Java

Cours 4

Benoit Simard

neo4j

Les conditions

if / else

La condition doit renvoyer un **boolean** `true` / `false`

```
---
if( condition ) {
    // Exécution du code si condition remplie
}
else {
// Exécution du code si la condition n'est pas remplie
}
---
```

Les opérateurs logiques

- == : permet de tester l’égalité.
- != : permet de tester l’inégalité.
- < : strictement inférieur.
- ⇐ : inférieur ou égal.
- > : strictement supérieur.
- >= : supérieur ou égal.
- && : l’opérateur ET.
- || : le OU. Même combat que le précédent.

L’algèbre de Boole

La conjonction

- 1 ^ 1 = 1
- 0 ^ 0 = 0
- 1 ^ 0 = 0
- 0 ^ 1 = 0

L’algèbre de Boole

La disjonction

- 1 v 1 = 1
- 0 v 0 = 0
- 1 v 0 = 1
- 0 v 1 = 1

L’algèbre de Boole

La négation

- ~(A ^ B) = ~A v ~B
- ~(A V B) = ~A ^ ~B

Exemple

For

Switch

Example

While

Example

Do while

Exemple

Java - programmation orienté objet

Tout en java commence par une **classe**, qui représente la définition d’un objet.

L’instance - l’objet

Instancier une classe, permet de créer un objet correspond à la définition de la classe.

Exemple

Le constructeur

C’est la méthode qui sert à créer une instance (ie un objet). Sa déclaration est particulière puisqu’un constructeur ne retourne rien.

Une classe peut avoir plusieurs constructeu

Le mot this

Le `this` n’est pas des plus simples à comprendre.

Ce terme représente la future l'objet. Ainsi `this` pointe déjà vers un'objet. La première utilisation que l’on peut remarquer, est celle qui en est faite dans le constructeur avec argument, où les arguments portent le même nom que les variables d'instance mais ces dernières sont différenciées par l'apparition de this devant.

Private, Public & protected

- **Public:*** accessible par toutes les classes ;
  - **Protected:** accessibles par toutes les classes héritées et les classes du même paquetage, inaccessibles par les autres ;
  - **Private :** inaccessible par toute autre classes.
  - **static :** permet de spécifier des variables ou des méthodes de classe, directement accessible sans construction d’objet.

Exemple de programme

A voir

- Héritage
- Création de méthode