

A3P/IPO 2024/2025

Cours 1

© Denis BUREAU (ESIEE Paris)

Sommaire

1. BlueJ /!\ dense !
2. Diagramme des classes
3. Interaction avec les objets
4. Classe / Objet / avantages
5. Attributs (type/valeur, 2 sortes de types)
6. Méthodes (3 sortes)
- 7. Conventions de nommage**
8. Variables (3 sortes)
9. Appel de méthode et **this**
- 10. A propos du projet**

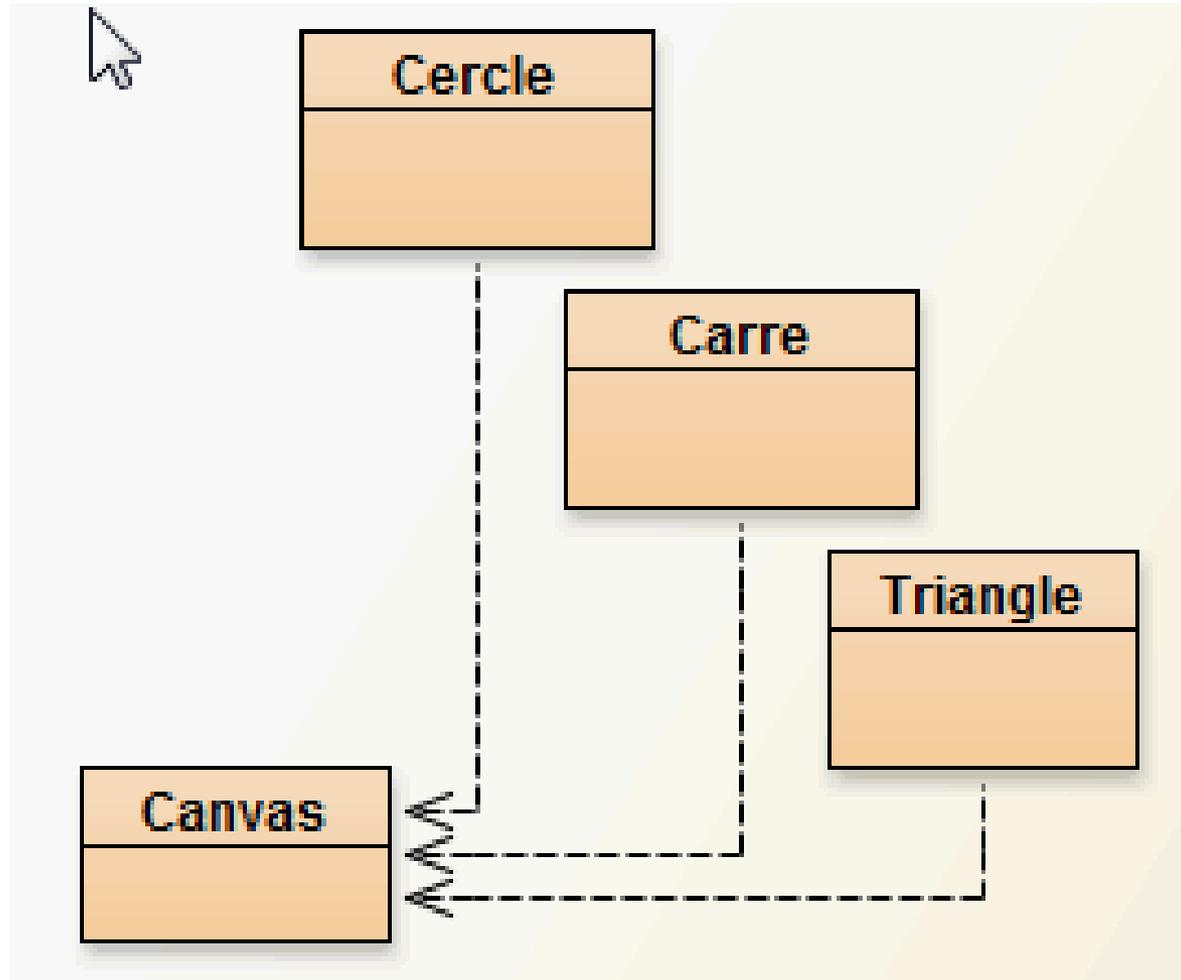
BlueJ (1/2)

- Environnement interactif,
mais on peut s'en passer :
on peut tout faire en ligne de commandes.
- Dans les deux cas :
 - **Cercle.java** : instructions java
 - **Cercle.class** : instructions JVMEntre les deux : le compilateur java
(BlueJ utilise le JDK standard)

