

Laboratoire 1

DURÉE PRÉVUE : 4H00

OBJECTIFS

Au terme de ce laboratoire, l'étudiant sera capable de :

- Identifier les éléments d'un programme.
- Utiliser les commandes de la console/du terminal.
- Écrire, compiler, exécuter et déboguer un programme Java.

POUR EN SAVOIR PLUS

DOCUMENTATION

Dans ces exercices, il sera essentiellement question d'apprendre à exécuter des commandes dans la console/le terminal de votre système d'exploitation.

Sachez que la console propose de nombreuses **commandes**. Seules quelques-unes d'entre elles vous seront montrées. N'hésitez donc pas à en tester d'autres en consultant la liste suivante (pour les utilisateurs de Windows) :

http://windows.developpez.com/cours/ligne-commande/?page=page_4

En plus de ces commandes préexistantes, d'autres **commandes spécifiques au Java** sont disponibles après l'installation du JDK. Ces dernières sont détaillées sur le site d'*Oracle* :

<https://docs.oracle.com/en/java/javase/21/docs/specs/man/index.html>

EXERCICE 1 : IDENTIFIER LES ÉLÉMENTS D'UN PROGRAMME

Ci-dessous, un programme qui permet de déterminer le jour de la semaine correspondant à une date donnée. La capture provient de l'éditeur de code *Notepad++*.

```
1 package labo1;
2
3 public class JourDeLaSemaine {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         // Variables pour les données de départ
7         int jour = 27, mois = 9, annee = 2024;
8
9         // Variables pour le traitement
10        int anneeEnCours, a, b, m;
11
12        // Variable pour le résultat
13        int jourDeLaSemaine;
14
15        // Traitement
16        anneeEnCours = (14 - mois) / 12;
17        a = annee - anneeEnCours;
18        b = a + a / 4 - a / 100 + a / 400;
19        m = mois + 12 * anneeEnCours - 2;
20        jourDeLaSemaine = (jour + b + 31 * m / 12) % 7;
21
22        // Affichage du résultat
23        System.out.println(jourDeLaSemaine);
24    }
25
26 }
```

Nommez les éléments suivants et donnez-en une brève description :

- [LIGNE 1] labo1
- [LIGNE 3] JourDeLaSemaine
- [LIGNE 5] main
- [LIGNE 6] // Variables pour...
- [LIGNE 7] 27
- [LIGNE 7] jour = 27
- [LIGNE 13] int jourDeLaSemaine
- [LIGNE 16] (14 - mois) / 12
- [LIGNE 23] System.out.println(jourDeLaSemaine)

EXERCICE 2 : CODER UN PROGRAMME, LE COMPILEUR ET L'EXÉCUTER

AVERTISSEMENT

L'espace de travail choisi pour les exemples est le dossier **C:\Java**. Si vous placez votre espace de travail à un autre endroit, veillez à adapter les chemins d'accès qui vous seront spécifiés dans cet énoncé.

RÉDIGER UN PROGRAMME

1. Créez dans votre espace de travail un dossier nommé **labo1** (en minuscules, sans espace et se termine par le chiffre 1), ce qui donne le chemin d'accès **C:\Java\labo1**. C'est dans ce dossier que vous enregistrerez tous les programmes de ce 1^{er} labo.
2. Lancez un éditeur de code (par exemple, *Notepad++*).
3. Reproduisez le code source du programme **JourDeLaSemaine** donné dans l'exercice précédent.
4. Enregistrez le fichier dans le dossier **labo1** en le nommant **JourDeLaSemaine.java**.

