

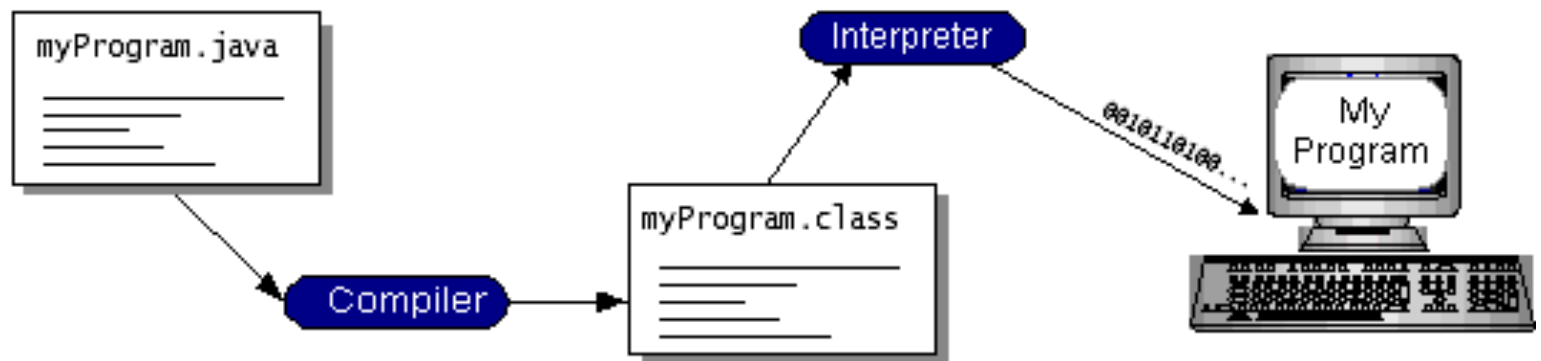
Chapitre II

Révisions

Plateforme Java

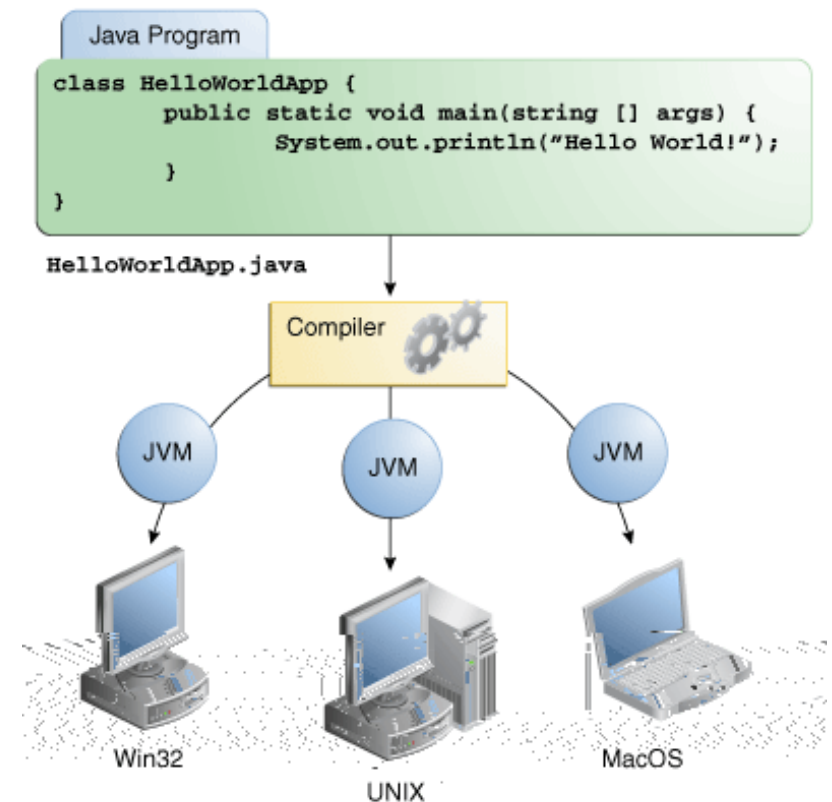
- La compilation génère un .class en bytecode (langage intermédiaire indépendant de la plateforme).
- Le bytecode est interprété par un interpréteur Java JVM

