

# Sommaire :

## 1. Les opérateurs et expressions

- Variables et types simples
- Expressions et calculs
- Opérateurs arithmétiques et logiques

## 2. Les instructions de contrôle

- Structures conditionnelles (if, switch)
- Boucles (for, while, do...while)
- Exercices de logique

## 3. Les classes et les objets Java

- Définition de classes
- Objets et instanciation
- Attributs et méthodes
- Constructeurs

## 4. Les tableaux

- Tableaux simples et multidimensionnels
- Parcours et manipulation
- Exercices d'application

## 5. L'héritage et le polymorphisme

- Héritage entre classes
- Redéfinition de méthodes
- Polymorphisme
- Classes abstraites

## 6. La classe String et les chaînes de caractères

- Manipulation des chaînes
- Méthodes de la classe String
- Comparaison et traitement

## 7. La gestion des exceptions

- Try / catch / finally
- Types d'exceptions
- Gestion des erreurs

## **8. Programmation événementielle (bases)**

- Notion d'événements
- Gestion des actions utilisateur
- Architecture événementielle

## **9. Contrôles graphiques Swing**

- Boutons, champs de texte
- Fenêtres et composants
- Gestion de l'interface

## **10. Boîtes de dialogue**

- Dialogues standard
- Messages et confirmations
- Interaction utilisateur

## **11. Menus et actions**

- Création de menus
- Gestion des commandes
- Actions utilisateur

## **12. Événements clavier et souris**

- Écouteurs d'événements
- Gestion des clics
- Interaction avancée

## **13. Applets Java**

- Introduction aux applets
- Exécution dans un navigateur
- Limitations

## **14. Gestion des fichiers**

- Lecture de fichiers
- Écriture de fichiers
- Flux d'entrée/sortie

## **Annexes**

- Constantes et fonctions mathématiques
- Composants graphiques et méthodes

- Événements et écouteurs
- Classe Clavier