



Conception objet en Java avec BlueJ
une approche interactive

Utiliser Java sans BlueJ

Michael Kölling
version française: Patrice Moreaux

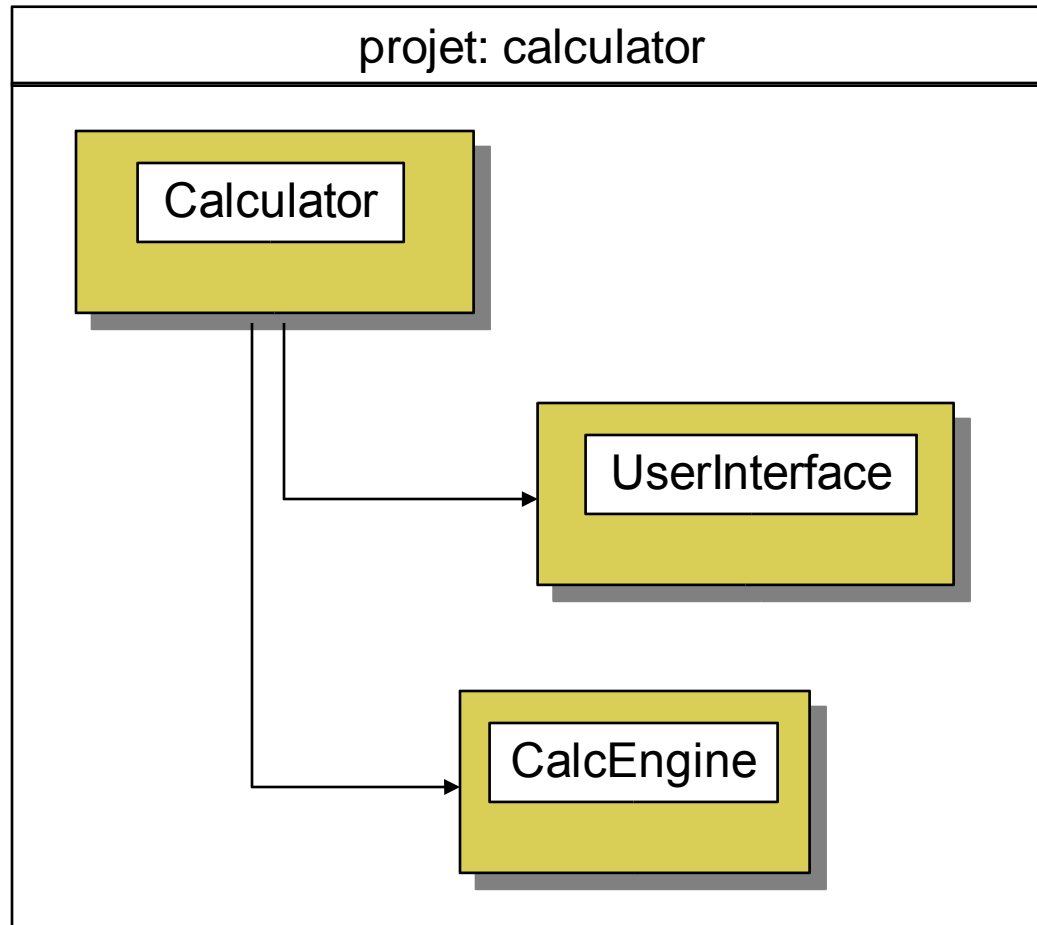


Projets BlueJ

- Un projet BlueJ est enregistré dans un répertoire sur le disque.
- Un paquetage BlueJ est stocké dans plusieurs fichiers.
- Certains fichiers contiennent le code source, d'autres le code compilé et d'autres des informations complémentaires.
- BlueJ utilise le format Java standard pour certains fichiers et ajoute des fichiers spécifiques.



Structure d'un répertoire BlueJ



c:\bluej\calculator\
bluej.pkg
bluej.pkh
Calculator.java
Calculator.class
Calculator.ctxt
UserInterface.java
UserInterface.class
UserInterface.ctxt
CalcEngine.java
CalcEngine.class
CalcEngine.ctxt



Structure des fichiers BlueJ

- bluej.pkg – le fichier de paquetage. Contient des informations sur les classes du paquetage. Un par paquetage.
- bluej.pkh – sauvegarde du fichier de paquetage.
- *.java – fichiers source Java standards (text). Un par classe.
- *.class – fichiers de code Java standards. Un par classe.
- *.ctxt – fichier de contexte BlueJ. Informations supplémentaires sur les classes. Un par classe.

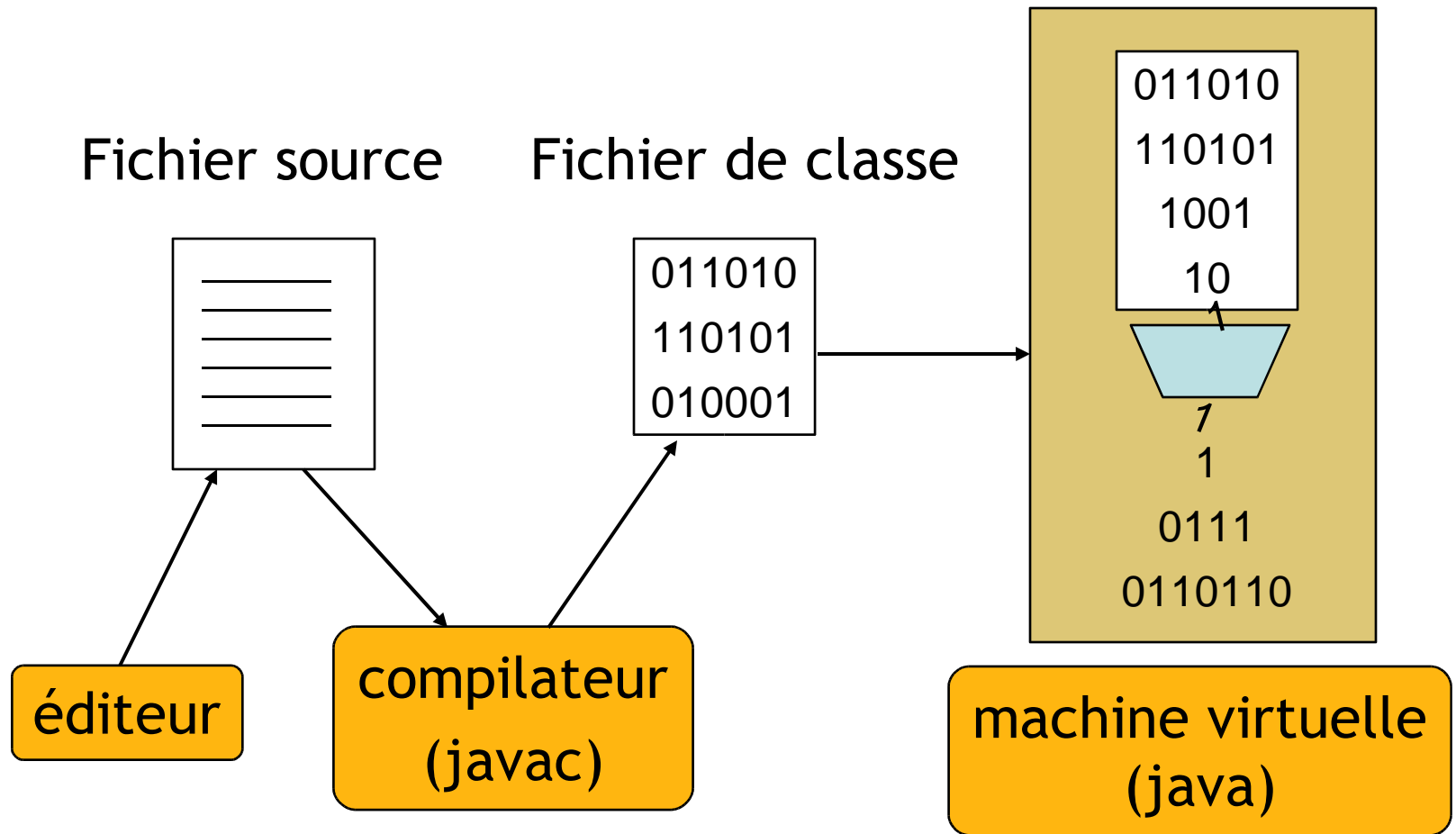


Fichiers standards Java

- source files: *.java
les fichiers source Java contiennent le code source sous forme lisible (texte) entré par l'utilisateur.
- fichiers de classe: *.class
les fichiers de classe Java contiennent le code objet (lisible par la machine). Ils sont générés par le compilateur à partir du fichier source.



Le cycle édition-compilation-exécution





Édition

- On peut éditer (i.e. créer, modifier) un fichier avec tout éditeur de texte:
 - Bloc-Notes, emacs, PFE, ...
- Ne pas utiliser un traitement de textes (Word, ...): sauvegarde dans un format non texte.
- Sauvegarder avant de compiler!



Travail en ligne de commande

- La compilation et l'exécution sont lancées en ligne de commande avec le JDK.
- Sur les systèmes Microsoft: shell DOS
- Sur Unix: Unix shell
- S'assurer que les commandes de compilation et exécution sont dans le chemin d'exécution ("path").



Compilation

- Nom du compilateur du JDK: **javac**
- Pour le lancer:
javac <nom_source>
- compile <nom_source> et toutes les classes dont il dépend
- Exemple:
cd C:\bluej\zuul
javac Game.java



Messages d'erreur

```
C:\bluej\zuul> javac Game.java
Game.java:22: ';' expected.
    private Parser parser
                        ^
1 error
C:\bluej\zuul>
```

Le programmeur doit ouvrir le fichier dans l'éditeur, trouver la ligne, corriger l'erreur et recompiler.



Exécution

- `C:\bluej\zuul> java Game`
- “java” démarre la machine virtuelle Java.
- La classe désignée est chargée et l'exécution commence.
- D'autres classes sont chargées si nécessaire.
- Les classes doivent avoir été compilées.



Problème: exécuter quoi?

- Si nous essayons:

```
C:\bluej\zuul> java Game.java  
Exception in thread "main"  
java.lang.NoSuchMethodError: main
```

- Le problème: comment le système connaît-il la méthode à exécuter?



La méthode `main` (1)

- Réponse: le système Java exécute toujours une méthode de nom `main` dont la signature doit être:

```
public static void main(String[] args)
{
    ...
}
```

- Il **faut** donc qu'une telle méthode **existe**!



La méthode `main` (2)

- `main` doit exister
- `main` doit être publique
- `main` doit être statique (méthode de classe)
- `main` doit posséder un paramètre tableau de chaînes (`String array`)
- Seule `main` peut être invoquée



Méthode `main` - exemple

```
public static void main(String[] args)
{
    Game game = new Game();
    game.play();
}
```

- La méthode `main` doit en principe
 - créer un objet
 - appeler une première méthode



Test

- Pour tester, il faut écrire des pilotes de test
- Tous les appels de méthodes pour les tests doivent être écrits dans une méthode de test
- Il faut tester toutes les combinaisons significatives de paramètres
- Si les tests dépendent de résultats de tests précédents, il faut éditer le pilote de test et le recompiler
- Le pilote de test doit créer les objets



Sommaire général

- 1. Introduction
- 2. Classes
- 3. Interactions d'objets
- 4. Collections et itérateurs
- 5. Bibliothèques de classes
- 6. Tests mise au point
- 7. Conception des classes
- 8. Héritage -1
- 9. Héritage -2
- 10. Classes abstraites et interfaces
- 11. Gestion des erreurs
- 12. Conception des applications