# Annexe 3 – Éléments de programmation Java

## 1. Hiérarchie :

Package

Classe

classe

classe

classe

Atribut/variab;e d’instance

Atribut/variab;e d’instance

Atribut/variab;e d’instance

Atribut/variab;e d’instance

methode

methode

methode

methode

## Package : regrouppement de classe ayant un but commun

Lorsqu’on a besoin d’une classe faisant partie d’un package :

* import java.util.\* 🡪 toutes les classes du package
* Import java.util.Calendar 🡪 une classe en particulier

\*\*\* java.lang : Package par défaut comprenant les classes de base, pas besoin de l’important

## Classe :

* Sert de modèle aux objets
* Exécutable si elle contient une méthode main
* Une classe est en fait un type défini par le programmeur, par opposition à des type précédents prédéfini : int, double, char, long, short, real, float

**\*\*\* Le nom d’une classe commence toujours par une Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.**

## Méthode :

* Créée pour accomplir une tâche spécifique ( afficher des résultats, demander d’entrer son nom, etc. )
* Permet la réutilisation du code
* Choix du nom très important ( facilite sa réutilisation et la compréhension du code )

**\*\*\* Le nom d’une classe commence toujours par une minuscule**

## 2. Exemple : Compagnie de taxis

## 3. Signature / en-tête d’une méthode :

EX. public static void ecrire ( String texte )

A D B C

A – modificateurs d’accès 🡪 voir Annexe 3B

Public : accès a la méthode partout (en autant que vous avez fait le bon import)

Protected : accès à la méthode :

* Dans les packaged d’origine
* Dans les sous-classe d’un package différent(en autant que bon import)

« Rien » : accès a la méthode dans le package d’origine seulement

Private : accès à la méthode dans la classe d’origine seulement