

JAVA 7

Les bases du langage et de la programmation objet

Thierry GROUSSARD

Téléchargement
www.editions-eni.fr



9104263

U4EX



جامعة أمحمد بوقرة - بومرداس
Université M'hamed Bougara - Boumerdes
المكتبة الجامعية
رقم 004.43/THI
0464

جامعة أمحمد بوقرة - بومرداس
Université M'hamed Bougara - Boumerdes
المكتبة الجامعية
رقم الجرد: 0104.265

JAVA 7

**Les bases du langage
et de la programmation objet**

Table des matières

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://www.editions-eni.fr>

Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **TE7JAV** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 1 : Bases du langage

A. Les variables, constantes et énumérations.	7
1. Les variables	7
a. Nom des variables.	7
b. Type des variables.	8
c. Valeurs par défaut.	11
d. Valeurs littérales	11
e. Conversions de types	12

Table des matières

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :

<http://www.editions-eni.fr>

Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **TE7JAV** dans la zone de recherche et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 1 : Bases du langage

A. Les variables, constantes et énumérations.	7
1. Les variables	7
a. Nom des variables.	7
b. Type des variables.	8
c. Valeurs par défaut.	11
d. Valeurs littérales	11
e. Conversions de types	12
f. Déclaration des variables	16
g. Portée des variables	16
h. Niveau d'accès des variables	17
i. Durée de vie des variables	18
2. Les constantes	18
3. Les énumérations.	19
4. Les tableaux.	21
5. Les chaînes de caractères.	25
B. Les opérateurs	30
1. Les opérateurs unaires	31
2. Les opérateurs d'affectation	31
3. Les opérateurs arithmétiques	32
4. Les opérateurs bit à bit.	32

5.	Les opérateurs de comparaison	33
6.	L'opérateur de concaténation.....	33
7.	Les opérateurs logiques	35
8.	Ordre d'évaluation des opérateurs	35
C.	Les structures de contrôle.....	36
1.	Structures de décision	37
a.	Structure If	37
b.	Structure switch	39
2.	Les structures de boucle.....	40
a.	Structure while	41
b.	Structure do ... while.....	41
c.	Structure for	42
d.	Interruption d'une structure de boucle	44

Chapitre 2 : Programmation objet

A.	Introduction.....	49
B.	Mise en œuvre avec Java	52
1.	Création d'une classe	53
a.	Déclaration de la classe.....	53
b.	Création des champs.....	54
c.	Création de méthodes.....	55
d.	Les accesseurs.....	60
e.	Constructeurs et destructeurs	61
f.	Champs et méthodes statiques	63
g.	Les annotations.....	65
2.	Utilisation d'une classe.....	68
a.	Création d'une instance.....	68
b.	Initialisation d'une instance	69

33	c. Destruction d'une instance	71
33	3. Héritage	76
35	a. this et super	77
35	b. Classes abstraites.	82
36	c. Classes finales	83
37	d. Conversion de type.	84
37	e. La classe Object	90
39	4. Interfaces.	96
40	a. Création d'une interface	96
41	b. Utilisation d'une interface	98
41	5. Classes imbriquées.	102
42	a. Classes imbriquées statiques	102
44	b. Classes imbriquées	103
	c. Classes anonymes	104
	6. Les génériques.	110
	a. Classes génériques	111
49	b. Méthodes génériques	118
52	c. Les génériques et l'héritage	119
53	7. Les packages	124
53	a. Création d'un package	125
54	b. Utilisation et importation d'un package	127
55	C. Gestion des exceptions.	129
60	1. Les erreurs de syntaxe	129
61	2. Les erreurs d'exécution	130
63	3. Les erreurs de logique	131
65	a. Les exceptions	131
68	b. Récupération d'exceptions	132
68	c. Exceptions associées à des ressources	137
69	d. Création et déclenchement d'exceptions.	140

	c. Destruction d'une instance	71
3.	Héritage	76
	a. this et super	77
	b. Classes abstraites.	82
	c. Classes finales	83
	d. Conversion de type.	84
	e. La classe Object	90
4.	Interfaces.	96
	a. Création d'une interface	96
	b. Utilisation d'une interface	98
5.	Classes imbriquées.	102
	a. Classes imbriquées statiques	102
	b. Classes imbriquées	103
	c. Classes anonymes	104
6.	Les génériques.	110
	a. Classes génériques	111
	b. Méthodes génériques	118
	c. Les génériques et l'héritage	119
7.	Les packages	124
	a. Création d'un package	125
	b. Utilisation et importation d'un package	127
C.	Gestion des exceptions.	129
	1. Les erreurs de syntaxe	129
	2. Les erreurs d'exécution	130
	3. Les erreurs de logique	131
	a. Les exceptions	131
	b. Récupération d'exceptions	132
	c. Exceptions associées à des ressources	137
	d. Création et déclenchement d'exceptions.	140

JAVA 7

Les bases du langage et de la programmation objet

Ce livre est extrait du titre "JAVA 7 - Les fondamentaux du langage Java" paru dans la collection Ressources Informatiques aux Editions ENI.

Il s'adresse à un public de développeurs débutants. Il vous permettra d'acquérir les connaissances de base sur le langage Java en détaillant la mise en place des variables et des structures de contrôles élémentaires. Il vous permettra ensuite de vous initier à la programmation objet en vous indiquant comment mettre en place les classes d'objets, les attributs, les méthodes...

Des éléments sont en téléchargement sur le site www.editions-eni.fr.

Chapitre 1 - Bases du langage :

les variables, les constantes et les énumérations, les opérateurs, les structures de contrôles...

Chapitre 2 - Programmation objet :

Introduction, mise en œuvre avec Java, gestion des exceptions...

Thierry GROUSSARD

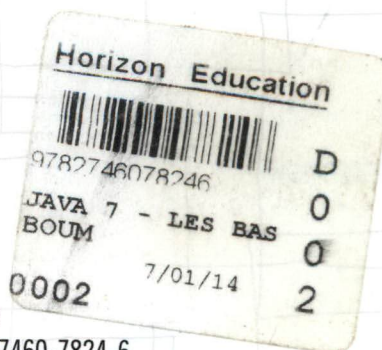
Analyste et développeur pendant plus de 10 ans, **Thierry Groussard** s'est ensuite orienté vers la formation et plus particulièrement dans le domaine du développement. Sa connaissance approfondie des besoins de l'entreprise et ses qualités pédagogiques rendent ses ouvrages particulièrement adaptés à l'apprentissage et à la mise en pratique d'un langage de développement.



11 €

issn : 1767-1590

ISBN : 978-2-7460-7824-6



www.editions-eni.fr

