méthodes statiques et finales

### ▣ Méthodes statiques

- Une méthode peut être déclarée comme **statique** en utilisant le mot-clé **static**.
- Une méthode statique peut être appelée directement à partir de **la classe**, sans avoir besoin de créer une instance de celle-ci.
- Ces méthodes sont également appelées **méthodes de classe**.
- **Restrictions des méthodes statiques :**
  - Elles ne peuvent appeler que d'autres **méthodes statiques**.
  - Elles ne peuvent utiliser que des **attributs statiques**.

# Classes et objets

## Méthodes statiques et finales

### ▣ Méthodes statiques: exemple

```
public class MethodesClasses {
 public static void main(String[] args) {
 Scanner clavier = new Scanner(System.in);
 int n;
 System.out.print("Saisir un entier : ");
 n = clavier.nextInt();
 System.out.print("Factorielle : " + n + " est : "
 + Calcul.factorielle(n));
 }
}

class Calcul {
 private int somme;
 static int factorielle(int n) {
 //ne peut pas utiliser somme
 if (n <= 0)
 return 1;
 else
 return n * factorielle(n - 1);
 }
}
```

# Classes et objets

## Lecture à partir du clavier

- Pour effectuer une lecture depuis le clavier, Java fournit la classe **Scanner**.
- Afin de rendre cette classe accessible au compilateur, il est nécessaire d'ajouter l'instruction suivante :

```
import java.util.Scanner;
```

- **Quelques méthodes principales de la classe Scanner :**

- **nextShort()** : Permet de lire une valeur de type short.
- **nextByte()** : Permet de lire une valeur de type byte.
- **nextInt()** : Permet de lire une valeur de type int.
- **nextLong()** : Permet de lire une valeur de type long (sans besoin d'ajouter L après le nombre saisi).
- **nextFloat()** : Permet de lire une valeur de type float (sans besoin d'ajouter F après le nombre saisi).
- **nextDouble()** : Permet de lire une valeur de type double.
- **nextLine()** : Permet de lire une ligne complète et la retourne sous forme de chaîne (String).
- **next()** : **Permet** de lire le mot suivant sous forme de chaîne (String).

# Chapitre 3

## **Constructeurs**



# Constructeurs

## Introduction

- Dans le chapitre 2, nous avons appris à initialiser les attributs de la classe **Etudiant** en définissant une méthode appelée **initialiser()**.
- De plus, dans la classe principale **ExempleEtudiant**, pour créer une instance, il était nécessaire d'appeler une méthode spéciale **Etudiant()**, comme dans l'instruction : **Etudiant eti = new Etudiant();**.

```
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Initialiser les information concernant l'etudiant
 public void initialiser(String x, String y, String z, double m) {
 nom = x;
 prenom =y;
 cne= z;
 moyenne= m;
 }
}
```

```
public class ExempleEtudiant{
 Run main | Debug main | Run | Debug
 public static void main(String[] args) {
 double moy;
 Etudiant et1 =new Etudiant();
 et1.initialiser(x:"Sami", y:"Ali", z:"A8899", m:12.5);
 moy=et1.getMoyenne();
 System.out.println("Moenne:" + moy);
 }
}
```

# Constructeurs

## Introduction

- Cette approche **n'est pas recommandée** pour plusieurs raisons :
  - La méthode spéciale Etudiant() n'est pas utilisée.
  - Chaque objet créé doit être initialisé manuellement en appelant une méthode spécifique.
  - Si l'initialisation est oubliée, l'objet sera initialisé avec des valeurs par défaut, ce qui peut entraîner des problèmes à l'exécution, même si le programme compile sans erreur.
- Pour résoudre ces inconvénients, on utilise **les constructeurs**.

# Constructeurs

## Définition

- Un **constructeur** est une méthode qui n'a pas de type de retour et qui porte le même nom que la classe.
- Il est automatiquement appelé lors de la création d'un objet.
- Une classe peut avoir plusieurs constructeurs grâce à la surcharge, tant que le nombre ou les types d'arguments des constructeurs sont différents.
- Pour créer et initialiser un objet, on peut remplacer

ces deux instructions:

```
Etudiant et1 = new Etudiant();
et1.initialiser("Sami", "Ali", "A8899", 12.5);
```

Par une seule instruction:

```
Etudiant et1 = new Etudiant("Sami", "Ali", "A8899", 12.5);
```

```
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Constructeur
 public Etudiant(String x, String y, String z, double m) {
 nom = x;
 prenom = y;
 cne = z;
 moyenne = m;
 }
}
```

# Constructeurs

## Utilisation **this**

- Dans les arguments du constructeur `Etudiant`, les variables `x`, `y`, `z`, et `m` ont été utilisées.
- Il est également possible d'utiliser **les mêmes noms que les attributs privés de la classe** en utilisant le mot-clé **this**.