Compilation `javac`
interprétation `java`



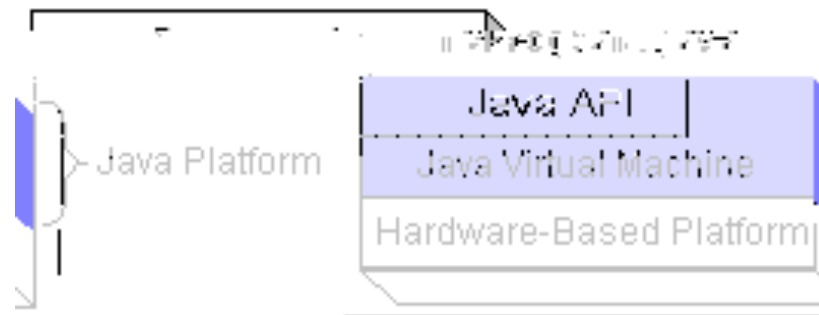
Langage intermédiaire et Interpréteur...

- **Avantage:**
indépendance de la plateforme
 - Échange de byte-code (applet)
- **Inconvénient:**
efficacité

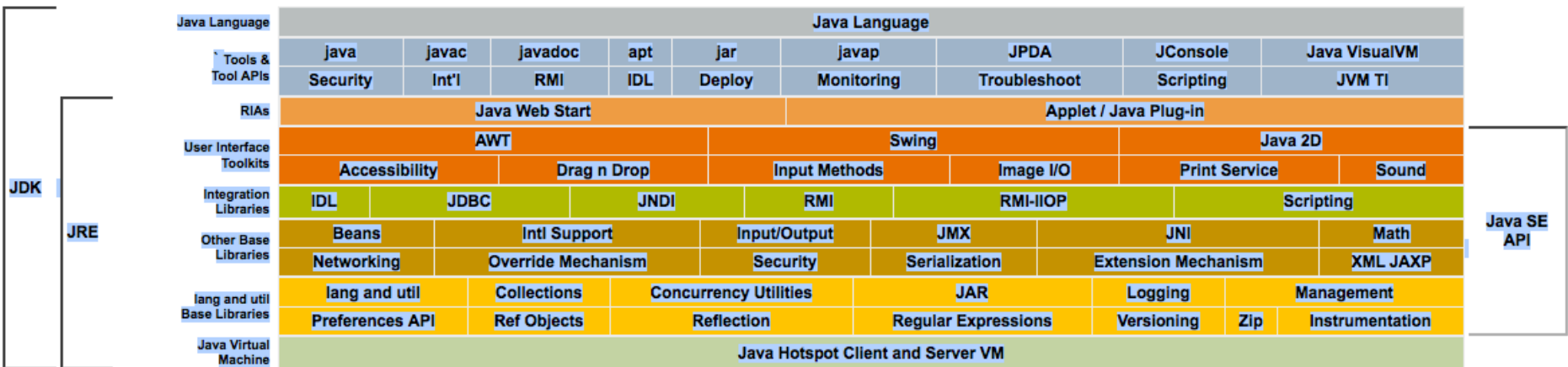


Plateforme Java


- La plateforme java: software au-dessus d'une plateforme exécutable sur un hardware (exemple MacOS, linux ...)
- Java VM
- Java application Programming Interface (Java API):



Tout un environnement...



Java SE 6 API Documentation



Trois exemples de base

- ❑ Une application
- ❑ Une applet
- ❑ Une application avec interface graphique

Application:

- Fichier Appl i . j ava:

```
/**
 * Une appli cation  basi que...
 */
class Appl i {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Bi envenue en L3...");
        //affi chage
    }
}
```

Compiler, exécuter...

