**String** = text ; **String**

**Interger** = nombre entier;  **int**

**Décimale**

**float ;**

**Double**: 2 fois plus précis que float.

En java, le code doit se trouver à lintérieur d’une classe.

* les programmes Java sont structurés en **packages**et en**classes** ;
* aucun code n'est écrit en dehors d'une classe, ce qui signifie que **toutes les fonctions sont des méthodes** en Java ;
* les packages sont mappés dans des **dossiers** et les classes dans des **fichiers**;
* la commande **javac** convertit le code Java en **Bytecode** ;
* la commande **java**exécute le programme actuel en exécutant la fonction  main  dans la classe fournie ;
* Il existe deux types de classes :
  1. les**classes "Blueprint"** qui sont utilisées comme modèles pour l'instanciation des objets,
  2. les**classes utilitaires** qui contiennent des méthodes statiques qui peuvent être appelées directement sur la classe ;
* vous pouvez accompagner vos classes et méthodes avec des commentaires de documentation, écrits entre /\*\*  et  \*/, pour générer une page HTML avec toute la documentation de la classe, appelée un **Javadoc**. La méthode  main  peut vous être **masquée** si vous utilisez un **framework**;
* les principes du code propre exigent qu'**aucune logique ne soit écrite à l'intérieur de la méthode**  main. Tout le travail devrait être délégué à des fonctions bien nommées.