

GLOSSAIRE JAVA

Mot anglais	Terme ou mot-clé	Définition
	abstract	Modificateur pour une classe abstraite ou une méthode abstraite. Il permet de spécifier que l'implémentation de la classe ou de la méthode est à redéfinir dans une sous-classe.
accessor, getter	accesseur	Méthode permettant l'accès à une propriété d'un objet .
	ACID	Atomicité, Consistance, Isolation, Durabilité. Ce sont les propriétés qui définissent une transaction avec un SGBDR.
	API	Application Programming Interface. Ensemble de fonctions ou de méthodes qui permettent la programmation d'une application.
	applet	Petite application qui s'exécute à l'intérieur d'un navigateur internet
	AWT	Abstract Windows Toolkit. C'est l'API de Java pour la création d'interfaces graphiques à partir de l'API du système d'exploitation de la machine.
	bean	"Grain de café". C'est un objet Java qui sera utilisé comme composant offrant des services.
	bytecode	Code généré par le compilateur Java et qui est indépendant de la machine sur laquelle il va s'exécuter.
	casting	Conversion explicite d'un type vers un autre.
field	champ, attribut.	Dans une classe, variable ou constante (static ou non-static) défini en dehors des méthodes.
	classe	Définition du comportement d'un ensemble d'objets. La classe est le moule qui permet de fabriquer des objets. Elle représente aussi le type de l'objet.
method	méthode	Sous programme
	CLASSPATH	Variable d'environnement permettant de localiser les packages et les fichiers JAR dont a besoin Java.
	client	Représente l'application visible par l'utilisateur.
clone	clône	Copie parfaite d'un objet. Un clône d'un objet doit être du même type et avoir les mêmes valeurs dans les propriétés significatives.
	commit	Ordre de terminaison d'une transaction.
	compilateur	Programme permettant de transformer un fichier dans lequel le programme est écrit en clair (dans un langage de programmation comme Java) en un fichier contenant des instructions binaires.
	composant	Objet répondant à des spécifications pour lui permettre de s'intégrer dans un conteneur de composants.
	constructeur	Méthode d'un objet qui est appelée uniquement au moment de son instanciation, alors qu'il vient d'être mis dans la mémoire pour la première fois.
container	conteneur	Programme dont la fonction est de contenir des composants, et de prendre en charge à la fois leur cycle de vie et leurs communications avec l'extérieur.
	core API	API de base de Java

deprecated	dépréciation	Mise à l'index de méthodes ou de classes jugées inadéquates ou mal faites. Pour des raisons de compatibilité ascendante, elles sont toujours présentes dans Java mais il est conseillé de ne plus les utiliser.
	dérivation	Lorsque l'on crée une nouvelle classe qui en hérite d'une autre.
	encapsulation	Moyen de cacher l'implémentation d'un objet derrière son interface.
	exception	Événement anormal qui doit être capturé et analysé.
	extends	Mot clé permettant de définir qu'une classe en hérite d'une autre.
	final	Modificateur pour une classe, un attribut, une méthode, un paramètre, ou une variable locale qui définit la notion de constante. Pour une propriété, sa valeur ne peut être modifiée; Pour une classe ou une méthode, elles ne peuvent pas être redéfinies dans des classes filles.
	framework	Modèle de traitement requérant l'utilisation d'un ensemble de classes et d'un type d'implémentation. (synonyme: Environnement).
	garbage collector	Voir ramasse-miettes
	généralisation	Démarche qui consiste, à partir de classes très spécialisées, à créer une hiérarchie vers des classes les plus génériques possibles. Cela permet de favoriser la réutilisation des classes.
	GIF	Format de fichiers image très répandu sur Internet.
	GUI ou UI,UX	Graphical User Interface, voir IHM.
inherit	héritage	Réutilisation d'une classe pour définir une nouvelle classe.
	HTML	Hyper Text Modeling Language. Langage de marquage pour composer des documents Hyper-textes. C'est le standard le plus utilisé sur le Web.
identifier	identificateur	Nom d'un élément (variable, objet, etc...) dans le langage de programmation.
GUI	IHM	Interface Homme Machine. Elle définit comment doit se passer l'échange entre l'utilisateur et l'ordinateur.
implement	implémenter	Programmer les champs d'une classe et les instructions de ses méthodes.
	implements	Mot clé permettant de définir qu'une classe implémente une ou plusieurs interfaces.
	import	Mot clé pour signaler que l'on souhaite utiliser un package ou une classe dans le fichier source Java.
	instance	Représente un objet. C'est donc une incarnation d'une classe en mémoire centrale.
	interface	Sorte de classe qui ne contient que des signatures de méthodes. Si une classe implémente une interface, elle a l'obligation d'implémenter toutes les méthodes de l'interface.
	Internet	Réseau utilisant le protocole TCP/IP et dont le maillage couvre pratiquement toute la planète. C'est aujourd'hui le plus grand réseau de communication permettant de relier les humains entre eux.

