

Sommaire

L'auteur	III
Introduction	V
Chapitre 1 • Classes, objets et variables	1
Chapitre 2 • Les méthodes surchargées et les méthodes <i>static</i>	27
Chapitre 3 • Les classes <i>String</i>, <i>StringBuffer</i> et <i>Math</i>	49
Chapitre 4 • Envois de messages et encapsulation	67
Chapitre 5 • Composition et association	91
Chapitre 6 • Structures d'objets et sérialisation	117
Chapitre 7 • Héritage simple, classes abstraites et interfaces	145
Chapitre 8 • Conversion, autoboxing, transtypage et généricité	175
Chapitre 9 • Les interfaces graphiques avec <i>Swing</i>	211
Annexe A • Installation de Java	243
Annexe B • La classe <i>Saisie</i>	245
Index	247