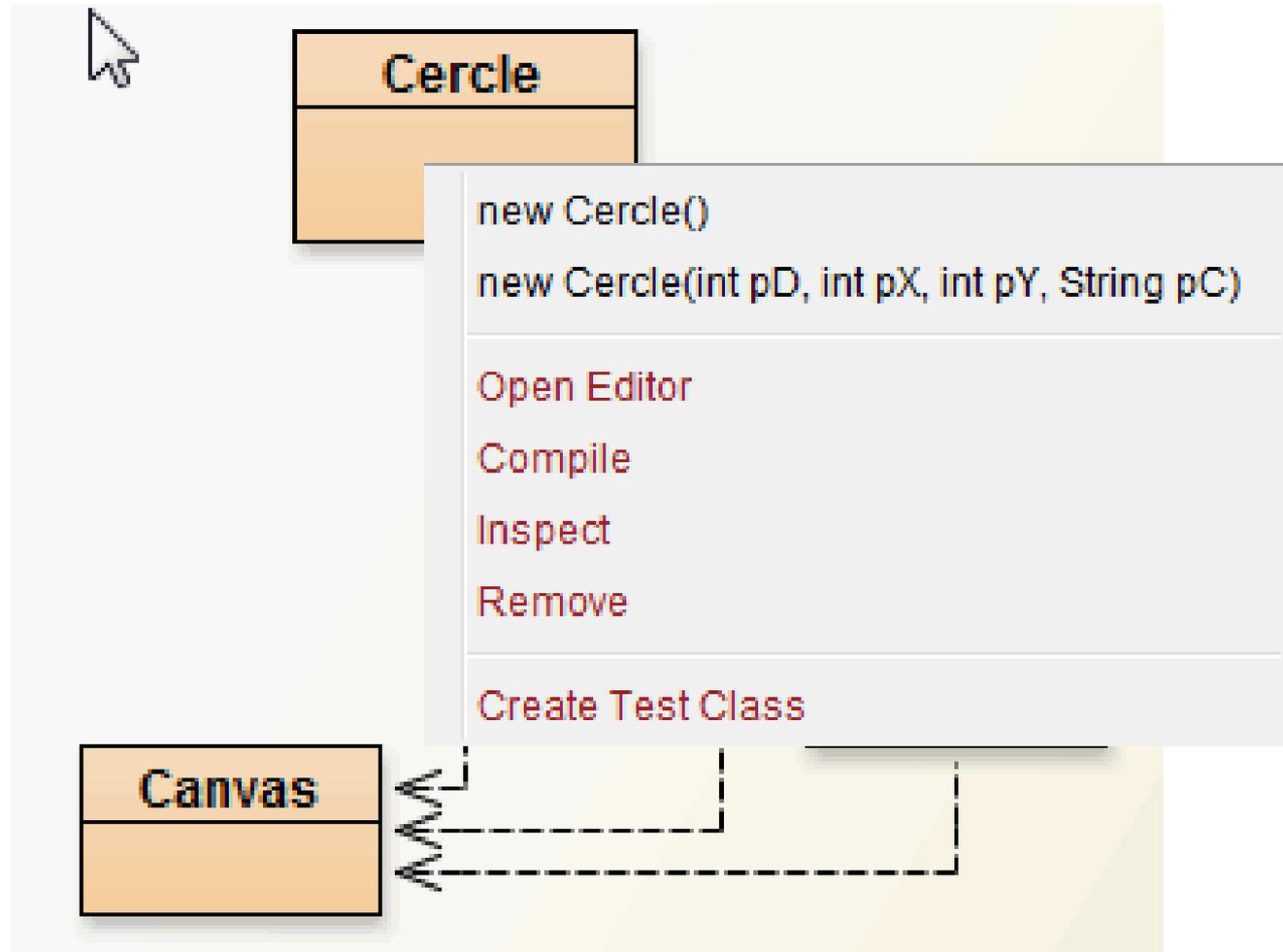
BlueJ (2/2)

- Fournit diagramme de classes, représentation graphique des objets, déclenchement de méthodes sur les objets, affichage du résultat des fonctions.
- Signale les erreurs de compilation, permet l'exécution pas à pas.
- Gère un projet avec plusieurs classes comme un tout (une archive `.jar`).

