

MINI
SCHAUM'S

PROGRAMMER EN JAVA



JOHN R. HUBBARD

Mémorisez ce qu'il faut savoir pour réussir l'examen

Révissez en un temps record

Entraînez-vous avec les exercices

Des astuces pour gagner du temps

EdiScience

Dans cet ouvrage : ☒ Structure du langage Java ☒ Chaînes ☒ Classes ☒ Méthodes
☒ Composition et héritage ☒ Interface graphique

2-005-377-1

MINI
SCHAUM'S

PROGRAMMER EN JAVA



J.R. Hubbard

Professeur de mathématiques et d'informatique
à l'université de Richmond (Virginie, USA)

Traduit de l'américain par Patrick Fabre



EdiScience

Chapitre 1	Débuter	1
	Le langage de programmation JAVA	2
	Télécharger le kit de développement Java	4
	Installer le kit de développement Java	5
	Créer et exécuter un programme sous Windows	6
	Dépannage	7
	Analyse du programme Bonjour	10
	Commentaires	12
	Programmes avec entrée utilisateur	13
	Entrées numériques	16
	Variables et objets	18
	Opérateurs arithmétiques et opérateurs d'affectation	21
Chapitre 2	Chaînes	24
	La classe String	25
	Sous-chaînes	26
	Modifier la casse des caractères	27
	Concaténation	27
	Localiser un caractère à l'intérieur d'une chaîne	28
	Remplacer des caractères dans une chaîne	30
	Représenter une valeur primitive sous forme de chaîne	30
	Vue d'ensemble des méthodes de la classe String	33
	La classe StringBuffer	34
	Vue d'ensemble des méthodes de la classe StringBuffer	40
Chapitre 3	Sélection	42
	L'instruction if	42
	L'instruction if...else	44

	La combinaison d'instructions <code>if...else</code>	45
	<code>if...</code>	45
	Ordre d'évaluation	50
	Variables booléennes	51
	L'opérateur conditionnel	53
	L'opérateur d'affectation	54
	L'instruction <code>switch</code>	54
Chapitre 4	Itération	58
	Boucles déterminées – l'instruction <code>for</code>	59
	Boucles indéterminées – l'instruction <code>while</code>	63
	L'instruction <code>do...while</code>	64
	Boucles imbriquées	67
Chapitre 5	Méthodes	70
	Exemples simples	71
	Variables locales	72
	Les méthodes invoquent souvent d'autres méthodes	75
	Méthodes récursives	76
	Méthodes booléennes	77
	Méthodes <code>void</code>	78
	Surcharge	79
Chapitre 6	Classes	81
	Classes	82
	Déclarations	86
	Modificateurs	91
	Constructeurs	93
	Constructeurs de copie	96
	Constructeurs par défaut	97
	Identité, égalité et équivalence	99
	Invariants de classe	102
	Classes enveloppes	105
Chapitre 7	Composition et héritage	108
	Composition	109
	Classes récursives	114
	Héritage	117

	Redéfinir des champs et des méthodes	121
	Le mot-clé <code>super</code>	124
	Héritage et composition	126
	Hierarchie de classes	126
	La classe <code>Object</code>	131
	La hiérarchie de classes Java	132
	Les méthodes <code>clone()</code> et <code>equals()</code>	133
Chapitre 8	Tableaux et vecteurs	136
	Tableaux de caractères	137
	Propriétés des tableaux en Java	141
	Copier un tableau	144
	La classe <code>Vector</code>	147
	La taille et la capacité d'un objet <code>Vector</code>	152
	Tableaux à deux dimensions	155
Chapitre 9	Interface graphique	157
	La bibliothèque AWT	158
	La classe <code>Frame</code>	158
	La classe <code>Color</code>	162
	Composants	165
	La classe <code>Button</code>	166
	Gestion de la mise en page	167
	Programmation événementielle	171
	La classe <code>TextField</code>	175
	La classe <code>Swing</code>	177
Chapitre 10	Applets, threads et exceptions	179
	Applets	179
	La classe <code>Applet</code>	182
	La classe <code>Thread</code>	184
	Exceptions	186
Annexes	A. Acronymes	190
	B. Les nombres en informatique	191
	C. Unicode	197
	D. Programmes annexes	198
Index		201