- ❑ Créer un fichier Appl i . j ava
 - ❑ Compilation:
 - j avac Appl i . j ava
 - ❑ Création de Appl i . cl ass (bytecode)
 - ❑ Interpréter le byte code:
 - j ava Appl i
 - ❑ Attention aux suffixes!!!
 - (il faut que javac et java soient dans \$PATH)
- Exception in thread "main" java.lang.NoClassDefFoundError:
- Il ne trouve pas le main -> vérifier le nom!
 - Variable CLASSPATH ou option -classpath

Remarques

- Commentaires `/* ... */` et `//`
- Définition de classe
 - une classe contient des méthodes (=fonctions) et des variables
 - Pas de fonctions ou de variables globales (uniquement dans des classes ou des instances)
- Méthode `main`:
 - `public static void main(String[] arg)`
 - `public`
 - `static`
 - `void`
 - `String`
 - Point d'entrée

Remarques

□ Classe System

- out est une variable de la classe System
- `println` méthode de System. out
- out est une variable de classe qui fait référence à une instance de la classe `PrintStream` qui implémente un flot de sortie.
 - Cette instance a une méthode `println`

Remarques...

- Classe: définit des méthodes et des variables (déclaration)
- Instance d'une classe (objet)
 - Méthode de classe: fonction associée à (toute la) classe.
 - Méthode d'instance: fonction associée à une instance particulière.
 - Variable de classe: associée à une classe (globale et partagée par toutes les instances)
 - Variable d'instance: associée à un objet (instancié)
- Patience...

Applet:

- Applet et WEB
 - Client (navigateur) et serveur WEB
 - Le client fait des requêtes html, le serveur répond par des pages html
 - Applet:
 - Le serveur répond par une page contenant des applets
 - Applet: byte code
 - Code exécuté par le client
 - Permet de faire des animations avec interfaces graphiques sur le client.
 - Une des causes du succès de java.

Exemple applet

□ Fichier MonApplet.java:

```
/**
 * Une appl et  basi que. . .
 */
import java. appl et. Appl et;
import java. awt. Graphi cs;
public class MonAppl et extends Appl et {
    public void pai nt(Graphi cs g){
        g. drawStri ng(
            "Bi envenue en en L3. . . ", 50, 25);
    }
}
```

Remarques:

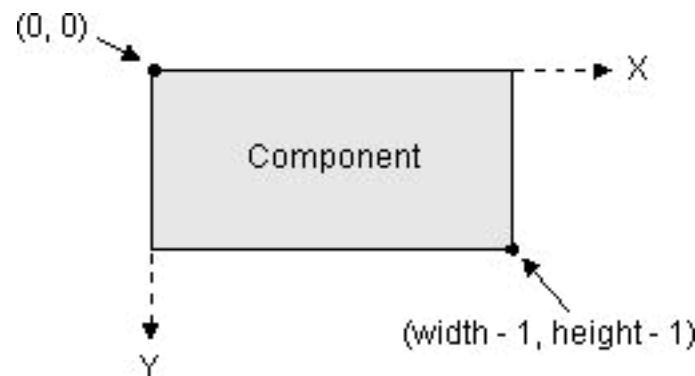
- import et package:
 - Un package est un regroupement de classes.
 - Toute classe est dans un package
 - Package par défaut (sans nom)
 - classpath
- import java.applet.*;
 - Importe le package java.applet
 - Applet est une classe de ce package,
 - Sans importation il faudrait java.applet.Applet

Remarques:

- La classe Applet contient ce qu'il faut pour écrire une applet
- ... extends Applet:
 - La classe définie est une extension de la classe Applet:
 - Elle contient tout ce que contient la classe Applet
 - (et peut redéfinir certaines méthodes (paint))
 - Patience!!

Remarques...

