

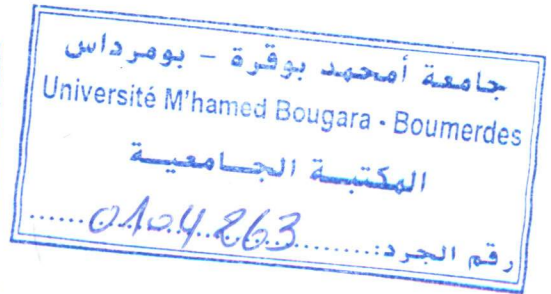
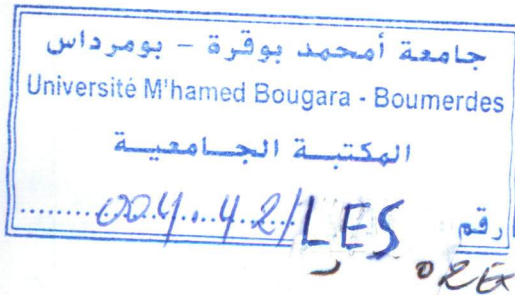
0104263

JAVA 6

Les bases du langage et de la programmation objet

Thierry GROUSSARD





JAVA 6



Les bases du langage
et de la programmation objet

Table des matières

Chapitre 1 : Bases du langage

A - Les variables, constantes et énumérations	9
1 - Les variables	9
a - Nom des variables	9
b - Type des variables	10
c - Valeurs par défaut	13
d - Valeurs littérales	14
e - Conversions de types	15
f - Déclaration des variables	18
g - Portée des variables	19
h - Niveau d'accès des variables	20
i - Durée de vie des variables	20
2 - Les constantes	21
3 - Les énumérations	22
4 - Les tableaux	24
5 - Les chaînes de caractères	29
B - Les opérateurs	35
1 - Les opérateurs unaires	36
2 - Les opérateurs d'affectation	36
3 - Les opérateurs arithmétiques	37
4 - Les opérateurs bit à bit	37
5 - Les opérateurs de comparaison	38
6 - L'opérateur de concaténation	39
7 - Les opérateurs logiques	40

8 - Ordre d'évaluation des opérateurs	41
C - Les structures de contrôle	42
1 - Structures de décision	42
a - Structure If	42
b - Structure switch	44
2 - Les structures de boucle	46
a - Structure while	46
b - Structure do ...while	47
c - Structure for	47
d - Interruption d'une structure de boucle	50

Chapitre 2 : Programmation objet

A - Introduction	55
B - Mise en œuvre avec Java	58
1 - Création d'une classe	59
a - Déclaration de la classe	59
b - Création des champs	60
c - Création de méthodes	62
d - Les accesseurs	67
e - Constructeurs et destructeurs	68
f - Champs et méthodes statiques	70
g - Les annotations	72
2 - Utilisation d'une classe	76
a - Création d'une instance	76
b - Initialisation d'une instance	77
c - Destruction d'une instance	79
3 - Héritage	85
a - this et super	87
b - Classes abstraites	92
c - Classes finales	94