	interpréteur	Programme qui interprète un programme écrit dans un langage informatique vers du langage machine pour l'exécuter.
	introspection	Mécanisme qui s'appuie sur des méthodes implémentées dans des composants pour récupérer leurs caractéristiques (propriétés et méthodes) (voir aussi réflexion ; <code>java.lang.reflect</code>).
	JAR	Java ARchive. Ces fichiers sont destinés à contenir tous les fichiers (programmes et données) nécessaires au déploiement d'une application Java. "jar" est à la fois l'extension de ces fichiers et le nom du programme du JDK qui permet de les générer.
	JavaBean	Norme pour construire des composants en Java.
	JCP	Java Community Process
	JDBC	Java DataBase Connector. C'est l'API de Java qui permet d'accéder à des moteurs de bases de données relationnelles.
	JDK	Java Development Kit. Kit de développement Java, minimaliste mais suffisant, proposé gratuitement par Sun.
	JFC	Java Foundation Classes. Ensemble de classes destinées à faciliter le développement d'applications clientes écrites en Java. Elles sont principalement graphiques et d'une très grande richesse.
	JIT Compiler	Just In Time Compiler. Technologie de machine virtuelle destinée à améliorer les performances lors de l'exécution d'une application Java.
	JRE	Java Runtime Environment. Environnement permettant l'exécution de programmes Java. C'est donc une JVM et tout son environnement.
	JSF	Java Server Faces . Technologie dont le but est de proposer un framework qui facilite et standardise le développement d'applications web
	JSR	Java Specification Request
	JSP	Java Server Pages . Technologie Java qui permet la génération de pages web dynamiques.
	JVM /Machine Virtuelle	Java Virtual Machine. Interpréteur de programmes Java.
	membre	Tout ce qui fait partie d'un objet est un membre: Variable (champ) ou fonction (méthode) ou classe interne.
	méthode, message, fonction membre	Fonction interne à un objet et éventuellement accessible de l'extérieur de cet objet (invoker une méthode).
modifier	modificateur	Mot clé permettant de spécifier une caractéristique à une classe, une méthode ou une propriété. Par exemple: public, private, protected, static, final, etc...
access modifier	modificateur d'accès	Mot-clé (private, "rien", protected, ou public) modifiant la portée d'un champ, d'une méthode ou d'une classe.
	absence de modificateur	L'absence de modificateur pour des classes ou des membres limite leur accès depuis des classes du même package que leur classe. Autres termes employés: friendly, "package access".

