II-Développement orienté objet

Langage : Java

Nécessaire : JDK + Eclipse (ou NetBeans)

Intro Java

* Langage orienté objet

Editions de Java

JME : Java Mobile Edition

JSE : Java Standard Edition

JEE : Java Entreprise Edition

JSE

JRE JDK

(Java Runtime environment) (Java developpment Kit)

Historique des versions :

1.0

… version 1 de Java

1.3

1.4 => version 2 (Java 2)

1.5 => version 5

1.6 => version 6

1.7=> version 7

1.8=> version 8

1.9 => en 2016

NomFichier.java <= javac .java

NomFichier.class <= java .~~class~~

ByteCode <= jar

Raccourci clavier : (ctrl+space)

Sysout : afficher (cout)

Main : générer le programme principal (main)

Un objet est une variable complexe.

1. Abstraction
2. Encapsulation
3. Héritage
4. Polymorphisme

Type <=> classe

Variable <=> objet

Caractéristique d’une Classe

Nom Classe

+ méthode 1

+ méthode 2

+ méthode 3

* Att1 : Int
* Att2 : string
* Att3 : date

Exemple :

Voiture

* Att1 : Nom
* Att2 : Marque
* Att3 : Puissance

+ démarrer ()

+ avancer ()

+ reculer ()

Création de la classe sous Java :

public class Voiture {

//attributs

private string nom ;

private string marque ;

private int puissance ;

//méthodes

public void avancer (…){}}