

## **Sommaire :**

### **. Introduction à la programmation orientée objet**

- Concepts fondamentaux (objet, classe, encapsulation)
- Limites de la programmation procédurale
- Présentation du langage Java

### **2. Entrée en matière**

- Environnement de développement (JDK)
- Structure d'un programme Java
- Compilation et exécution
- Premier programme

### **3. Découverte d'un objet par la résolution d'une Equation du second degré**

- Avant l'objet , les méthodes statiques
- Variables et constantes
- Opérateurs
- Instructions simples

### **4. Paquetage et portée de classe**

- Paquetage
- Importation de classes

### **5. Héritage**

- Principe de l'héritage
- Spécialisation
- Redéfinition des méthodes
- 

### **6. Type simples, chaînes de caractères et tableaux**

- Tableaux simples et multidimensionnels
- Manipulation des tableaux
- Classe `String`
- 

### **6. Classes et objets**

- Définition d'une classe

- Attributs et méthodes
- Création d'objets
- Encapsulation

## **7. Expressions et instructions**

- Expressions
- Opérateurs arithmétiques

## **8. Entrée sorties**

Transmission de données par le biais des arguments du programme

## **9. Exceptions**

Pourquoi gérer les erreurs

## **10. Quelques précisions**

- Classes enveloppes
- Des outils de stockage

## **11. Interface graphique : les composants et leur mise en place .**

- Introduction
- Fenêtre vide
- Fenêtre comportant un message

## **12. Interface graphique : Les événements lui donnent la vie**

- Evénements

## **13. Javabeans**

## **14. Threads**

### **Un premier thread**

### **Annexes**

#### **A1.**

**A2.**

**A3.**

**A4.**

## **BIBLIOGRAPHIE**

**Table des exemples et des exercices**

**Index**