

Version française  
CD-ROM inclus



# Introduction à Java™



O'REILLY®

*Patrick Niemeyer & Jonathan Knudsen*  
*Traduction de Noëlle Caël & Raymond Debonne*

Patrick Niemeyer & Jonathan Knudsen

# Introduction à Java

*Traduction de*  
Noëlle Caël & Raymond Debonne

Éditions O'REILLY

18 rue Séguier

75006 Paris

FRANCE

[france@oreilly.com](mailto:france@oreilly.com)

<http://www.oreilly.fr>

---

Cambridge • Cologne • Farnham • Paris • Pékin • Sebastopol • Taipei • Tokyo

# Table des matières

<i>Préface</i> .....	<i>x</i>
Nouveaux développements.....	xii
À qui est destiné ce livre ? .....	xii
Comment utiliser ce livre ? .....	xiii
Liens sur le réseau .....	xiv
Conventions utilisées dans ce livre.....	xiv
Pour nous contacter.....	xv
Remerciements.....	xvi
<b>1. <i>Encore un nouveau langage ?</i> .....</b>	<b>1</b>
Bienvenue à Java .....	2
La première pierre .....	2
Un futur prometteur ?.....	3
Une machine virtuelle.....	4
Comparaisons avec d'autres langages.....	7
Une conception basée sur la sécurité .....	9
Sûreté de l'implémentation .....	16
Niveau de sécurité de l'application et de l'utilisateur .....	21
Java et le World Wide Web .....	23
Applets .....	23
Java est un langage destiné à n'importe quelle application .....	26
Le plan de route de Java .....	26

<b>2.</b>	<b><i>Première application</i></b> .....	<b>31</b>
	HelloJava1.....	31
	HelloJava2 : la suite .....	42
	HelloJava3 : à la découverte des boutons ! .....	51
	HelloJava4 : La revanche de Netscape.....	61
<b>3.</b>	<b><i>Outils associés</i></b> .....	<b>69</b>
	L'interpréteur de Java.....	69
	Fichiers de règles de sécurité.....	72
	Chemins d'accès aux classes .....	76
	Le compilateur de Java.....	77
	Fichiers d'archive de Java (JAR) .....	79
<b>4.</b>	<b><i>Le langage Java</i></b> .....	<b>85</b>
	Codage du texte.....	85
	Commentaires.....	86
	Types .....	88
	Instructions et expressions .....	93
	Exceptions.....	102
	Tableaux.....	113
<b>5.</b>	<b><i>Objets dans Java</i></b> .....	<b>121</b>
	Classes .....	121
	Méthodes .....	128
	Création d'objets.....	136
	Destruction d'objets.....	140
<b>6.</b>	<b><i>Parentés entre classes</i></b> .....	<b>143</b>
	Dérivation et héritage.....	144
	Interfaces.....	153
	Paquetages et unités de compilation.....	163
	Visibilité des variables et des méthodes .....	166
	Tableaux et hiérarchie des classes.....	169
	Classes internes.....	171

<b>7.</b>	<b><i>Les classes Object et Class</i></b> .....	<b>181</b>
	La classe Object .....	181
	La classe Class .....	186
	Réflexion.....	188
<b>8.</b>	<b><i>Threads</i></b> .....	<b>199</b>
	Introduction aux threads.....	199
	Applets et threads.....	208
	Synchronisation .....	211
	Ordonnancement et priorité.....	220
	Groupes de threads .....	225
<b>9.</b>	<b><i>Les classes de base</i></b> .....	<b>227</b>
	Chaînes de caractères.....	230
	Utilitaires mathématiques.....	239
	Dates.....	245
	Minuteriers.....	248
	Collections .....	249
	La classe Properties .....	261
	Le gestionnaire de sécurité.....	266
	Internationalisation .....	269
<b>10.</b>	<b><i>Entrées-sorties</i></b> .....	<b>277</b>
	Streams.....	277
	Fichiers .....	292
	Sérialisation .....	304
	Compression de données.....	306
<b>11.</b>	<b><i>Programmation réseau, sockets et RMI</i></b> .....	<b>311</b>
	Sockets.....	313
	Sockets datagramme .....	328
	Protocoles d'objets sérialisés .....	333
	(RMI) Remote Method Invocation .....	338
<b>12.</b>	<b><i>Programmer pour le web</i></b> .....	<b>353</b>
	URL (Uniform Resource Locator).....	353
	La classe URL.....	355

