

Table des matières

PREFACE	IX
<i>REMERCIEMENTS</i>	XI
<i>CHAPITRE 1. TON PREMIER PROGRAMME JAVA.....</i>	12
Comment installer Java sur ton ordinateur.....	13
Les trois étapes principales de la programmation.....	17
Étape 1 – Tape le programme.....	17
Étape 2 – Compile le programme.....	19
Étape 3 – Exécute le programme.....	20
Autres lectures.....	21
<i>CHAPITRE 2. PASSAGE A ECLIPSE</i>	22
Installation d’Eclipse.....	22
Démarrer avec Eclipse.....	26
Création de programmes dans Eclipse.....	28
Exécution de BonjourMonde dans Eclipse.....	30
Comment fonctionne BonjourMonde ?.....	31
Autres lectures.....	34
Exercices.....	34
Exercices pour les petits malins.....	34
<i>CHAPITRE 3. ANIMAUX FAMILIERS ET POISSONS – CLASSES JAVA</i>	35
Classes et Objets.....	35
Types de données.....	38
Création d’un animal familial.....	42
Héritage – un Poisson est aussi un AnimalFamilier.....	47
Surcharge d’une méthode.....	50
Autres lectures.....	52
Exercices.....	52
Exercices pour les petits malins.....	53
<i>CHAPITRE 4. BRIQUES DE BASE JAVA.....</i>	54

Commentaires de programme.....	54
Prises de décisions à l'aide de la clause <code>if</code>	55
Opérateurs logiques	57
Opérateur conditionnel.....	58
Utilisation de <code>else if</code>	58
Prises de décisions à l'aide de la clause <code>switch</code>	60
Quelle est la durée de vie des variables ?.....	61
Méthodes spéciales : constructeurs	62
Le mot-clé <code>this</code>	63
Tableaux.....	63
Répétition d'actions à l'aide de boucles	65
Autres lectures.....	68
Exercices.....	68
Exercices pour les petits malins.....	69
<i>CHAPITRE 5. UNE CALCULATRICE GRAPHIQUE.....</i>	70
AWT et Swing.....	70
Paquetages et déclarations d'importation	70
Principaux éléments de Swing.....	71
Gestionnaires de disposition	74
FlowLayout.....	74
GridLayout.....	75
BorderLayout.....	77
Combiner les gestionnaires de disposition	77
BoxLayout	80
GridBagLayout.....	81
CardLayout.....	83
SpringLayout.....	84
Puis-je créer des fenêtres sans utiliser de gestionnaire de disposition ?	84
Composants des fenêtres.....	85
Autres lectures.....	88
Exercices.....	88

Exercices pour les petits malins.....	89
CHAPITRE 6. EVENEMENTS DE LA FENETRE.....	90
Interfaces.....	91
Récepteur d'événements	93
Enregistrement d'un ActionListener auprès d'un composant	94
Quelle est la source d'un événement ?	95
Comment passer des données entre classes	97
Fin de la calculatrice	99
Autres récepteurs d'événements	105
Utilisation des adaptateurs.....	106
Autres lectures	107
Exercices.....	107
Exercices pour les petits malins.....	107
CHAPITRE 7. L'APPLET MORPION.....	108
Apprendre HTML en 15 minutes	109
Choix de la librairie AWT pour écrire des applets	112
Comment écrire des applets AWT	113
Ecriture d'un jeu de morpion.....	115
Stratégie.....	115
Code	116
Autres lectures	127
Exercices.....	127
Exercices pour les petits malins.....	128
CHAPITRE 8. ERREURS ET EXCEPTIONS.....	129
Lecture de la trace de la pile.....	130
Arbre généalogique des exceptions	131
Bloc try/catch.....	132
Le mot-clé throws	135
Le mot-clé finally.....	136
Le mot-clé throw	137
Création de nouvelles exceptions	139

Autres lectures	141
Exercices.....	141
Exercices pour les petits malins.....	141
CHAPITRE 9. ENREGISTREMENT DU SCORE.....	142
Flux d'octets.....	143
Flux à tampon.....	145
Arguments de la ligne de commande.....	147
Lecture de fichiers texte.....	150
Classe <code>File</code> (fichier).....	152
Autres lectures	155
Exercices.....	155
Exercices pour les petits malins.....	156
CHAPITRE 10. AUTRES BRIQUES DE BASE JAVA.....	157
Utilisation des valeurs de date et d'heure.....	157
Surcharge de méthode.....	159
Lecture des entrées clavier	161
Compléments sur les paquetages Java.....	163
Niveaux d'accès.....	166
Retour sur les tableaux	169
Classe <code>ArrayList</code>	173
Autres lectures	177
Exercices.....	177
Exercices pour les petits malins.....	177
CHAPITRE 11. RETOUR SUR LE GRAPHIQUE – LE JEU DE PING-PONG.....	178
Stratégie	178
Code.....	179
Bases des fils d'exécution Java	187
Fin du jeu de ping-pong.....	192
Que lire d'autre sur la programmation de jeux ?	202

Autres lectures	203
Exercices.....	203
Exercices pour les petits malins.....	204
<i>ANNEXE A. ARCHIVES JAVA - JARS</i>	205
Autres lectures	206
<i>ANNEXE B. ASTUCES ECLIPSE</i>	207
Débogueur Eclipse.....	208
<i>ANNEXE C. COMMENT PUBLIER UNE PAGE WEB</i>	212
Autres lectures	215
Exercices.....	215
<i>INDEX</i>	216