**JAVA OBJET**

Table des matières

[Chapitre 1 INTRODUXTION : 2](#_Toc98525030)

[Chapitre 2 : DECLARATION D’UNE CLASSE : 2](#_Toc98525031)

[Chapitre 3 3](#_Toc98525032)

[Titre 1 1](#_Toc98525033)

[Chapitre 4 1](#_Toc98525034)

[Titre 1 1](#_Toc98525035)

[Chapitre 5 1](#_Toc98525036)

[Titre 1 1](#_Toc98525037)

# 

# INTRODUXTION :

A chaque fois qu’on crée une classe dans java, elle est considérée un type à part entière. Une classe contient des attributs et méthodes.

Dans la majorité des cas, on utilise des classes public ; sinon on ne peut pas appeler cette classe ni ses attributs et méthodes dans d’autres classes.

C’est plus pratique de créer une classe par fichier car dans tous les cas (même si on crée plusieurs classes dans le même fichier) quand on exécute le programme la commande javac génère automatiquement les fichiers .class pour chaque classe.

Attribut : c’est une variable.

Méthode : c’est à l’intérieur des méthodes qu’on écrit du code. (le code est non valable à l’extérieur des méthodes.

Quand on met un point après une instance d’une classe cela veut dire (après le point) on peut écrire toutes les variables (attributs) et méthodes de la classe de l’instance. (Membres = attributs et méthodes).

On dit qu’un programme est de bonne qualité s’il répond à toutes les solutions. Comme par exemple on dit un programme qui solutionne une fonction du 2eme degré est bon si et seulement s’il prend en considérations tous les cas de figures (gestions des exceptions).

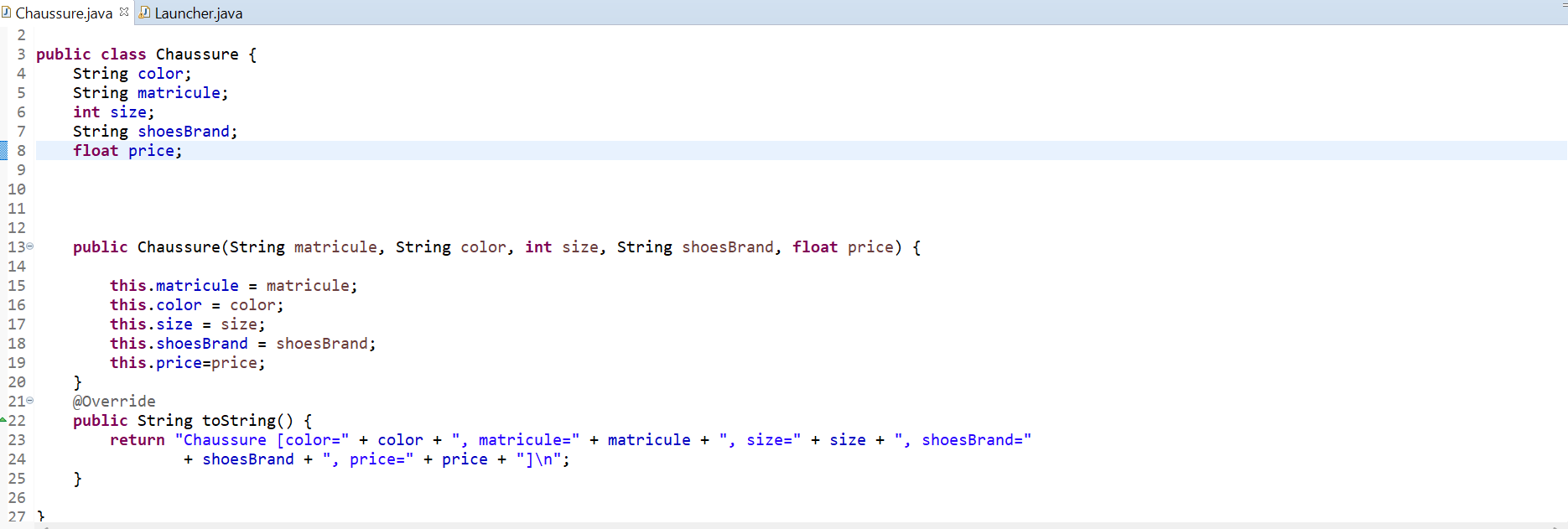
La classe c’est une abstraction de la réalité en gros c’est un modèle. Comme l’exemple évoqué en cours avec la lettre écrite par hakim qui a donné à Merouane pour s’en inspirer mais Fortunat a fait

# : DECLARATION D’UNE CLASSE :

Une classe comprte un corps et un nom

Nom = référence mémoire. Corps = {c’est ce quil y a entre les accolades}

Nom de la classe (Chaussure)



Corps de la classe

Chausssure

Une méthode de la classe Chausssure

Le constructeur de la classe Chausssure

ATTRIBUTS de la classe Chausssure

Si on a besoin d’appeler la classe Chaussure dans une autre classe alors on crée une instanciation de la classe de la façon suivante.

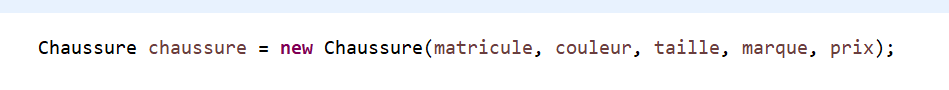


Figure  : instanciation qu’on appelle chaussure de la classe chaussure dans une autre classe

L’instance chaussure de la classe Chaussure est un Objet de la classe Chaussure. L’instance est plus précise que l’objet.

This on ne peut pas l’utiliser dans un contexte static.

Un paramètre implicite c’est un paramètre qui est caché dans l’instance.

Pour calculer par exemple la surface d’un on utilise la méthode area() mais cette méthode est définie dans la classe Circle et cette classe c’est elle qui contient le paramètre r (rayon).

Donc on écrit c.area() (c étant une instance de classe Circle).

This. 🡺 nous propose la liste des choix à l’intérieur de la même classe.

Instance. 🡺 nous propose la liste des choix à l’extérieur de la classe.

Garbage collector (System.gc()) permet de supprimer toutes la variables dans la mémoire qui ne sont plus utilisables .

Pour comparer deux objets de type String il faut toujours utiliser .equals

A chaque fois qu’on crée une variable dans un programme, au moment de l’initialisation faut penser à son utilité et à ses différentes valeurs dans le programme (gestion des exceptions).

La création de package est une façon de regrouper les classes qui font les mêmes fonction :

Connexion à la base de données.

Interception de l’information par l’IHM.

Relais des informations entre l’IHM et la base de données.

On dit qu’une classe 1 est indépendante de la classe2 s’il existe une méthode de la classe 2 qui est utilisée dans la classe1.

Quand on appelle une méthode une méthode non public dans un projet 🡺 cette méthode on ne pourra l’appeler que dans le package auquel elle appartient.

## 