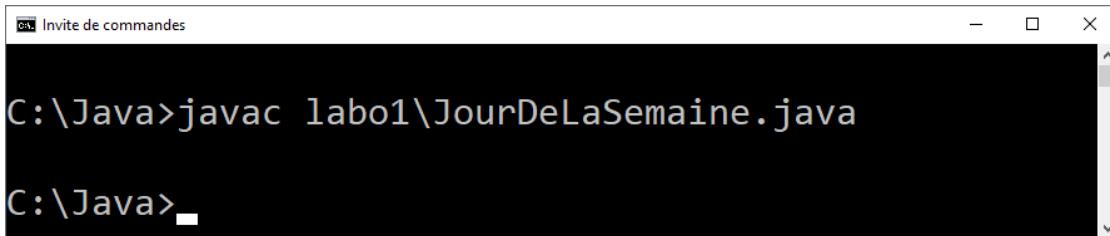
COMPILEUR UN PROGRAMME

1. Accédez à la console/au terminal (dans Windows : ouvrir la fenêtre *Exécuter* avec le raccourci **Windows + R**, puis saisir **cmd**).
2. Changez de dossier à l'aide de la commande **cd** (*change directory*) pour vous rendre dans votre dossier de travail **Java**.



```
cmd Invite de commandes
C:\Users\Arnaud>cd C:\Java
C:\Java>
```

3. Compilez le programme **JourDeLaSemaine** avec la commande **javac**.

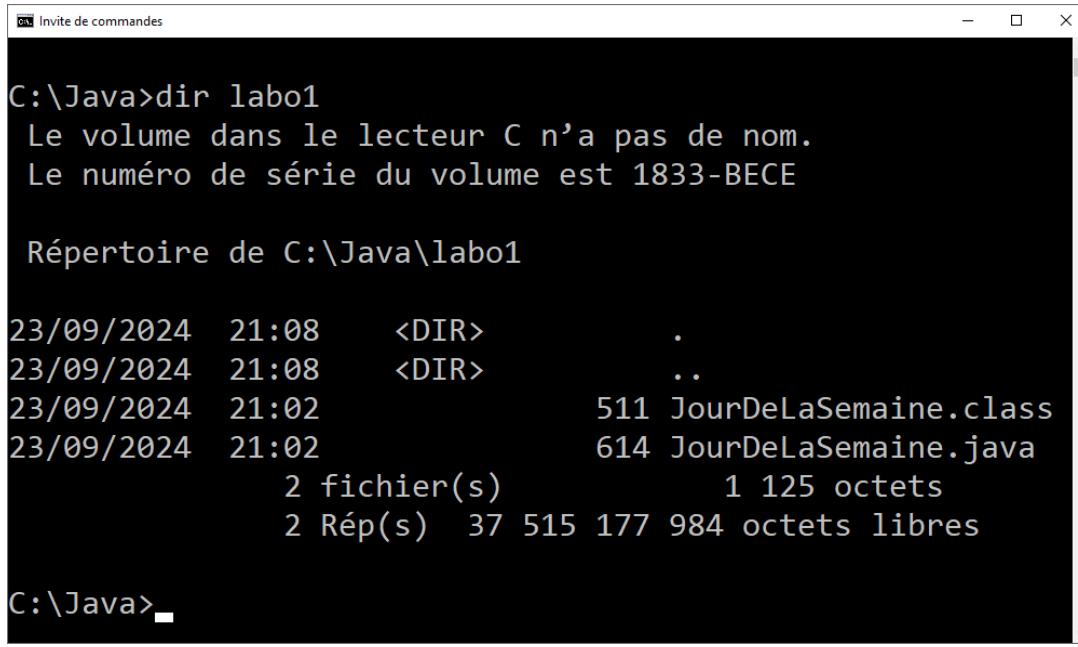


```
cmd Invite de commandes
C:\Java>javac labo1\JourDeLaSemaine.java
C:\Java>
```

Si la compilation réussit, un fichier nommé **JourDeLaSemaine.class** est généré dans le dossier **labo1**.

REMARQUE

Pour afficher le contenu du dossier courant (dans ce cas, **C:\Java\labo1**), vous pouvez utiliser la commande **dir**. Celle-ci permet de vérifier rapidement que le fichier **.class** a bien été créé au terme de la compilation :



```
C:\Java>dir labo1
Le volume dans le lecteur C n'a pas de nom.
Le numéro de série du volume est 1833-BECE

Répertoire de C:\Java\labo1

23/09/2024 21:08 <DIR> .
23/09/2024 21:08 <DIR> ..
23/09/2024 21:02 511 JourDeLaSemaine.class
23/09/2024 21:02 614 JourDeLaSemaine.java
              2 fichier(s)      1 125 octets
              2 Rép(s) 37 515 177 984 octets libres

C:\Java>
```

Si la compilation échoue, lisez attentivement les messages détaillant les erreurs détectées afin de trouver l'origine du problème.

