

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE I LES CONCEPTS OBJETS 1

1.	PRESENTATION GENERALE	1
2.	LES OBJECTIFS	1
2.1.	La maîtrise de la complexité	1
2.2.	La réutilisabilité	1
3.	LA CLASSE	1
3.1.	Définition	1
3.2.	L'encapsulation	1
4.	L'OBJET	1

CHAPITRE II DES CONCEPTS AU LANGAGE 1

1.	LES BASES DU LANGAGE	1
1.1.	Les commentaires.....	1
1.2.	Les expressions	1
1.3.	Les blocs d'instructions.....	1
1.4.	Les identificateurs	1
2.	PACKAGES	1
2.1.	Intérêt	1
2.2.	Déclaration	1
2.3.	Importation.....	1
3.	CLASSES	1
3.1.	Intérêt	1
3.2.	Déclaration	1
3.3.	Modificateurs	1
4.	METHODES/CONSTRUCTEURS	1
4.1.	Intérêt	1
4.2.	Déclaration	1
4.3.	Signature	1
4.4.	Modificateurs	1
5.	VARIABLES	1
5.1.	Déclaration	1
5.2.	Attribut d'instance.....	1
5.3.	Attribut de classe.....	1
5.4.	Variable de travail	1
5.5.	Déclaration	1
5.6.	Modificateurs	1
5.7.	Exemple de déclaration de variables.....	1
6.	OBJETS.....	1
6.1.	Création	1
6.2.	Manipulation	1

7. EXEMPLES	1
7.1. Définition de la classe Client	1
7.1.1. Explications.....	1
7.1.2. Diagramme UML.....	1
7.1.3. Code java	1
7.2. Définition du test Client	1
7.3. Encapsulation	1
7.3.1. Définition du Client	1
7.3.1.1. Diagramme UML	1
7.3.1.2. Code java	1
7.3.2. Définition du Test Client	1
7.3.3. Représentation Mémoire	1
7.3.4. Représentation Mémoire d'une variable de classe.....	1

CHAPITRE III LIENS ENTRE LES CLASSES..... 1

1.	LES LIENS ENTRE CLASSES	1
2.	AGREGATION ET COMPOSITION.....	1
2.1.	Définition	1
2.2.	Différence entre agrégation et composition.	1
2.3.	Différence entre agrégation et association	1
2.4.	Du concept agrégation / composition au code	1
2.4.1.	Explications.....	1
2.4.2.	Diagramme UML.....	1
2.4.3.	Code java de la classe Client	1
2.4.4.	Code java de la classe Adresse	1
2.4.5.	Référence à l'objet	1
2.4.6.	Code java du traitement manipulant la classe Client	1
3.	LA GENERALISATION, LA SPECIALISATION	1
3.1.	Définition	1
3.2.	Le polymorphisme	1
3.3.	La redéfinition	1
3.4.	L'héritage multiple.....	1
4.	RECAPITULATIF DES LIENS	1
5.	DES CONCEPTS AU CODE	1
5.1.	Héritage simple	1
5.1.1.	Explications.....	1
5.1.2.	Diagramme UML.....	1
5.1.3.	Code java	1
5.2.	Redéfinition.....	1
5.2.1.	Explications.....	1
5.2.2.	Codes java.....	1
5.2.2.1.	Code de la classe ClientSociete	1
5.2.2.2.	Code du client Test	1
5.2.3.	Référence à l'objet en cours.....	1
5.2.3.1.	Dans une méthode	1
5.2.3.2.	Dans le constructeur	1
5.3.	Polymorphisme	1
5.3.1.	Explications.....	1
5.3.2.	Code java du client test	1
5.4.	Héritage multiple : Interfaces	1

5.4.1.	Intérêt	1
5.4.2.	Déclaration	1
5.4.3.	Modificateurs	1
5.4.4.	Exemples.....	1
5.4.4.1.	Diagramme UML	1
5.4.4.2.	Code java de l'interface.....	1
5.4.5.	Utilisation d'une interface dans une classe	1
5.4.5.1.	Code java	1
5.4.5.2.	Code du client test	1
5.4.6.	Utilisation d'une interface comme type de base	1
5.4.6.1.	Diagramme UML	1
5.4.6.2.	Code java	1
5.4.6.3.	Interface comme type de base	1

