

T.P. N°1 en Programmation Orientée Objet en JAVA

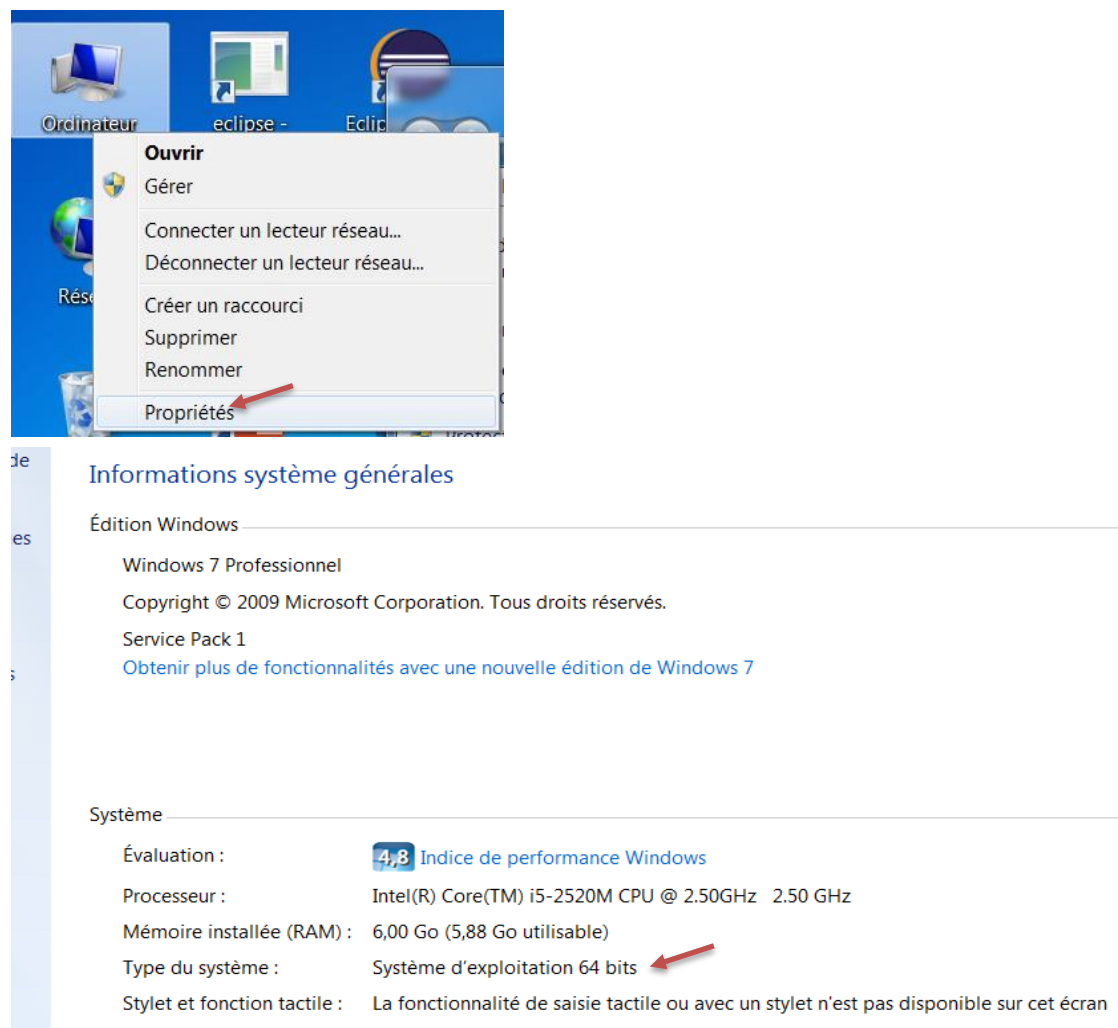
Activité 1:

- 1) Installer jdk 8 (ou supérieur) à partir du site :

<https://www.oracle.com/java/technologies/javase/javase8-archive-downloads.html>

choisir l'installation windows x86 pour la version 32 bits **ou windows x64**

vérifier la version du système à partir de propriétés du système.