CORRIGER EFFICACEMENT LES ERREURS DE COMPILEATION

Voici quelques conseils :

- Dans la description d'une erreur, **repérez le numéro de la ligne** spécifié à la suite du nom du fichier. Par exemple, l'erreur répertoriée ci-dessous est située à la ligne 10 du fichier **JourDeLaSemaine.java**.

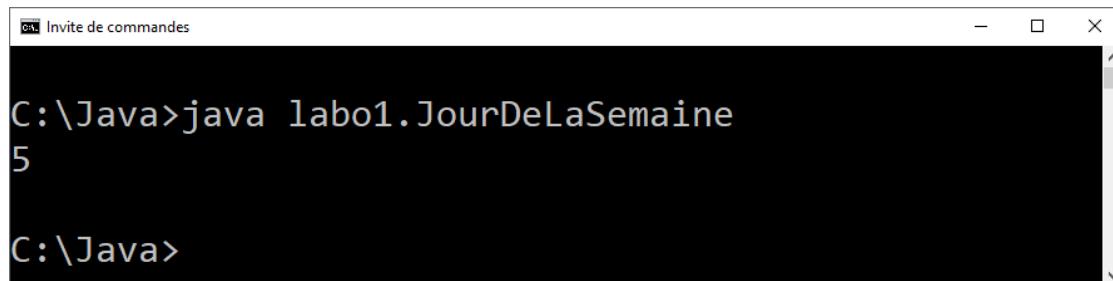
labo1\JourDeLaSemaine.java:10: error: ...

Ainsi, vous localiserez rapidement l'instruction problématique.

- **Corrigez les erreurs par ordre d'apparition**, autrement dit, en les parcourant de haut en bas. En effet, les erreurs situées « plus loin » dans le code sont parfois causées par celles qui les précèdent.

EXÉCUTER UN PROGRAMME

Si la compilation a réussi, exécutez le programme **JourDeLaSemaine** avec la commande **java**. Le nombre « 5 » doit s'afficher en console.



```
C:\Java>java labo1.JourDeLaSemaine
5

C:\Java>
```

COMPRENDRE LES ERREURS DE COMPILEMENT

1. Modifiez le code source du programme **JourDeLaSemaine** afin de voir comment réagit le compilateur dans les 4 cas de figure spécifiés après les encadrés suivants.

MÉTHODOLOGIE À SUIVRE

Après chaque modification du code source, n'oubliez pas d'enregistrer le fichier en cliquant sur l'icône ou en utilisant le raccourci **Ctrl + S**.

Compilez le programme avec la commande **javac**.

Après chaque compilation, n'oubliez pas d'annuler la modification en cliquant sur l'icône ou en utilisant le raccourci **Ctrl + Z**.

MIEUX MAÎTRISER LA CONSOLE

Voici quelques techniques facilitant l'usage de la console :

- Utilisez la flèche du **haut/bas** pour retrouver les commandes précédentes/suivantes.
- Appuyez sur **F7** pour afficher une fenêtre listant les dernières commandes exécutées.
- Utilisez l'auto-complétion avec la touche **tabulation** pour accélérer la saisie d'un chemin (des pressions répétées de la touche **tabulation** permettent de parcourir les résultats correspondant aux premiers caractères saisis).

Traduisez les messages d'erreurs affichés par le compilateur dans chacun des cas ci-dessous. Comprenez-vous le sens du message au vu de la modification effectuée ?

- [LIGNE 7] Renommez la variable **annee** en **année**.
- [LIGNE 3] Modifiez le nom de la classe en remplaçant la lettre **J** majuscule par son équivalent minuscule.
- [LIGNE 16] Placez en commentaire l'instruction **//anneeEnCours = (14 - ...**
- [LIGNE 5] Supprimez l'accolade ouvrante **{**.

