# NFA031: Programmation avec Java: notions de base

CM1-3: Java, outils

Mickaël Martin Nevot

V1.1.0



Cette œuvre de <u>Mickaël Martin Nevot</u> est mise à disposition selon les termes de la <u>licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique</u>
3.0 non transposé.

## Programmation avec Java: notions de base

- Présentation
- II. Introduction aux objets
- III. Java
- IV. Types
- Outils

## Classe Object / méthode main

- Object:
  - Classe de plus haut niveau dans la hiérarchie d'héritage
  - Toute classe autre que Object possède une super-classe
  - Toute classe hérite directement ou pas de Object
  - Toute classe qui n'a pas de clause extends hérite de Object
- main( ... ):
  - Point de commencement d'exécution du code
  - Au moins une par application (classe principale):

```
public static void main(String[] args) {
    // Le code va commencer par s'exécuter ici.
```

#### A savoir

• Classe String:

```
String myString = "Hello!";
myString += "How are you?";
```

• Classe File:

```
File myFile = new File("file.txt");
```

• Affichage (y compris types primitifs/références) : System.out.println("a = " + a);



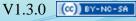
#### Javadoc

- Outil standard pour créer une **documentation** d'API
- Génération automatique en HTML
- Utilisation (\(\neq\) commentaire \(/\\*\) \*/):
  - Première ligne : uniquement /\*\*
  - Lignes suivantes : un espace suivi de \*
  - Dernière ligne : un espace suivi uniquement de \*/
  - L'entité documentée est précédée par son commentaire
  - Tags prédéfinis

Bonne utilisation : expliquer n'est pas traduire!

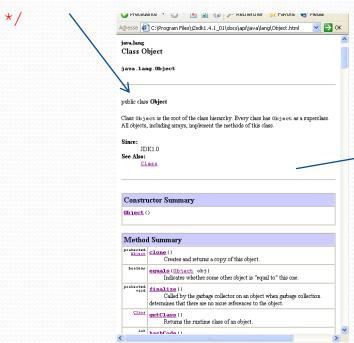
## Javadoc: principaux tags

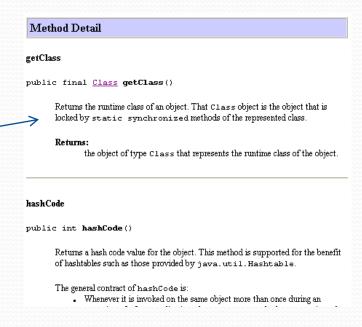
- @author : nom du développeur
- @version : version d'une classe/méthode
- **@param** : définit un paramètre de méthode : requis pour chaque paramètre
- @since : version du JDK de l'apparition de la classe/méthode
- @return : valeur de retour
- @throws : classe de l'exception et conditions de lancement
- @deprecated : marque la méthode comme dépréciée
- @see : référence croisée avec un autre élément



## Exemple de Javadoc

- /\*\*
- \* Valide un mouvement de jeu d'Échecs.
- \* @param beginCol Colonne de la case de départ
- \* @param beginRow Ligne de la case de départ
- Colonne de la case de destination \* @param endCol
- \* @param endRow Ligne de la case de destination
- \* @return vrai(true) si le mouvement d'échec est valide ou faux(false) sinon

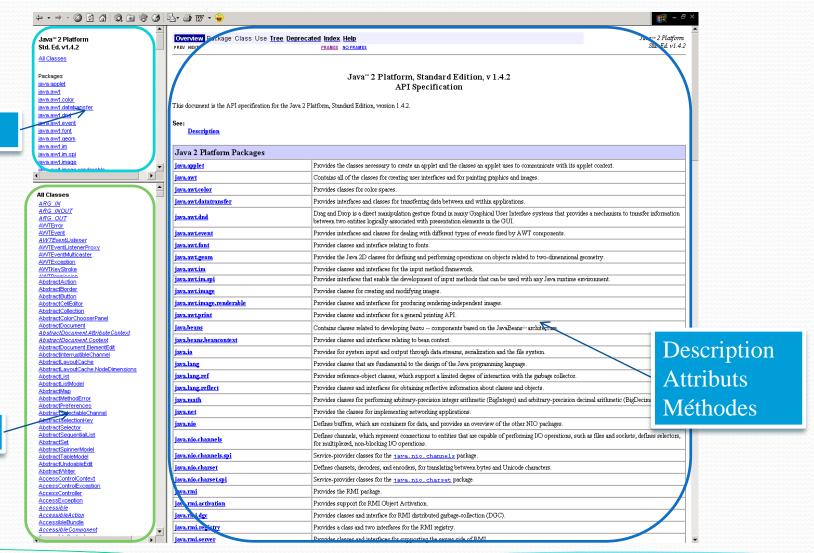




#### API

Paquetages

Classes



#### **Outils**

- Éditeur :
  - Eclipse: http://www.eclipse.org
- Ressources Java :
  - API :

http://download.oracle.com/javase/1.5.0/docs/api

Convention de nommage :

http://java.sun.com/docs/codeconv/CodeConventions. pdf

Mots clefs réservés :

http://download.oracle.com/javase/tutorial/java/nu tsandbolts/\_keywords.html



### Bonnes pratiques

- Penser à l'initialisation pour éviter une erreur
- Penser à construire les objets avant de les utiliser
- Penser à l'utilisation de break dans un switch
- Attention à l'encapsulation
- Utiliser le mot clef this autant de fois que possible
- Pas de mot clef then (en relation avec un if)
- Pas d'utilisation de variable d'instance ni du mot clef this dans une méthode de classe
- Pas d'héritage multiple

### Crédits