- Une Applet contient les méthodes `paint`, `start` et `init`. En redéfinissant `paint`, l'applet une fois lancée exécutera ce code redéfini.
- `Graphics g` argument de `paint` est un objet qui représente le contexte graphique de l'applet.
 - `drawString` est une méthode (d'instance) qui affiche une chaîne,
 - `50, 25`: affichage à partir de la position (x, y) à partir du point $(0, 0)$ coin en haut à gauche de l'applet.



Pour exécuter l'applet

- L'applet doit être exécutée dans un navigateur capable d'interpréter du bytecode correspondant à des applet.
- Il faut créer un fichier HTML pour le navigateur.

Html pour l'applet

□ Fichier Bienvenu.html:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE> Une petite applet </TITLE>
```

```
<BODY>
```

```
<APPLET CODE=' MonApplet.class' WIDTH=200  
  Height=50>
```

```
</APPLET>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Html

□ Structure avec balises:

□ Exemples:

- `<HTML> </HTML>`

- url:

- `page de hf`

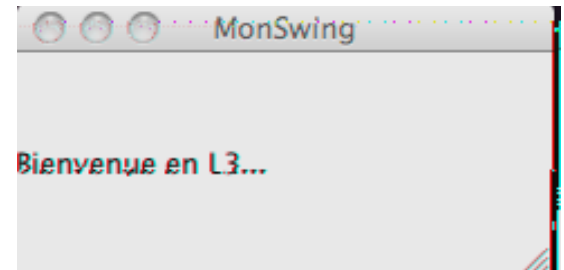
□ Ici:

```
<APPLET CODE=' MonApplet.class' WIDTH=200
  Height=50>
</APPLET>
```

Exemple interface graphique

Fichier MonSwing.java:

```
/**
 * Une application basique... avec interface graphique
 */
import javax.swing.*;
public class MonSwing {
    private static void creerFrame() {
        //Une formule magique...
        JFrame.setDefaultLookAndFeelDecorated(true);
        //Creation d'une Frame
        JFrame frame = new JFrame("MonSwing");
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        //Afficher un message
        JLabel label = new JLabel("Bienvenue en L3...");
        frame.getContentPane().add(label);
        //Afficher la fenêtre
        frame.pack();
        frame.setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args) {
        creerFrame();
    }
}
```



Remarques

- ❑ Importation de packages
- ❑ Définition d'un conteneur top-level JFrame, implémenté comme instance de la classe JFrame
- ❑ Affichage de ce conteneur
- ❑ Définition d'un composant JLabel, implémenté comme instance de JLabel
- ❑ Ajout du composant JLabel dans la JFrame
- ❑ Définition du comportement de la JFrame sur un click du bouton de fermeture
- ❑ Une méthode main qui crée la JFrame

Pour finir...

- ❑ Java 1.5 et 6 annotations, types méthodes paramétrés par des types
- ❑ Très nombreux packages
- ❑ Nombreux outils de développement (gratuits)
 - eclipse, netbeans..



En plus...

- Entrées-sorties

Entrée-sortie

```
public static void main(String[] args) {
    // sortie avec printf ou
    double a = 5.6d ;
    double b = 2d ;
    String mul = "multiplié par" ;
    String eq="égal";
    System.out.printf(Locale.ENGLISH,
        "%3.2f X %3.2f = %6.4f \n", a ,b , a*b);
    System.out.printf(Locale.FRENCH,
        "%3.2f %s %3.2f %s %6.4f \n", a, mul,b, eq,a*b);
    System.out.format(
        "Aujourd'hui %1$tA, %1$te %1$tB,"+
        " il est: %1$tH h %1$tM min %1$tS \n",
        Calendar.getInstance());
    // system.out.flush();
}
```