[QUESTION FACULTATIVE] Voici une question beaucoup plus difficile. Quelle est l'explication de l'erreur détectée en effectuant la modification ci-dessous (*indice : la base 8 n'y est pas étrangère*) ?

→ [LIGNE 7] ajoutez un zéro en préfixe du littéral entier 9.

2. Modifiez le code source du programme **JourDeLaSemaine** de manière à reproduire l'erreur affichée par le compilateur :

→ Erreur n°1

```
labo1\JourDeLaSemaine.java:10: error: ';' expected
                      int anneeEnCours, a, b, m
                                         ^
1 error
error: compilation failed
```

→ Erreur n°2

```
labo1\JourDeLaSemaine.java:13: error: variable jour is alr
eady defined in method main(String[])
                      int jour;
                           ^
1 error
error: compilation failed
```

→ Erreur n°3

```
labo1\JourDeLaSemaine.java:23: error: package system does
not exist
                      system.out.println(jourDeLaSemaine);
                           ^
1 error
error: compilation failed
```

→ Erreur n°4

```
labo1\JourDeLaSemaine.java:24: error: reached end of file
while parsing
}
 ^
1 error
error: compilation failed
```

COMPRENDRE LES ERREURS D'EXÉCUTION

Indiquez ce qu'il se passe lors de l'exécution du programme dans les 3 cas de figure spécifiés après l'encadré suivant.

MÉTHODOLOGIE À SUIVRE

Après chaque modification du code source, n'oubliez pas d'enregistrer le fichier !

Après chaque exécution, n'oubliez pas d'annuler la modification.

- [LIGNE 5] Supprimez le contenu des parenthèses (~~String[] args~~).
- [LIGNE 7] Remplacez le littéral **2024** par **2000000000** (2 milliards).
- [LIGNE 16] Remplacez le littéral **12** par **0**.

COMPRENDRE LE RÉSULTAT PRODUIT PAR LE PROGRAMME

Modifiez les données de départ (plus précisément, celles affectées aux variables **jour**, **mois** et **annee**) afin de répertorier les résultats affichés par le programme. En procédant de la sorte, déduisez la signification des nombres entiers ainsi obtenus.

MÉTHODOLOGIE À SUIVRE

Après chaque modification du code source, n'oubliez pas d'enregistrer le fichier !

DATE	NOMBRE ENTIER AFFICHÉ
26/09/2024	4
27/09/2024	5
28/09/2024	6
29/09/2024	0
30/09/2024	1
01/10/2024	0
02/10/2024	2
03/10/2024	3

EXERCICE 3 : DÉBOGUER UN PROGRAMME

LES ERREURS DE PROGRAMMATION

Nous l'avons constaté précédemment, il existe différents types d'erreurs :

- Les **erreurs de compilation** qui sont détectées au moment de la compilation d'un programme car elles empêchent le compilateur d'effectuer la traduction du code source en *bytecode* (par exemple, l'**oubli d'un point-virgule**).
- Les **erreurs d'exécution** qui sont détectées au moment de l'exécution d'un programme car ce dernier effectue une opération non valide (par exemple, une **division par zéro**) ou ne parvient pas à effectuer l'une des opérations spécifiées (par exemple, la fonction `main` est introuvable).
- Les **erreurs logiques** qui ne peuvent être détectées que par le programmeur lui-même lorsqu'il exécute son programme en comparant le résultat produit par ce dernier avec le résultat attendu (par exemple, un **dépassement d'entier** ou une **retranscription erronée de calculs mathématiques**). Ces *bugs* sont les plus complexes à identifier et à corriger !

Dès lors, **débuguer un programme** consiste à localiser une erreur logique dans son code source, puis à la corriger.

A force de programmer, l'une des premières compétences que vous développerez sera d'identifier rapidement vos erreurs. L'une des suivantes sera de devenir suffisamment rigoureux lorsque vous coderez pour éviter de commettre ces erreurs.

