

Glossaire

Argument : valeur transmise à une méthode au moment de son appel.

Attribut : champ d'une classe.

Boucle : 3 sortes de boucles : *while*, *for*, *do-while*.

Classe : modélise un type d'entité. Elle donne la description d'un ensemble d'attributs et de méthodes chargées de gérer ces attributs.

Commentaire : partie de code ignorée par la machine. Se définit par */* */* en cas de lignes multiples, ou *//* sur une seule ligne.

Constructeur : Toute classe contient une méthode appelée constructeur, portant le même nom que la classe. Ce constructeur permet d'initialiser les attributs de la classe.

Déclarer une variable : indiquer le type.

Encapsuler : permet de donner des règles à des données, en ne permettant de les manipuler qu'au travers des méthodes d'une classe. Pour encapsuler un attribut, il suffit de le déclarer *private*.

Héritage : exprimé par le mot *extends*, elle permet à une classe de disposer de tout les attributs et méthodes de la classe parente, mis à part les attributs et méthodes *static*.

Instance : une instance est un objet construit selon le modèle d'une classe. Elle est effectuée par le biais du mot-clé *new*. Exemple : `Essai e = new Essai();`

Instruction conditionnelle : utilise les mots *if* et *else*.

Méthode : l'équivalent d'une fonction.

Niveau de visibilité : Permet de définir si une méthode ou un attribut est *public*, *private* ou *protected*.

Objet : Instance d'une classe.

Paramètres d'une méthode : variables apparaissant dans l'en-tête de la méthode.

Type primitif : ce sont les *boolean*, *char*, *byte*, *short*, *int*, *long*, *float* et *double*.