Sortie

$$5.60 \times 2.00 = 11.2000$$

5,60 multiplié par 2,00 égal 11,2000

Aujourd'hui mardi, 10 octobre, il est: 15 h
31 min 01

Scanner

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
for(boolean fait=false; fait==false;){
    try {
        System.out.println("Répondre o ou 0:");
        String s1 =sc.next(Pattern.compile("[0o]"));
        fait=true;
    } catch(InputMismatchException e) {
        sc.next();
    }
}
if (sc.hasNextInt()){
    int i= sc.nextInt();
    System.out.println("entier lu "+i);
}
System.out.println("next token :"+sc.next());
sc.close();
```

Scanner

```
String input = "1 stop 2 stop éléphant gris stop rien";
Scanner s = new(Scanner(input).useDelimiter("\\s*stop\\s*"));
    System.out.println(s.nextInt());
    System.out.println(s.nextInt());
    System.out.println(s.next());
    System.out.println(s.next());
    s.close();
}
```

Sortie

- next token :o
- 1
- 2
- éléphant gris
- rien

Les classes...

□ System

- System.out variable (static) de classe
PrintStream

- PrintStream contient print (et printf)

- System.in variable (static) de classe
InputStream

□ Scanner

Chapitre II

Classes et objets (rappels)

(mais pas vraiment d'héritage)

Classes et objets

- I) Introduction
- II) Classe: membres et modificateurs
- III) Champs: modificateurs
- IV) Vie et mort des objets, Constructeurs
- V) Méthodes
- VI) Exemple

I) Introduction

□ Classe

- Regrouper des données et des méthodes
 - Variables de classe
 - Méthodes de classe
- Classes \leftrightarrow type

□ Objet (ou instance)

- Résultat de la création d'un objet
 - Variables d'instance
 - Variables de classe

□ Toute classe hérite de la classe Object

II) Classes

- Membres d ' une classe sont:
 - Champs = données
 - Méthodes = fonctions
 - Classes imbriquées

Modificateur de classe

- Précède la déclaration de la classe
 - Annotations (plus tard...)
 - `public` (par défaut package)
 - `abstract`(incomplète, pas d'instance)
 - `final`(pas d'extension)
 - `Strictfp` (technique...)

III) Champs

- Modificateurs
 - annotations
 - Contrôle d'accès
 - private
 - protected
 - public
 - package
 - static (variables de classe)
 - final (constantes)
 - transient
 - volatile
- Initialisations
- Création par opérateur new

IV) Vie et mort des objets, constructeurs

- Création d'une instance: opérateur new
- Objet mort = plus aucune référence à cet objet -> garbage collector
 - on peut exécuter du code spécifique quand un objet est détruit :
`protected void finalize() throws Throwable`

Références

- Une variable est (en général) une référence à un objet
 - Type primitif: directement une valeur
 - Type référence : une référence à un objet (existant ou créé par new)
 - null : référence universelle
 - conséquences:
 - dans le passage par valeur un type référence correspond à un passage par référence
 - 'a == b' teste si les a et b référencent le même objet
 - Méthode equals qui peut être redéfinie (défaut this==obj)

Exemple

```
int i=0;
int j=0;
(i==j) // vrai
class A{
    int i=0;
}
A a;
A b=new A();
a=b;
(a==b) // vrai
b=new A();
(a==b) // faux
```

Constructeurs

- Appelés par l'opérateur new pour créer un objet
 - Peuvent avoir des paramètres (avec surcharge)
 - Initialisent les objets
 - Constructeur par défaut (si aucun constructeur n'est défini)
 - Constructeur de copie

Exemple:

```
public class Astre {
    private long idNum;
    private String nom = "<pasdenom>";
    private Astre orbite = null;
    private static long nextId = 0;
    /** Creation d'une nouvelle instance of Astre */
    private Astre() {
        idNum = nextId ++;
    }
    public Astre(String nom, Astre enOrbite){
        this();
        this.nom=nom;
        orbite=enOrbite;
    }
    public Astre(String nom){
        this(nom,null);
    }//...
```


Exemples...

□ Copie