UTILISER UN DÉBOGUEUR

La méthode de débogage recommandée est l'**exécution pas-à-pas**. Elle nécessite l'emploi d'un outil appelé **débogueur** qui permet de guider l'exécution d'un programme. De cette manière, la partie du code source suspectée d'être à l'origine du problème est exécutée instruction par instruction. Durant ce processus, toujours grâce au débogueur, le programmeur a le loisir de consulter l'état des variables (et bien davantage). Il devient ainsi plus simple de déceler l'erreur dès l'apparition d'un résultat erroné.

Lorsque nous travaillerons avec le logiciel *Eclipse*, nous apprendrons les manipulations de base d'un débogueur. En attendant...

UTILISER LA FONCTION « PRINTLN »

Une autre méthode consiste simplement à afficher les informations souhaitées en cours d'exécution du programme.

Par exemple, dans le cas du programme `JourDeLaSemaine` avec lequel nous avons travaillé précédemment, l'instruction « `System.out.println(...);` » peut être utilisée comme ci-dessous afin d'afficher le résultat intermédiaire enregistré dans la variable `anneeEnCours` :

```

15 // Traitement
16 anneeEnCours = (14 - mois) / 12;
17 System.out.println(anneeEnCours);
18 a = annee - anneeEnCours;
```

Cette approche a l'avantage d'être simple et immédiate (elle ne nécessite pas la maîtrise d'un outil de débogage) pour un débutant.

Cependant, il n'est pas évident de cibler directement les bonnes informations à afficher. Le programmeur doit fréquemment ajouter de nombreuses instructions de débogage, ce qui rend le **processus fastidieux**. De plus, une fois l'erreur corrigée, il se doit de supprimer toutes ces instructions devenues inutiles.

À VOUS DE JOUER

Téléchargez sur la page du cours le fichier nommé **Inconnu.java** et placez-le dans votre dossier **C:\Java\labo1**.

Voici le code source de ce programme :

```
1 package labo1;
2
3 public class Inconnu {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         int nombre = 7805;
7         int somme = 0;
8         int chiffre;
9
10        chiffre = nombre % 10;
11        somme = somme + chiffre;
12        nombre = nombre / 10;
13
14        chiffre = nombre % 10;
15        somme = somme + chiffre;
16        nombre = nombre / 10;
17
18        chiffre = nombre % 10;
19        somme = somme + chiffre;
20        nombre = nombre / 10;
21
22        chiffre = nombre % 10;
23        somme = somme + chiffre;
24        nombre = nombre / 10;
25
26        System.out.println(somme);
27    }
28
29 }
```

Ajoutez des appels de la fonction **println** aux lignes 13, 17, 21 et 25 pour afficher l'état des variables **nombre**, **chiffre** et **somme** après chaque groupe de 3 instructions.

Idéalement, faites en sorte que les informations affichées respectent la forme suivante :

```
nombre=780, chiffre=5, somme=5
```

Sur base des résultats obtenus, répondez aux questions suivantes :

- Que représentent les valeurs de la variable **chiffre** par rapport à la valeur initiale de la variable **nombre** ?
- Que permet de calculer la variable **somme** ?

REMARQUE

La technique employée ici est très fréquemment utilisée lorsqu'il s'agit de vérifier la validité d'un numéro (registre national, code-barres, carte bancaire ...).

EXERCICE 4 : DÉTECTOR ET CORRIGER LES ERREURS D'UN PROGRAMME

Téléchargez sur la page du cours le fichier nommé **ConversionsTemperature.java** et placez-le dans votre dossier **C:\Java\labo1**.

Voici le code source de ce programme :

```

1 package labo1;
2
3 public class ConversionsTemperature {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         double tCelsius = 19;
7         double tKelvin;
8         double tFahrenheit;
9
10        tKelvin = tCelsius + 273,15;
11        tFahrenheit = 9 / 5 * tCelsius + 32;
12
13        System.out.print(kelvin);
14        System.out.println("K");
15        System.out.print(fahrenheit);
16        System.out.println("°F");
17    }
18}
```

Le programme **ConversionsTemperature** doit afficher la conversion de 19 degrés Celsius en Kelvin et en degrés Fahrenheit.

