Introduction:

Dans ce petit tutorial on va voir comment commencer à programmer avec java.

Mais avant tout qui ce que c’est un program ? Et comment la machaine exécute ce program ?

Un program est un fichier qui contient des words, phrase comme toute les fichier .docx ou .text mais aver des restrictions, ce fichier doit terminer avec .java (que signifie program au java) en tant que extention et le premier letters doit être en majuscule et le text dans ce fichier a un syntax spécific (on va discuter ce point plus tard).

Par exemple pour afficher « hello world » au console on peut utliser le code suivant :

public class HelloWorld {

public static void main(String[] args) {

// Prints "Hello, World" in the terminal window.

System.out.println("Hello, World");

}

}

(! le nom de class doit être même que le nom de fichier)

pour exécuter ce program, premiérement on doit « compiler ce program avec un compiler » : java compiler est un program qui transformer ce fichier de java langage vers langage plus adapté à l’exécution sur l’ordinateur.

Pour compiler « HelloWorld » program , dans un terminal window ,on tape la command suivant « javac nameDefichier.java » dans ce ças « javac HelloWorld.java », cela produira au autre fichier « HelloWorld.class » qui contient « computer langage version » de ce program. Pour l’exécuter on tape « java HelloWorld » et c’est tout passe bien on doit voir la réponce suivant.

Hello, World

Les variables:

une variable est une partie de mémoire de l’ordinateur nommée, qui contient des informations, on peut considérer une variable comme une boîte avec un nom ou nous pouvons stocker des choses.

Java est “strongly typed langage” , parmi ses propièté ,chaque variable a un type. Pour cela java définit huit primitfs types de données Byte, short, int, char, long, float, double, boolean.

On peut ces types dans trois groupes:

Integers : ce groupe comprend byte, short, int, long, qui représent les naturelles nombre.

Floating-point: ce groupe comprend float, double, qui représentent les nombres décimaux.

Characters: qui représente les symbole, les letteres, les nombres.

Boolean: qui représente deux values true or false.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Name** | **width(bit** | **range** |
| byte | 8 | -128 to 127 |
| Short | 16 | –32,768 to 32,767 |
| int | 32 | –2,147,483,648 to 2,147,483,647 |
| long | 64 | –9,223,372,036,854,775,808 to 9,223,372,036,854,775,807 |
| float | 32 | 1.4e–045 to 3.4e+038 |
| double | 64 | 4.9e–324 to 1.8e+308 |
| Char | 16 | 0 to 65,536 |

Pour déclarer un variable on utilise le format suivant : <type de variable> <nom de variable> = <value de variable>

exemple:

byte a = 126;

int b = 123;

Les Functions:

Les functions : est une collection d'instructions qui exécutent une tâche spécifique et renvoient le résultat à l'appelant. Une function peut effectuer une tâche spécifique sans rien renvoyer (void function). Les functions nous permettent de réutiliser le code sans retaper le code. En Java, chaque méthode doit faire partie d'une classe.

Déclaration de méthode:

