

Programme



- Partie 1 : Les bases du langage Java
 - Introduction
 - Généralités
 - Types Primitifs
 - Operateurs Et Expressions
 - Instructions De Contrôle
 - Tableaux
 - Chaines de caractères

ameur.khadidja@univ-ouargla.dz

Introduction aux applications Java



- **Objectifs**
- Écrire des applications Java simples
- Utiliser les instructions d'entrée et de sortie.
- Se familiariser avec les types de données primitifs
- Utiliser les opérateurs arithmétiques
- Utiliser les opérateurs relationnels et d'égalité



Un Premier Programme en Java: afficher une ligne de texte

```
/**  
 * Programme Bienvenue  
 */  
//La méthode main débute l'exécution de l'application Java  
public static void main(String[] args)  
{  
System.out.println("Bienvenue à la programmation Java! Jeudi 3 Octobre 2013");  
} // fin de la méthode  
  
} // fin de la classe Bienvenue
```



Un Premier Programme en Java: afficher une ligne de texte

```
Problems @ Javadoc Declaration Console X
<terminated> Bienvenue1 [Java Application] C:\Program Files\Java\jre6\bin\javaw.exe (2 oct. 2013 20:04:49)
Bienvenue      à la programmation Java!
Jeudi 3 Octobre 2013
" Entre les Guillemets "
```

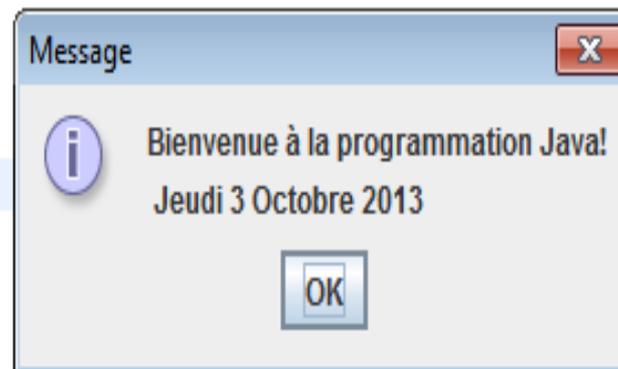
*/

Deuxième Programme en Java: afficher du texte dans une boite de dialogue



```
import javax.swing.JOptionPane;
public class Bienvenue1 {
    /**
     * Programme Bienvenue
     */
    //La méthode main débute l'exécution de l'application Java
    public static void main(String[] args)
    {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Bienvenue\t à la programmation Java!\n Jeudi 3 Octobre 2013");
        System.exit(0);
    } // fin de la méthode

} // fin de la classe Bienvenue
```



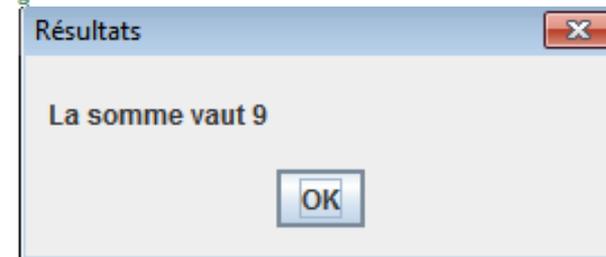
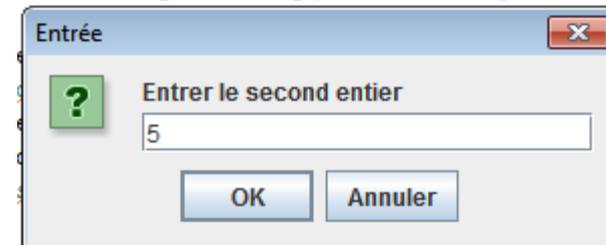
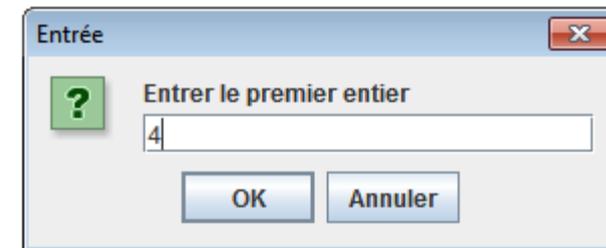
Deuxième Programme en Java: afficher du texte dans une boite de dialogue



```
import javax.swing.JOptionPane;

public class Addition {
public static void main(String[] args) {
    // TODO Auto-generated method stub
String premierNombre;
String secondNombre;
int x;
int y;
int somme;

// Lire un premier nombre sous forme de string de l'utilisateur.
premierNombre= JOptionPane.showInputDialog("Entrer le premier entier");
//Lire un premier nombre sous forme de string de l'utilisateur.
secondNombre= JOptionPane.showInputDialog("Entrer le second entier");
//Convertir les nombres du type String au int
x=Integer.parseInt(premierNombre);
y=Integer.parseInt(secondNombre);
//Additionner les nombres
somme=x+y;
// Afficher les résultats.
JOptionPane.showMessageDialog(null,"La somme vaut "+somme,"Résultats",JOptionPane.PLAIN_MESSAGE);
}
}
```



Type de boîte de message



Méthodes	Description	Retourne
showConfirmDialog	Demande une question qui se répond par oui/non/annulé.	Option
showInputDialog	Demande de taper une réponse.	String (Objet)
showMessageDialog	Transcrit un message à l'utilisateur.	rien
showOptionDialog	Une méthode générale réunissant les 3 précédentes.	Option



Les paramètres

```
JOptionPane.showMessageDialog(  
null,  
"Message",  
"Title",  
JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE  
);
```

icône

message

valeur à saisir

Boutons d'options

- ParentComponent
- Message
- MessageType
- OptionType
- Icon
- Title
- Initial value

Arithmétiques



- Opérateurs

* , / , - , + , %

- Expressions -> règles de préséance des opérateurs

Exercice 1



Développez une application qui demande à l'utilisateur d'enter deux nombres, reçoit ces deux nombres et affiche la somme, le produit, la différence selon le choix d'utilisateur.

(Boite de dialogue)

Exercice 1



Développez une application qui demande à l'utilisateur d'entrer deux nombres, reçoit ces deux nombres et affiche la somme, le produit, la différence selon le choix d'utilisateur.

(Boite de dialogue)

Références



- H.M.Deitel et P.J.Deitel, Comment Programmer en JAVA 4ème édition.
- X. BLANC & J. DANIEL , Le langage Java.