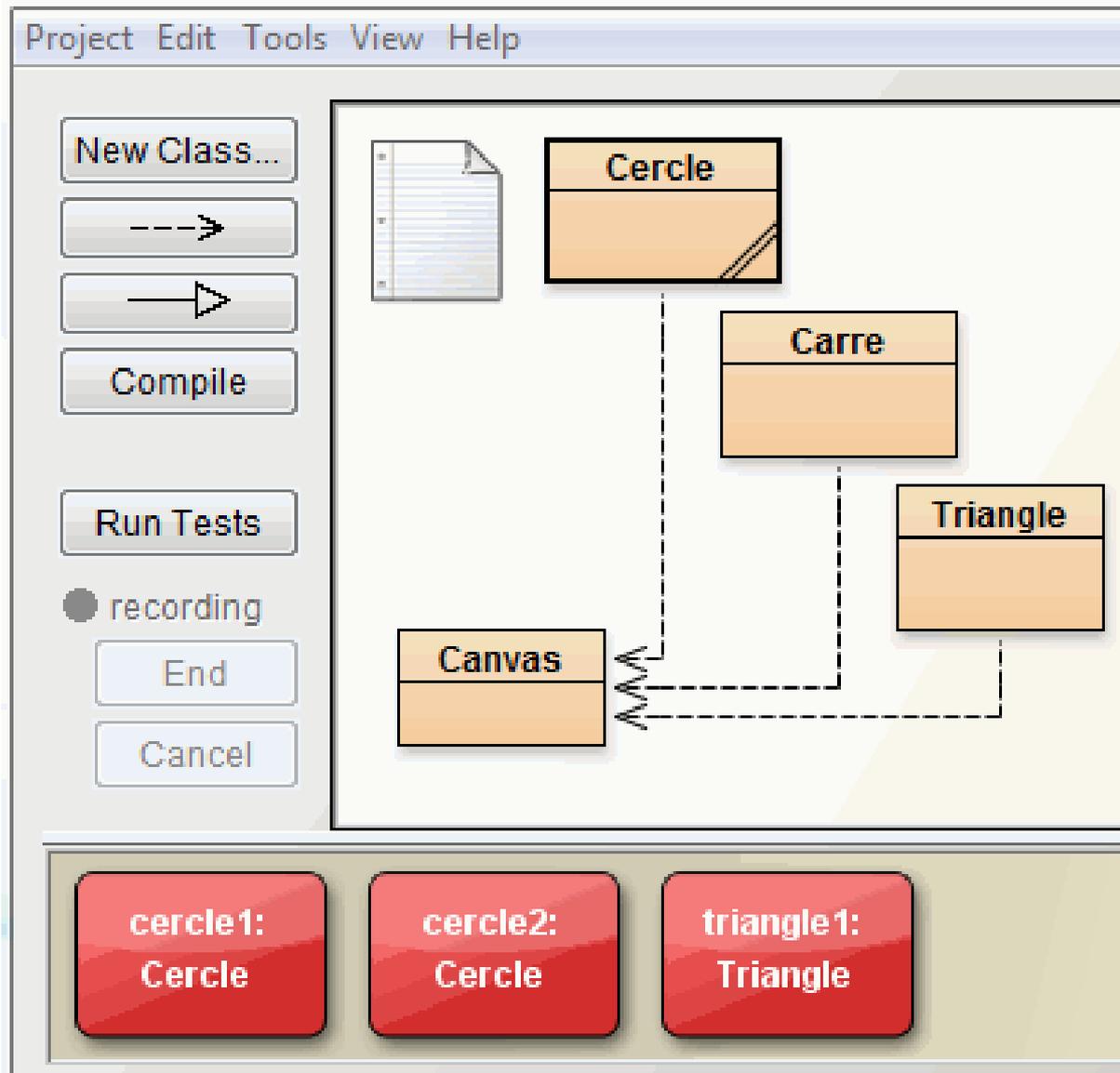
BlueJ : diagramme de classes



BlueJ : diagramme de classes



BlueJ : objets créés



Blue

Project Edit To

New Class..

--->

→

Compile

Run Tests

● recording

End

Cancel

cercle1:
Cercle

inherited from Object

void changeCouleur(String pNouvCouleur)

void changeTaille(int pNouvDiametre)

void depHorizontal(int pDistance)

void depVertical(int pDistance)

void rendInvisible()

void rendVisible()

void tripleTaille()

void vaBas()

void vaDroite()

void vaGauche()

void vaHaut()

Inspect

Remove

Les classes

- Modèle pour construire des objets
- - **attributs (privés)**
caractéristiques de chaque objet
- - **méthodes (publiques)** [sauf exception**]
services que peut rendre chaque objet
- Déclaration dans **NomClasse.java** :

```
public class NomClasse
{
    attributs et méthodes
} // NomClasse
```

* dessine
* efface

Exemple de classe

- Modèle pour construire des objets
- - **attributs (privés)**
caractéristiques de chaque objet
- - **méthodes (publiques)** [sauf exception]
services que peut rendre chaque objet
- Déclaration dans **Cercle.java** :

```
public class Cercle
{
    attributs et méthodes
} // Cercle
```

Avantages de l'approche Objet

- Tout n'est pas au même niveau, structuration
- Même nom d'attribut/méthode dans +s classes
private aCouleur, public changeCouleur()
- Si la couleur est incorrecte, laquelle des 10000 lignes incriminer ?