Les formules de conversion sont les suivantes :

$$\rightarrow K = ^{\circ}C + 273,15$$

$$\rightarrow ^{\circ}F = 9 / 5 \times ^{\circ}C + 32$$

Avant de compiler et exécuter ce programme, effectuez mathématiquement les calculs ci-dessous afin de déterminer les résultats que le programme est censé produire pour une température de **19°C**. Pour ce faire, aidez-vous d'une calculatrice (par exemple, celle de votre système d'exploitation) :

$$\rightarrow 19 + 273,15 = K$$

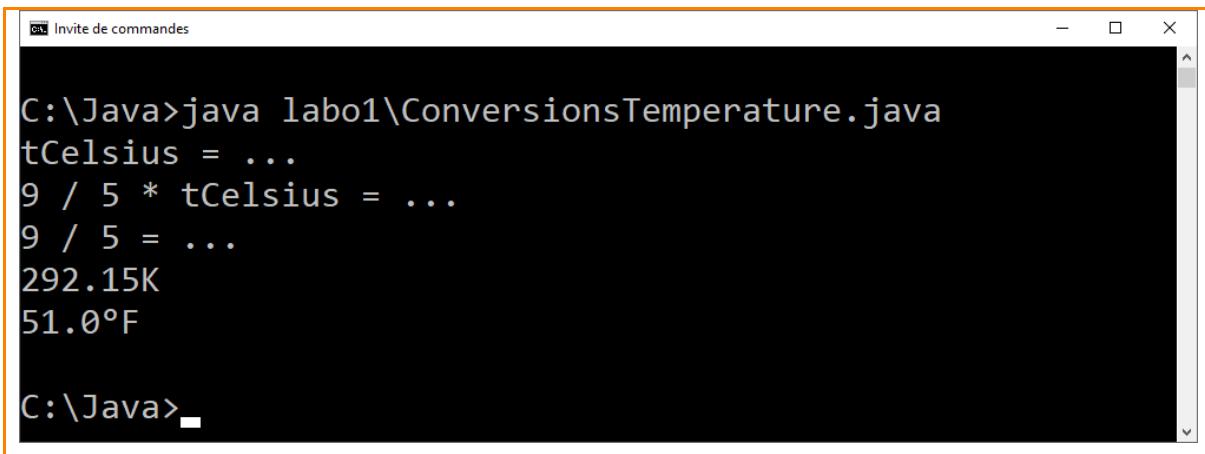
$$\rightarrow 9 / 5 \times 19 + 32 = ^{\circ}F$$

Compilez le programme. Plusieurs **erreurs de compilation** sont alors détectées, corrigez-les sur base des informations affichées par le compilateur. N'oubliez pas de sauvegarder votre fichier !

Exécutez le programme. A la lecture du résultat affiché pour les degrés Fahrenheit, vous devriez constater la présence d'une **erreur logique**. En effet, la formule mathématique n'a pas été retranscrite correctement dans le code.

MÉTHODOLOGIE À SUIVRE

Ajoutez plusieurs appels de la fonction **println** à la ligne 12 pour afficher les résultats obtenus aux différentes étapes du calcul. Par exemple, sous la forme suivante :



```
C:\Java>java labo1\ConversionsTemperature.java
tCelsius = ...
9 / 5 * tCelsius = ...
9 / 5 = ...
292.15K
51.0°F

C:\Java>
```

Lorsque vous avez identifié l'opération problématique, corrigez-la (*indice : souvenez-vous du résultat obtenu en Java lors de la division de deux nombres entiers*).

EXERCICE 5 : UN AVANT-GOÛT DE PROGRAMMATION

Adaptez le programme **ConversionsTemperature** de sorte qu'il affiche les résultats manquants du tableau ci-dessous. Dans certains cas, il est nécessaire de retravailler les formules données.

Degrés Celsius	Kelvin	Degrés Fahrenheit
19,00	292,15	66,20
20,00	293,15	68,0
21,00	294,15	69,8
-173,15	100,00	-279,67
-17,78	255,37	0,00