**Introduction**

**Jacky Melloul mellouljacky@hotmail.com**

**Définitions :**

**Plateforme/Framework :**

* Plateforme englobe framework (DOT.Net vs JAVA) + langages + serveurs etc.
* DOT.net: plateforme MS incluant le FK, plusieurs langages. Un peu une copie de JAVA, apparu après JAVA, 2002
* JAVA : plateforme oracle system, un seul langage JAVA, concurrent, 90’s
* GAP entre les deux = minuscule… On peut apprendre l’un et connaître l’autre.

**Environnement d’Exécution/de développement :**

* **Dev :** outil de dev SDK/JDK, Eclipse = IDE = env de dev. Permet de compiler.
  + **JDK :** Java Development Kit : compilateur + outils (debug…) + doc (source) + JRE (= env d’exec, pour DOT.net = framework dotnet)
  + **Eclipse :** environnement visuel pour la progra et la compilation (au lieu de notepad + shell)
* **Exec : JRE** Java Runtime Environment à installer sur les machines au préalable. Valable pour le dev et pour l’utilisateur. = Programme chargé en mémoire (et éventuelle apparition à l’écran).
  + **JRE = JIT compiler** Just In Time **+ JVM (+GC)** Java Virtual Machine (CLR commun language runtime en dotnet) **+ JRE library** (ressource) fonctionalités

**Compilé/Semi-compilé/Interprété :**

* **Java, « révolution » :** solution à certains problèmes, comme en en C++ par ex.
* **Langage compilé :** Langage vers code machine. Pb : liaison trop étroite à l’OS/proc… Un lang. Compilé sur windows ne sera pas compris sur linux/mac. Fast, chargé direct du DD vers la RAM.
* **Langage semi-compilé :** Palier à ce problème de restriction d’OS. Ex : Transforme le lang .JAVA en un .class (pas du code machine, mais du byte code/code intermédiaire, msil (MS intermediate language) en dotnet .exe ou .dll, compilation partielle) via JAVAC.exe., plusieurs .class en .JAR. Puis vient l’exécution. Moins rapide que le compilé, car need une compil supplémentaire à l’exec.

**Exécution/CPU/RAM :**

* L’exécution = chargement du programme dans la mémoire.
* RAM = Heap + Managed Heap + Stack
* JIT compiler transforme .class en code final (machine) et le monte directement en mémoire. D’où le ralentissement de la montée de l’appli.
* Heap = C++, ballestek et Stack se gère auto (FiFo), se pile et se dépile… ballestek. Tout se charge dans le Heap managé (managé par JVM)
* Ensuite JVM = Gestion de la mémoire, allocation/déallocation = Process. Sous-process **GC** = Garbage Collector, ramasse-miettes, supprime tous les éléments inutiles dans la mémoire = vidage/swipe. On ne s’occupe de rien, la gestion est auto. Le GC supprime les objets sans références/non utilisés.

**Plateforme :**

* J2E appartient à la plateforme JAVA. Le langage est JAVA. La plateforme .net contient plusieurs langages VB.net, C#, J# (copie java maintenant supprimé car pb copyright avec Oracle), F#, C++ managé.
* Code portable.
* Tous les langages sont similaires à 99%, du moins on peut faire la même chose aussi performante. La multitude de langages du dotnet est seulement pour les vieux de la vieille habitués à leur code, et aussi regrouper les dev d’horizons différentes = fusion simplifiée vers MSIL (exe ou dll).
* + langages avec versions compatibles dotnet, comme python, pb…. Donc tout le monde peut coder pour un même projet et c’est la fête. Plus d’une trentaine de langage.

**Client lourd / Léger :**

* Client lourd : applications à installer sur le DD. 2 dépendances : .class/jar installé + JRE installé. Type de client lourd : appli à fenêtres, appli consoles.
* Client léger : type site web, besoin de rien à part le NAV et la connexion internet pour accéder à l’application.

