

Synthèse TD1 JAVA

I] Définitions :

- Classe : Une classe est un type/catégorie/moule pour fabriquer des objets (ex : Joueur, System, etc...)
- Objet/Instance : Un objet peut se décrire comme une super-variable composé d'attributs.
- Attributs : Les différents paramètres d'un objet (ex : num, nom, prenom)
- Méthode : Autre nom pour les fonctions utilisées dans la programmation objet. (ex : "public static void main(String[] args) {}")
(public = la méthode est visible partout, static = la méthode agit seulement sur les objets de la classe, void = la méthode ne renvoi rien)
- Instanciation : Processus qui consiste à lire ou à spécifier des informations, telles que le type de stockage ou les valeurs d'un champ de données.
- Déclaration : Définition d'un objet avec différents attributs.

Première classe : Joueur :

```
class Joueur {  
  
    //Les attributs d'un joueur  
  
    String num;  
  
    String nom;  
  
    String prenom;  
  
    //Méthode d'instance  
  
    void decrisToi() {  
  
        System.out.println("Mon nom est " + nom + ", " + prenom + " " + nom + ". Numéro : " +  
num);  
  
    }  
  
    //Méthode de classe  
  
    static void aQuoiJeSers() {  
  
        System.out.println("Je sers à fabriquer des Objets de type joueur.");  
  
    }  
}
```

```
}
```

Deuxième classe : AppliJoueur :

```
class AppliJoueur {  
    public static void main(String[] args) {  
        Joueur.aQuoiJeSers();  
        // Déclaration des "objets"  
        Joueur j1, j2;  
        //Instanciation  
        j1=new Joueur();  
        j2=new Joueur();  
        j1.num="23";  
        j1.nom="James";  
        j1.prenom="Lebron";  
        j2.num="34";  
        j2.nom="Antetokoumpo";  
        j2.prenom="Giannis";  
        j1.decrisToi();  
        j2.decrisToi();  
        System.out.println("Objet j1 :" + j1);  
        System.out.println("Objet j2 :" + j2);  
    }  
  
}
```