



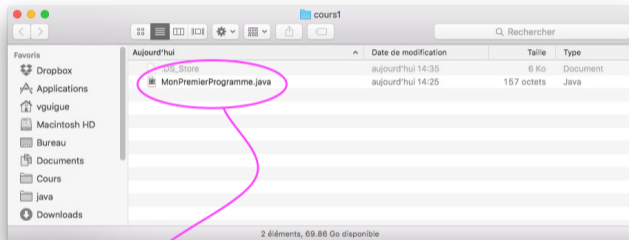
LU2IN002 PREMIER PROGRAMME

Vincent Guigue & Christophe Marsala



1 En JAVA, tout code doit être encapsulé dans une classe:

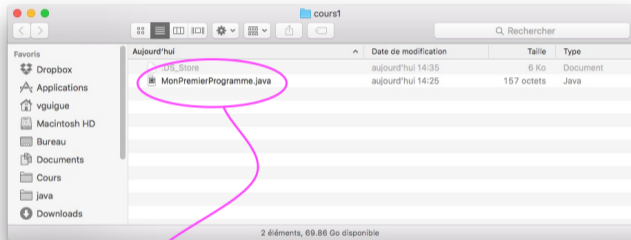
- **1 classe = 1 fichier** du même nom
- les noms de classe commencent par une majuscule



MonPremierProgramme.java

1 En JAVA, tout code doit être encapsulé dans une classe:

- 1 classe = 1 fichier du même nom
- les noms de classe commencent par une majuscule



MonPremierProgramme.java

- 2 Un programme principal = un point d'entrée dans un système avec de nombreuses classes
- ce programme est exécutable après compilation

La syntaxe des **signatures de classe** et de la **signature du main** est à apprendre par coeur (explications dans les cours suivants).

1 Signature d'une classe (toujours public)

```
1 // dans le fichier MonPremierProgramme.java
2 public class MonPremierProgramme{
```

La syntaxe des **signatures de classe** et de la **signature du main** est à apprendre par coeur (explications dans les cours suivants).

- 1 Signature d'une classe (toujours public)
- 2 Signature d'un main
 - toujours `public static void`
 - toujours `main`
 - toujours le même argument `String[] args`

```
1 // dans le fichier MonPremierProgramme.java
2 public class MonPremierProgramme{
3     public static void main(String [] args) {
```

La syntaxe des **signatures de classe** et de la **signature du main** est à apprendre par coeur (explications dans les cours suivants).

- 1 Signature d'une classe (toujours public)
- 2 Signature d'un main
 - toujours **public static void**
 - toujours **main**
 - toujours le même argument **String[] args**
- 3 Instruction d'affichage dans la console
 - pour pouvoir vérifier que le programme fonctionne

```
1 // dans le fichier MonPremierProgramme.java
2 public class MonPremierProgramme{
3     public static void main(String [] args) {
4         System.out.println("Bonjour_! ");
5     }
6 }
```

- JDK (Java Dev. Kit) installé sur la machine
- Etre dans le bon répertoire (!)

1 Compilation

- Vérification de la syntaxe, droits d'accès...
- Création d'un exécutable en bytecode : `MonPremierProgramme.class`

```
» javac MonPremierProgramme.java
```

2 Exécution

- Exécution du code dans la console

```
» java MonPremierProgramme (pas d'extension)
```

⇒ Résultat :

```
» Bonjour !
```

