

Sommaire

<u>Chapitre I Notions de base et outils de travail</u>	7
1. Langage Java en bref	7
2. Historique de Java	7
3. Caractéristiques du langage Java	8
4. Licence et éditions du langage Java	9
5. Installation de Java	10
6. Autres ressources	10
<u>Chapitre II Premières applications en Java</u>	11
1. Premier programme: afficher une ligne	11
2. Compiler et exécuter un programme Java	14
3. Affichage de plusieurs lignes	17
4. Affichage dans une boîte de dialogue	19
5. Affichage et Saisie	21
6. Variables	25
7. Constantes	28
8. Tableaux	29
9. Opérateurs	31
10. Utiliser la documentation	36
11. Résumé	39
12. Exercices	39
<u>Chapitre III Structures de contrôle</u>	41
1. Structure de sélection if	41
2. Structure de sélection if ... else	44
3. Structure de sélection switch	47
4. Structure de répétition while	51
5. Structure de répétition for	53
6. Structure de répétition do-while	55
7. Programme récapitulatif	56
8. Remarques importantes	61
9. Résumé	61
10. Exercices	62
<u>Chapitre IV Applets Java</u>	65
1. Première applet: afficher une ligne de texte	65
2. Compiler et exécuter une applet Java	67
3. Applet pour Dessiner du texte et des lignes	69
4. Applet pour cercles et rectangles	71
5. Résumé	74
6. Exercices	75

Chapitre V Les méthodes	77
1. Programmation modulaire en Java	77
2. Méthodes	78
3. Portée des identificateurs.....	83
4. Récursivité	86
5. Surcharge des méthodes	91
6. Résumé.....	93
7. Exercices.....	94
Chapitre VI Programmation orientée-objet	95
1. Limites de la programmation modulaire	95
2. Programmation orientée-objet.....	97
3. Contrôle d'accès aux données	106
4. Utilisation de la référence this	109
5. Surcharge des constructeurs	110
6. Premier principe de la POO : Encapsulation.....	112
7. Composition de classes	113
8. Données et méthodes statiques.....	117
9. Ramasse miettes et la méthode finalize	120
10. Deuxième principe de la POO : L'héritage	124
11. Données avec modificateur d'accès protected	129
12. Troisième principe de la POO : Le polymorphisme	131
13. Résumé	139
14. Exercices	140
Chapitre VII Interfaces utilisateur graphiques	142
1. Composants swing.....	142
2. Fenêtres et labels.....	144
3. Champs de texte	146
4. Listes déroulantes.....	149
5. Boutons	152
6. Gestionnaire de disposition.....	155
7. Gestionnaire des événements	162
8. Menus	169
9. Résumé.....	174
10. Exercices	175
Chapitre VIII Accès aux bases de données	176
1. JDBC et le pilote d'accès à une BD	176
2. Exemple : lister les employés.....	177
3. Résumé.....	184
4. Exercices.....	184
Index	185