	multi-thread	Particularité des programmes qui lancent plusieurs traitements en parallèle.
mutator, setter	mutateur	Méthode permettant la modification d'une propriété d'un objet . Méthode généralement préfixée par <i>set</i>
	null	Mot clé qui représente la nullité d'une variable objet (référence) . Cela signifie que cette variable ne pointe sur aucun objet.
	objet	Programme en mémoire centrale, créé à partir d'une classe, qui possède ses propres propriétés (variables d'instance) et qui peut communiquer avec d'autres objets. Un objet est une instance d'une classe.
	overloading	voir surcharger.
	overriding	voir redéfinir.
package	paquetage	Ensemble de classes rassemblées dans un répertoire ou un fichier JAR.
	PATH	PATH est une liste de répertoires dans lesquels le système recherche les commandes à exécuter.
persistent	persistance	Mécanisme qui permet de stocker un objet (binaire) au travers d'un flot de données (fichier, serveur, base de données...).
stack	pile	Zone de la mémoire où sont empilées les variables locales et les paramètres, rendant plus rapide l'allocation et la libération de mémoire.
	pixel	Point graphique doté d'une couleur. Une image est un ensemble de pixels.
	polymorphisme	def 1: Notion objet qui consiste à coder une méthode de différentes manières suivant le contexte ou les arguments passés. def 2 :Faculté qu'a une classe de prendre plusieurs formes grâce à l'héritage (relation <i>est un</i>) et la redéfinition des méthodes.
property	propriété	Donnée d'un composant réutilisable accessible par un accesseur et éventuellement un mutateur.
scope	portée, étendue	Zone du programme où une variable locale, un paramètre, un membre ou une classe sont utilisables.
	private	Modificateur d'accès concernant un membre afin de ne permettre son accès qu'à leur classe.
	processus	Programme s'exécutant sur un ordinateur. Il peut être composé d'un ou plusieurs threads.
property	propriété	Dans un objet, variable d'instance encapsulée avec des getter/setter public.
	protected	Modificateur d'accès concernant un membre afin de ne permettre son accès qu'aux sous-classes de leur classe et aux classes du même package que leur classe.
	public	Modificateur d'accès concernant une classe pour spécifier qu'elle est accessible de l'extérieur sans limitation. Modificateur concernant un membre pour spécifier qu'il a la même portée que leur classe.
Garbage-Collector	ramasse-miettes	Tâche qui s'exécute dans la JVM et qui a pour fonction de nettoyer régulièrement la mémoire des objets dont on a plus besoin.
	RDBMS	Relational Data Base Management System. Voir SGBDR
override	redéfinir	Implémenter une méthode qui existe déjà une classe dont on

		hérite afin de redéfinir son comportement. Les méthodes doivent avoir exactement la même signature.
	refactoring	Réorganisation du code.
reference	référence	Variable locale, paramètre ou champ désignant un objet par son adresse ou égale à <i>null</i> (synonyme : pointeur, <i>handle</i>).
	réflexion	Mécanisme propre à Java qui permet d'analyser automatiquement les particularités d'un objet (méthodes et propriétés).
	RMI	Remote Method Invocation: Mécanisme propre à Java pour invoquer les méthodes d'un objet qui se trouve sur une machine distante.
	rollback	Ordre de terminaison d'une transaction en annulant tout ce qui y a été fait.
	sérialisation	Mécanisme qui permet d'envoyer un objet vers un flux binaire afin de le rendre persistant.
	servlet	Une servlet est une classe Java qui permet de créer dynamiquement des données au sein d'un serveur d'application Java-JEE
RDBMS	SGBDR	Système de Gestion de Base de Données Relationnelles. Moteur de base de données accessible au travers d'un réseau.
	signature	Caractéristiques d'une méthode. Cela prend en compte son nom, le nombre de ses arguments et les types de ses arguments. S'il est possible dans une classe d'avoir plusieurs méthodes qui portent le même nom, il est impossible d'avoir deux méthodes qui ont la même signature. Elle doit être unique dans chaque classe.
	skeleton	Objet serveur en RMI qui permet d'invoquer les méthodes d'un objet distant.
	socket	Interface de programmation pour communiquer entre deux machines avec TCP/IP.
subclass	sous-classe, classe dérivée, classes filles, héritier	Classe héritant d'une autre classe.
superclass	super-classe, classe de base, classe mère	Classe dont dérivent d'autres classes. (ex: <i>Objet</i> est la super-classe de <i>String</i>)
	spécialisation	Démarche qui consiste à partir de classes très générales et à exploiter l'héritage pour construire de nouvelles classes de plus en plus spécialisées.
	SQL	Structured Query Language. Langage quasi universel pour interroger les bases de données relationnelles.
	static	Modificateur pour spécifier qu'un membre est un membre de classe. Pour une propriété, sa valeur est partagée parmi toutes les instances de la classe, pour une méthode elle ne pourra faire référence qu'à des propriétés de classe.
	stub	Objet RMI qui simule un objet distant, qui prend en charge les invocations de ses méthodes mais qui les lui transmet par l'intermédiaire d'un skeleton.
	super	Ce mot clé représente, dans un objet, l'instance de l'objet dont on