- 2) Explorer le dossier java et indiquer son contenu, en donnant le rôle de chaque dossier
- 3) Utiliser le Bloc-notes de Windows pour écrire le fichier suivant :

```
class MonPremierProgramme{  
    //ceci est un commentaire sur une ligne  
    /* ceci est un commentaire  
    Sur plusieurs lignes*/  
    public static void main(String [] args){  
        System.out.println("ceci est mon premier programme en java");  
    }  
}
```

```
}  
}
```

- 4) Créer un dossier sous l'unité D : en lui donnant le nom 'PrenomNomDlSiADBD'. Ce dossier va contenir vos travaux durant ce semestre.
- 5) Enregistrer le fichier dans le dossier créé en lui nommant
le nom du fichier doit être le même que celui de la classe dans lequel il doit avoir le nom :
MonPremierProgramme
- 6) Ouvrir l'invite de commandes.

- a) Commencer par voir les options de la commande javac en tapant :

Javac -help

Une liste d'options qui peuvent être utilisées avec javac est affichée.

- Indiquer la syntaxe générale de javac
javac classpath com : -g FOO.java Bar.java
- Indiquer le rôle de l'option -d
L'option -d dans la commande javac est utilisée pour spécifier le répertoire de destination dans lequel les fichiers .class générés par la compilation doivent être stockés.

- b) Compiler le programme en tapant la commande :

.....
.....
.....

Ouvrir votre dossier PrenomNomDlSiADBD, qu'est-ce que vous remarquez ?

.....

- c) Exécuter le programme en utilisant l'instruction :

il faut ce positionner sous le dossier contenant le fichier

.....

- d) Créer dans votre dossier PrenomNomDlSiADBD un dossier qui s'appelle **bytecode**

- e) Compiler votre programme en lui indiquant de mettre le fichier .class qu'il génère dans le dossier **bytecode** en tapant la commande :

en explorant le dossier bytecode on remarque qu'il contient le fichier MonpremierProg.class

.....

Explorer le dossier **bytecode**

Activité 2:

Pour la suite des exercices, on choisit **Eclipse** pour développer et exécuter les programmes JAVA

- 1) Installer Eclipse à partir du site :

<https://eclipse.org/downloads/>

Télécharger Eclipse IDE for Java Developers puis cliquer sur: 64 bits ou 32 bits (suivant votre ordinateur)

Un dossier zip sera téléchargé. Envoyer le raccourci de l'icône Eclipse (grand cercle bleu entouré de jaune) sur le bureau

- 2) Lancer Eclipse, choisir comme Workspace votre dossier 'PrenomNomDlSiADBD' existant dans l'unité D :
- 3) Créer un nouveau projet en lui donnant le nom '**programmationOO**' comme suit :

A partir du menu **file** d'Eclipse : cliquer sur **new** puis sur **Java project**

Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisir java puis Java project

- 4) Cliquer sur le projet créé pour le sélectionner, puis créer un nouveau **package** et l'appeler '**chapitre1**' soit en cliquant sur le menu file, soit à partir du menu contextuel. Cliquer sur new puis cliquer sur package
- 5) Créer un nouveau fichier class en cliquant sur le menu **file** puis **class** et l'appeler **Chap1Exp1**
- 6) Donner la syntaxe de la méthode main :

.....
Ecrire la méthode main de la classe qui permet d'afficher : " j'utilise Eclipse pour la première fois "

Copier votre programme ici :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

- 7) Exécuter le programme

Remarque :

Changer les variables d'environnement si nécessaire (si eclipse ne trouve pas java) en cliquant avec le bouton droit de la souris sur ordinateur (ou système) sur le bureau:

- Cliquer sur 'propriétés', puis 'modifier les paramètres',
- ensuite cliquer sur l'onglet 'paramètres système avancés' et puis 'variables d'environnement',
- cliquer sur 'path', modifier, à la fin du path existant, taper ' ; ' puis copier le chemin du dossier bin de java sans mettre aucun espace puis cliquer sur le bouton 'modifier' ensuite 'ok'