

Sommaire

1. Introduction à Java 2

- Présentation du langage Java
- Historique et caractéristiques principales
- Installation du JDK (Java Development Kit)
- Structure d'un programme Java

2. Bases de la programmation Java

- Variables et types de données
- Opérateurs et expressions
- Instructions conditionnelles (if, switch)
- Boucles (for, while, do...while)

3. Classes et objets (POO)

- Notion de classe et d'objet
- Encapsulation
- Méthodes et attributs
- Constructeurs

4. Héritage et polymorphisme

- Héritage entre classes
- Redéfinition des méthodes
- Polymorphisme
- Interfaces

5. Gestion des exceptions

- Types d'erreurs
- Try, catch, finally
- Gestion des exceptions personnalisées

6. Interfaces graphiques (GUI)

- Introduction à AWT (Abstract Window Toolkit)
- Création de fenêtres
- Boutons, menus et composants graphiques
- Gestion des événements

7. Applets et programmation Web

- Création d'applets Java
- Intégration dans une page Web
- Animation et interaction

- Utilisation du navigateur HotJava

8. Multimédia et applications pratiques

- Gestion du son et des images
- Création de jeux simples
- Applications interactives

9. Outils de développement (CD-ROM)

- Utilisation du JDK 1.2
- Compilation et exécution des programmes
- Utilisation d'éditeurs (UltraEdit)
- Test et débogage
- Outils comme Jasmine/Mocha

10. Développement avancé

- Organisation de projets
- Optimisation du code
- Bonnes pratiques de programmation