		hérite.
overload	surcharger	Créer des méthodes qui ont le même nom (qui ont donc la même fonction) mais des arguments différents, et donc une implémentation différente. C'est une des bases du polymorphisme.
	SWING	Ensemble des classes graphiques des JFC.
	synchronisation	Possibilité donnée à une méthode ou une portion de code d'empêcher plusieurs accès simultanés par plusieurs threads. Cela s'avère nécessaire plusieurs accès simultanés par plusieurs threads. Cela s'avère nécessaire pour du code non réentrant, c'est à dire qui utilise une ressource non partageable (fichier, espace graphique, etc...)
	synchronized	Mot clé qui permet de mettre en œuvre la synchronisation.
heap	tas	Zone de la mémoire utilisée pour stocker les objets en java.
	this	Ce mot clé représente, dans un objet, sa propre instance.
	thread	Unité d'exécution de code. Ce n'est rien d'autre qu'un pointeur de programme s'exécutant en parallèle avec d'autres. Un process est composé d'au moins un thread.
	transaction	Ensemble d'opérations dont la finalité est qu'elles se soient toutes exécutées sans erreur ou bien (en cas d'erreur) qu'aucune ne se soit exécutée.
	transient	Modificateur pour une propriété pour spécifier qu'elle est temporaire et qu'elle ne doit pas être sérialisée au cas où l'objet dont elle fait partie serait sérialisé.
primitive type	type primitif	L'un des types de données suivants: byte, short, int, float, double, char ou boolean.
	UML	Unified Modeling Language. Notation qui permet de représenter graphiquement toute une structure orientée objet.
	URI	Uniform Resource Identifier (RFC 1630)
	URL	Uniform Resource Locator.
	variable	Unité de stockage en mémoire, nommée, typée et qui peut recevoir une valeur numérique ou une valeur booléenne ou l'adresse d'un objet
	variable de classe	Variable statique. Son contenu est partagé parmi tous les objets issus de la même classe. Variable globale pour les méthodes de la classe.
	variable d'instance	Champ non « static »
	variable locale	Variable dont la portée est limitée à son bloc et à ses sous-bloc.
	Web	La toile qui définit l'accès à toutes les ressources de l'Internet.
	widget	Petit composant graphique écrit en Java.
	wrapping class ou wrapper	Classe mémorisant et manipulant une donnée d'un type primitif sous forme d'objet. (synonyme: classe d'emballage, classe d'enveloppe).

Les Modificateurs (modifier)

Mot anglais	Terme ou mot-clé	Définition
modifier	modificateur	Mot clé permettant de spécifier une caractéristique à une classe, une méthode ou une propriété. Par exemple: public, private, protected, static, final, etc...
access modifier	modificateur d'accès	Mot-clé (private, "rien", protected, ou public) modifiant la portée d'un champ, d'une méthode ou d'une classe.
	abstract	Modificateur pour une classe abstraite ou une méthode abstraite. Il permet de spécifier que l'implémentation de la classe ou de la méthode est à redéfinir dans une sous-classe.
	final	Modificateur pour une classe, un attribut, une méthode, un paramètre, ou une variable locale qui définit la notion de constante. Pour une propriété, sa valeur ne peut être modifiée; Pour une classe ou une méthode, elles ne peuvent pas être redéfinies dans des classes filles.
	static	Modificateur pour spécifier qu'un membre est un membre de classe. Pour une propriété, sa valeur est partagée parmi toutes les instances de la classe, pour une méthode elle ne pourra faire référence qu'à des propriétés de classe.
	transient	Modificateur pour une propriété pour spécifier qu'elle est temporaire et qu'elle ne doit pas être sérialisée au cas où l'objet dont elle fait partie serait sérialisé.
	private	Modificateur d'accès concernant un membre afin de ne permettre son accès qu'à leur classe.
	protected	Modificateur d'accès concernant un membre afin de ne permettre son accès qu'aux sous-classes de leur classe et aux classes du même package que leur classe.
	public	Modificateur d'accès concernant une classe pour spécifier qu'elle est accessible de l'extérieur sans limitation. Modificateur concernant un membre pour spécifier qu'il a la même portée que leur classe.
	absence de modificateur d'accès	L'absence de modificateur pour des classes ou des membres limite leur accès depuis des classes du même package que leur classe. Autres termes employés: friendly, "package access".