```
public Astre(Astre a){  
    idNum = a.idNum;  
    nom=a.nom;  
    orbite=a.orbite;  
}
```

Statique - dynamique

- Statique \leftrightarrow à la compilation
- Dynamique \leftrightarrow à l'exécution
- Le type d'une variable est déterminé à la compilation (déclaration et portée)
- Avec la possibilité de l'héritage une variable peut être une référence sur un objet d'un autre type que le type de sa déclaration

Static

- ❑ Une variable (une méthode) déclarée `static` est une variable (méthode) de classe: elle est associée à la classe (pas à une instance particulière).
- ❑ Statique parce qu'elle peut être créée au moment de la compilation (pas de `new()`).
- ❑ Statique -> les initialisations doivent avoir lieu à la compilation.



Initialisation static

```
public class Puissancedeux {  
    static int[] tab = new int[12];  
    static{  
        tab[0]=1;  
        for(int i=0; i< tab.length-1;i++)  
            tab[i+1]= suivant(tab[i]);  
    }  
    static int suivant(int i){  
        return i*2;  
    }  
}
```

V) Méthodes

□ Modificateurs:

- Annotations
- Contrôle d'accès (comme pour les variables)
- abstract
- static n'a pas accès aux variables d'instances
- final ne peut pas être remplacée
- synchronized
- native (utilisation de fonctions « native »)
- strictfp

Passage par valeur

```
public class ParamParVal {  
    public static void parVal(int i){  
        i=0;  
        System.out.println("dans parVal i="+i);  
    }  
}  
//...  
int i =100;  
System.out.println("Avant i="+i);  
ParamParVal.parVal(i);  
System.out.println("Avant i="+i);
```

Avant i=100
dans parVal i=0
Avant i=100

Mais...

- Comme les variables sont de références (sauf les types primitifs)...

```
public static void bidon(Astre a){  
    a=new Astre("bidon", null);  
    System.out.println("bidon a="+a);  
}  
public static void bidonbis(Astre a){  
    a.setNom("bidon");  
    a.setOrbite(null);  
    System.out.println("bidonbis a="+a);  
}
```


Méthodes...

□ Contrôler l'accès:

//...

```
public void setNom(String n){
    nom=n;
}
public void setOrbite(Astre a){
    orbite=a;
}
public String getNom(){
    return nom;
}
public Astre getOrbite(){
    return orbite;
}
```

Méthodes, remplacement...

```
public String toString(){  
    String st=idNum + "("+nom+")";  
    if (orbite != null)  
        st += "en orbite "+ orbite;  
    return st;  
}
```

Remplace la méthode toString de la classe Object

Nombre variable d'arguments...

```
public static void affiche(String ... list){  
    for(int i=0;i<list.length;i++)  
        System.out.print(list[i]+" ");  
}
```

//...

```
affiche("un", "deux","trois");
```

Méthodes main

```
public static void main(String[] args) {  
    for(int j =0; j<args.length;j++){  
        System.out.print(args[j] + " ");  
    }  
}
```

Le main est le point d'accès et peut avoir des arguments:

VI) exemple: Les astres...

```
package exempleClasses;
```

```
/**
 *
 * @author sans
 */
public class Astre {
    private long idNum;
    private String nom = "<pasdenom>";
    private Astre orbite = null;
    private static long nextId = 0;
    /** Creates a new instance of Astre */
    private Astre() {
        idNum = nextId ++;
    }
}
```



Suite

```
public Astre(String nom, Astre enOrbite){
    this();
    this.nom=nom;
    orbite=enOrbite;
}
public Astre(String nom){
    this(nom,null);
}
public Astre(Astre a){
    idNum = a.idNum;
    nom=a.nom;
    orbite=a.orbite;
}//...
```

```
public void setNom(String n){
    nom=n;
}
public void setOrbite(Astre a){
    orbite=a;
}
public String getNom(){
    return nom;
}
public Astre getOrbite(){
    return orbite;
}
public String toString(){
    String st=idNum + "("+nom+")";
    if (orbite != null)
        st += "en orbite "+ orbite;
    return st;
}
```