**Choix d’une nouvelle technologie dotnet VS Java:**

* Choix historique et politique selon le chef et la boîte… pas trop réfléchi
* Choix économique : Si chaque environnement (BO-MO-FO) à ses propres projets, ont fait une équipe transverse. Elle monte des briques pour chaque environnement/équipe. Si la boîte fait déjà plus de JAVA, il est préférable de rester/continuer sur du Java…

**Eclipse et bases :**

* Workspace contient plusieurs projets.
* Un projet contient dossier src et bin (.class compilé à la volée par Eclipse).
* Src contient les dossiers package qui contiennent les codes source des class.java
* Les package nommés avec des points -> sous-dossiers ex pack1.pack2 = dossier pack2 dans dossier pack1
* New Java Project
* Project/src new Class -> cocher public static void main()
* Une class = nom du fichier et vice-versa. 1 class par fichier seulement !
* Main() = point d’entrée de l’application, méthode spécifique exécutée en premier, OBLIGATOIRE. Là où se déroule/démarre toute l’appli. UN SEUL main qui s’exécute dans un projet (.exe en dotnet, le reste .dll).
* Pour voir les sources JAVA il faut les rattacher : « attach source » dossier programmes/Java/JDK/src.zip
* Une class possède un nom court (dans le fichier lorsqu’on la créer) et un nom complet « nomPackage.nomClass » **Ce nom complet empêche les conflits de classes qui ont le même nom dans des packages différents. Package1.class1 != Package2.class1. Par contre il est impossible de faire un import des 2 dans notre fichier puisque même nom court utilisé par la suite. Il faut donc les utiliser, sans import, en spécifiant leur nom long.** Ex : Package1.class1()… directement
* On importe les class spé, ou directement les package nomPackage.\*
* Pour chercher où sont les packages d’une fonction spé non importée, click droit sur l’erreur, ou ctrl+espace (auto-completion au passage), ou ctrl+shift+o (inspecte tout le code et toutes les classes présentes et importe tout d’un coup).
* Le package java.lang est importé de base car un des plus utilisé, contient notamment le System.out.println()

**Fonctionnalités et progra de base**

**Types / Primitives :**

* *c.f. PDF POO-1 p.24*
* String n’est pas une primitive mais une classe.
* Les primitives sont enveloppées dans des objets enveloppeurs (Wrappers). PDF p.29
* Val par défaut pour une variable locale : AUCUNE, il faut les initier avec un val

**Opérations / Tests / Transformations :**

* **Transformation / parsing :** int a = Integer.parseInt(b) ; transforme b en int. Ici **Integer est un wrapper**
* **Conversion / casting :** implicit a = b ou explicit a = (long)b
* **Opérations : + - \* / %** + fait aussi concaténation de strings
* **Incrémentation/décrémentation**: a++ a+= a-- a-= a\*= tout ça tout ça, p’tite diff avec –a ++a qui incrémente la var avant. En gros : b = a++ c’est comme b=a puis a=a+1, alors que b = ++a c’est b = a = a +1
* **Opérateurs de condition**: **== <= >= != > <,**  mais pour les string c’est un bordel différent puisque c’est pas une primitive.
* **Opérateurs conditions string**: string a et b : a.equals(b) -> true ou false, pour la casse : a.equalsIgnoreCase(b). Inverse d’une condition : ajouter **«** **! »**
* **Opérations ternaires : ((**condition)?expression\_si\_vrai:expression\_si\_faux). Exemple : (a>b)?a:b si a > b alors affiche a, sinon affiche b
* **Switch case :** Selon condition, transforme la valeur de la var en autre chose : Exemple :
  + switch(var) {

case val1 : instruction1 ;

Instruction 2 ;

Break ;

case val2 : instruction ;break ;

case val 3:

case val 4: instruction pour val 4 et 3; break;

default : instruction ;break ;

}

**Boucles :**

* **for** (int i=0 ; i < valMax ; i++) { instructions; }
* **while** (condition) {instructions;}
* **do** {instructions;} **while** (condition); Ici la condition est vérifiée après les instructions, donc on entrera au moins une fois dans la boucle, même avec une condition fausse.

**Contrôle/Sortir d’une boucle:**

* **Break :** sortie franche.
* **Continue :** saute l’itération en cours et passe à la suivante.