### Exemple

```
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Constructeur
 public Etudiant(String nom, String prenom, String cne, double moyenne) {
 this.nom = nom;
 this.prenom= prenom ;
 this.cne= cne ;
 this.moyenne= moyenne ;
 }
}
```

- Dans l'instruction **this.nom = nom**, **this.nom** fait référence à l'attribut `nom` de la classe, tandis que **nom** correspond à la variable locale (argument du constructeur).
- En général, le mot-clé **this** désigne l'instance actuelle de la classe.

# Constructeurs

## Surcharge des constructeurs

- La classe **Etudiant** sera modifiée pour inclure deux constructeurs :
  - Un constructeur prenant **trois arguments**.
  - Un autre constructeur prenant **quatre arguments**

### Exemple 1:

```
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Constructeur 1
 public Etudiant(String nom, String prenom, double moyenne) {
 this.nom = nom;
 this.prenom= prenom ;
 this.moyenne= moyenne ;
 }

 // Constructeur 2
 public Etudiant(String nom, String prenom, String cne, double moyenne) {
 this.nom = nom;
 this.prenom= prenom ;
 this.cne= cne ;
 this.moyenne= moyenne ;
 }
}
```

2024/2025

```
public class ExempleEtudiant{
 Run main | Debug main | Run | Debug
 public static void main(String[] args) {
 double moy;

 Etudiant et =new Etudiant(nom:"KAMAL", prenom:"Lina", moyenne:11.5);
 Etudiant et1 =new Etudiant(nom:"Sami", prenom:"Ali", cne:"A8899", moyenne:14.5);

 moy=et1.getMoyenne();
 System.out.println("Moyenne:"+ moy);
 moy=et.getMoyenne();
 System.out.println("Moyenne2:"+ moy);
 }
}
```

Pr.NASSIT

# Constructeurs

## Surcharge des constructeurs

- Dans le constructeur 2 de l'exemple 1, trois instructions sont répétées.
- Pour éliminer cette redondance, on peut utiliser l'instruction **this(arguments)**.
- Ainsi, l'exemple 1 se réécrit comme suit :

### Exemple 2:

```
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Constructeur 1
 public Etudiant(String nom, String prenom, double moyenne) {
 this.nom = nom;
 this.prenom= prenom ;
 this.moyenne= moyenne ;
 }

 // Constructeur 2
 public Etudiant(String nom, String prenom , double moyenne, String cne) {
 // Appel du constructeur 1
 this(nom, prenom, moyenne);
 this.cne= cne ;
 }
}
```

- L'instruction **this(arguments)** doit être **la première** instruction du constructeur. Si elle est placée ailleurs, le compilateur génère **une erreur**.

# Constructeurs

## Constructeur par défaut

- Le constructeur par défaut est un constructeur qui n'a pas d'arguments.

```
public class ExempleEtudiant{
 Run main | Debug main | Run | Debug
 public static void main(String[] args) {

 // Utilisation du constructeur
 Etudiant et1 =new Etudiant();

 }
}

class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;
 // Constructeur par défaut
 public Etudiant() {
 this.nom = "";
 this.prenom= "" ;
 this.cne="";
 this.moyenne= 0.0 ;
 }

 // Constructeur 1
 public Etudiant(String nom, String prenom, double moyenne) {
```

# Constructeurs

## Constructeur par défaut

### Remarques :

1. Si aucun constructeur n'est défini ou utilisé, le compilateur initialise automatiquement les attributs de l'objet avec des valeurs par défaut.
2. Dans les exemples 1 et 2 de la section ([Surcharge des constructeurs](#)), l'instruction Etudiant **et1 = new Etudiant();** n'est pas valide, car les deux constructeurs définis [nécessitent des arguments](#).
3. Contrairement aux autres méthodes, un constructeur ne peut pas être directement appelé.

Par exemple, l'instruction ci-dessous n'est invalide et ne sera pas acceptée

**et1.Etudiant("Sami", "Ali", 14.5, "A8899");**



# Constructeurs

## Constructeur de copie

- En Java, il est possible de créer la copie d'une instance à l'aide d'un **constructeur de copie**.
- Ce type de constructeur permet d'initialiser une nouvelle instance en recopiant les attributs d'une instance existante du même type.

```
public class ExempleEtudiant{
 Run main | Debug main | Run | Debug
 public static void main(String[] args) {
 Etudiant et1 =new Etudiant(nom:"Sami", prenom:"Ali", moyenne:14.5, cne:"A8899");
 Etudiant et2 =new Etudiant(et1);
 }
}
class Etudiant{
 private String nom, prenom, cne;
 private double moyenne;

 // Constructeur de copie
 public Etudiant(Etudiant autreEt) {
 nom = autreEt.nom;
 prenom= autreEt.prenom;
 cne= autreEt.cne;
 moyenne= autreEt.moyenne;
 }
 // Constructeur par défaut
```

- Remarque: e1 et e2 sont deux références différentes pour deux objets ayant les mêmes valeurs d'attributs