	Navigateurs et gestionnaires web .....	358
	S'adresser aux programmes CGI et aux servlets .....	361
	Implémenter des servlets.....	367
<b>13.</b>	<b><i>Swing</i></b> .....	<b>381</b>
	Swing.....	382
	Composants .....	384
	Conteneurs .....	393
	Événements .....	400
	Récapitulatif des événements.....	407
	Multithreading dans Swing.....	417
<b>14.</b>	<b><i>Utiliser les composants de Swing</i></b> .....	<b>419</b>
	Boutons et labels .....	419
	Cases à cocher et boutons radio.....	422
	Listes et boîtes combo.....	425
	Bordures.....	428
	Menus.....	431
	La classe JPopupMenu.....	435
	La classe JScrollPane .....	438
	La classe JSplitPane .....	441
	La classe JTabbedPane .....	443
	Barres de défilement et glissières.....	444
	Dialogues .....	447
<b>15.</b>	<b><i>Autres composants de Swing</i></b> .....	<b>455</b>
	Composants texte.....	455
	Arborescences.....	467
	Tables .....	472
	Bureaux.....	482
	Look-and-Feel modifiable .....	483
	Création de composants personnalisés .....	486
<b>16.</b>	<b><i>Gestionnaires de placement</i></b> .....	<b>493</b>
	FlowLayout.....	495
	GridLayout .....	496
	BorderLayout .....	498

BoxLayout.....	500
CardLayout.....	502
GridBagLayout.....	503
Gestionnaires de placement non standard.....	520
Positionnement absolu.....	520
<b>17. Dessiner avec l'API 2D.....</b>	<b>523</b>
Les bases du dessin avec Java.....	523
Le pipeline de rendu.....	525
Panorama de Java 2D.....	528
Remplissage de formes.....	535
Tracé de contours de formes.....	537
Polices de caractères.....	537
Affichage d'images.....	543
Techniques de graphisme.....	547
Impression.....	557
<b>18. Images et autres supports.....</b>	<b>559</b>
Implémenter un ImageObserver.....	559
Utiliser un MediaTracker.....	563
Produire des données d'image.....	565
Filtrer des données d'image.....	577
Travailler avec le son.....	582
Travailler avec les films.....	583
<b>19. Java Beans.....</b>	<b>587</b>
Qu'est-ce qu'un Bean ?.....	587
Construction de Beans.....	599
Codage manuel avec les Beans.....	613
Mise en œuvre de la réflexion.....	616
BeanContext et BeanContextServices.....	620
Java Activation Framework.....	624
Enterprise JavaBeans.....	624
<b>20. Applets.....</b>	<b>627</b>
La classe JApplet.....	627
La balise <APPLET>.....	636

---

Utilisation du Plug-in Java .....	642
Utiliser les signatures numériques.....	645
<b>A. Gestionnaires de contenu et de protocole .....</b>	<b>657</b>
Écrire un gestionnaire de contenu .....	657
Écrire un gestionnaire de protocole .....	664
<b>B. BeanShell : simple script Java .....</b>	<b>675</b>
Exécuter BeanShell .....	675
Instructions et expressions Java .....	676
Commandes de BeanShell .....	676
Méthodes et objets en scripts .....	677
En apprendre davantage .....	678
<b>C. Le cédérom .....</b>	<b>679</b>
Installation de Java 2 .....	679
Installation des NetBeans.....	679
Licences.....	680
<b>Glossaire .....</b>	<b>705</b>
<b>Index.....</b>	<b>721</b>