**Normes et syntaxes :**

* Une Classe commence par une Majuscule
* Une méthode (fonction) commence par une minuscule
* Une variable n’a pas de valeur par défaut dans une méthode (comme main()), car variable locale, quedal. Il faut l’initialiser avec quelque chose.
* Le main devrait être épuré, c’est-à-dire qu’il ne contient que des exécutions de méthodes, définies par la suite, après le main. En appuyant sur ctrl sur la méthode, on peut aller à sa définition

**Méthodes courantes :**

* System.out.print() ; affiche dans la console sans retour à la ligne
* System.out.println() ; affiche dans la console avec retour à la ligne
* String : variable char
* Scanner nom=new Scanner(System.in); : entrée utilisateur clavier, on l’enregistre avec String entree=nom.nextLine(); next prend premier string sans espace, nextLine prend toute la ligne.
* Déclaration de méthode : static void **methName**() { }

**Définition de méthodes :**

* Static **[type] methodName**(**[[typeArg] [Arg]]**) { }
* Le type = primitifs que doit retourner la méthode, ou « void » qui ne retourne rien.
* Les arguments à passer à la méthode à déclarer, comme int a, String b…

**Méthode swap et passage de paramètres :**

* Méthode swap : intervertie deux valeurs. Par contre ça ne marche pas ? Car le passage de paramètre par référence ne marche pas. Uniquement passage par valeur = par copie.
* C’est au niveau de la mémoire stack, dans une méthode les valeurs passées en argument sont des copies et non les ref originelles.
* Une solution est d’utiliser des tableaux ou objets. Cf. exos car ces éléments sont des adresses pointant à l’endroit des variables, donc on copie l’adresse qui pointe aux même variables dans la heap managé, et non une copie des variables dans la stack (qui disparait après la fin d’exécution de la méthode).

**Surcharge de méthode et varargs :**

* Méthode implémentée plusieurs fois (même nom) mais avec des paramètres d’entrée différents (signature), que ce soit en type, nombre ou ordre. Ce qui détermine alors la méthode est sa signature (ses paramètres), elle doit être **unique** pour chaque surcharge.
* Pour pouvoir passer en paramètre un nombre indéfini de type, on écrit « … » exemple : static void **methode**(int… x)  C’est un tableau à la volée / varargs ;
* Pour pouvoir également passer en argument n’importe quel type d’argument, on utilise le supertype / superclasse **Object** (qui inclus en fait tous les autres types = héritage). Exemple : static void **methode**(Object… **x**)

**Les Tableaux :**

* POO-1 p.116
* Liste d’éléments de même type
* Caractérisé par une taille et un type. Non modifiables par la suite.
* Déclaration :
  + int [] **Tab** = new int[**taille**]; ou,
  + int[] **Tab**; puis **Tab** = new int[**taille**];
* Val par défaut, cette fois vu que Tab est un objet, initiées par la JVM :
  + Booléen : false
  + Int, double,float :0[.0]
  + String : null
* Parcourir le tableau :
  + Boucle for, avec **Tab**.length
  + Boucle foreach, spé aux tableaux : for(int **el:tab)**
  + Indice Tab[**indice**]

**Récursivité :**

* Méthode s’appelant elle-même, au sein de la méthode…
* Cf Algo, fibonacci, factorielles.

**Classes et Objets**

**Classes :**

* Entité qui définit un nouveau type = **déclaration**
* C’est un modèle, qui sert ensuite à créer des trucs… = **affectation**
* Déclaration : **Classe var ;**
* Instanciation (créer en mémoire) **constructeur** : **var =** new **Class**()**;**
* En une fois **Class var =** new **Class**()**;**
* Affectation : **var.attribut = … ;**
* Les classes peuvent contenir :
  + Attributs : data member, variable de class, chaque instance a ses propres attributs en mémoire. **var.attribut ;**
  + Méthodes : Spé à la classe, appelée par le nom de sa référence : **var.methode() ;**
  + Constructeurs : new **Class() ;** mise en mémoire + créer un objet + lien + val par défaut. Il en existe 4 types :
    - Par défaut de la JVM : Quand il n’y a aucun constructeur codé dans notre classe, c’est celui par défaut utilisé pour la création.
    - Par défaut : constructeur **sans paramètres**. Porte le même nom que la classe et ressemble à une méthode, sans void : **Class() { }**.
    - D’initialisation : On applique une val par défaut **Class() { attr = val ; }**.
    - Par copie :
* Il est possible d’initialiser des valeurs par défaut à l’aide d’une méthode, qui pourra alors être appelée plusieurs fois **var.methode() ;**