Ajouter un affichage dans changeCouleur :

- ```
if (pNouvCouleur != this.aCouleur)
 affiche("/!\ chgt de couleur !");
pNouvCouleur = this.aCouleur;
```

# Les attributs

- **Nom** et **type** (+ **valeur** dans chaque objet)
- - **Types primitifs** (*contient valeur intéressante*)  
Exemples : **int** et **boolean**

variable1



- - **Types objets** (*contient référence vers objet*)  
Exemples : **String** ou **Cercle** ou ...

variable2



# Les méthodes : 3 sortes

- **Procédure** *(appel explicite)*  
*ne retourne rien => void*
- **Fonction** *(appel explicite)*  
*retourne une et une seule valeur*  
*=> préciser son type (return type)*
- **Constructeur** *(appel automatique)*  
*même nom que la classe,*  
*ni void ni type,*  
*rôle : initialiser tous les attributs*

# Exemples de méthodes

- **Procédure** (*appel explicite*)

```
void vaBas ()
```

- **Fonction** (*appel explicite*)

```
int getDiametre ()
```

=> préciser son type (*return type*)

- **Constructeur** (*appel automatique*)

```
Cercle ()
```

ni void ni type,

*rôle : initialiser les attributs*

# Attention ! Faux ami

- Le mot « **constructeur** » est trompeur : il ne sert pas à construire l'objet, mais est appelé une fois celui-ci construit pour initialiser tous les attributs.
- Il aurait mieux valu l'appeler « initialiseur », mais c'est ainsi.
- Petit secret : dans l'assembleur de la JVM, cette méthode s'appelle `<init>`

# Conventions de nommage

- **classe** = commence par une Majuscule  
**tout le reste** = commence par une minuscule  
une contradiction ?
- **mot java** = entièrement en minuscules
- **autre mot** =  
initialeDeChaqueMotEnMajusculeSaufLaPremière
- **variables** = commencent par une lettre précise ...

# Conventions de nommage

- **classe** = **Cercle, Carre, Triangle**  
tout le reste = commence par une minuscule  
une contradiction ?
- **mot java** = **public, class, private, return**
- **autre mot** = **maVariable, maMéthode**
- **variables** = commenceront par une lettre précise

# Les variables : 3 sortes

- Case mémoire : **nom**, **type** + **valeur**
- - attribut :  
*caractéristique de tout objet de cette classe*  
**toute la classe**, **valeur par défaut**
- - paramètre :  
*info supplémentaire reçue par une méthode*  
**dans la méthode**, **forcément initialisé**
- - variable locale :  
*case mémoire auxiliaire dans un bloc*  
**uniquement entre { et }**  
**éventuellement non initialisée !**

# Les variables : déclaration

- attribut : *au début de la classe*

```
private type aNom;
```

- paramètre : *dans les parenthèses*

```
final type pNom,
```

**final** optionnel MAIS **prof => obligatoire**

- variable locale : *dans une méthode*

```
type vNom; => non initialisée !
```

```
type vNom = valeur; => initialisée
```

# Exemples de déclaration

- attribut :

```
private int aDiametre;
```

- paramètre :

```
(final int pTaille, ...)
```

*final* optionnel MAIS *prof* => obligatoire

- variable locale :

```
int vTmp; => non initialisée !
```

```
int vTmp = 1; => initialisée
```

# Appel de méthode

- `obj.méth( params )`  
appelle la méthode `méth` sur l'objet `obj`  
avec les paramètres `params`
- Si `méth` est une procédure, ajouter un `;` à la fin  
Si `méth` est une fonction,
  1. stocker le résultat dans une variable
  - OU 2. utiliser le résultat dans un calcul
  - OU 3. afficher le résultat
- Et **comment** appeler une méthode sur le même objet que celui sur lequel elle a été appelée ?

# this

- désigne l'**objet courant**, c-à-d l'objet sur lequel a été appelée la méthode qu'on écrit (*forcément toujours disponible*)
- **this**. devant attributs et appels de méthodes :  
**optionnel** MAIS **prof => obligatoire**
- accès attribut = *objet.aNom*  
accès méthode = *objet.méthode(paramètres)*  
*objet* = **objet courant** ou autre objet

# A propos du projet

- Vous devez lire les ressources indiquées dans les séances **Résa0/1** et avoir validé la **Charte de l'unité** **!!**.
- **Réfléchissez au thème de votre jeu** : inventez une histoire et soyez capable de la résumer en une phrase selon le modèle indiqué dans les archives.
- **Date limite de saisie : la semaine prochaine**

**Apprendre par cœur  
tous les encadrés rouges**