

## Sommaire :

### Partie I : Les objets réactifs

1. **Les objets : définition et principes**
  - Concepts fondamentaux des objets en Java
2. **La diffusion et la réactivité**
  - Notion d'instant global et de communication par diffusion
3. **Approche réactive**
  - Présentation de la programmation réactive et contrastes avec la programmation orientée objet classique
4. **Objets réactifs**
  - Définition et comportement des objets réactifs en Java
5. **Scripts réactifs**
  - Construction et exemples de scripts réactifs

#### Références bibliographiques et annexes pour la Partie I

### Partie II : Les SugarCubes

#### 6.Parallélisme en Java

- 7.**SugarCubes : instructions et machines**
  - Introduction à la bibliothèque SugarCubes pour Java
  - Les principales classes et structures de contrôle
- 8.**SugarCubes — Événements**
  - Gestion des événements réactifs dans un contexte Java
- 9.**Machines réactives synchronisées**
  - Création et synchronisation de machines réactives

#### Références pour la Partie II

### Partie III : Programmation réactive des interfaces graphiques

- 10.**Interfaces homme-machine et réactivité**
  - Application de la programmation réactive aux IHM
- 11.**icobjs : objets iconiques réactifs**
  - Notions d'objets iconiques et réactifs pour construire des interfaces
12. **IHM en icobjs**
  - Exemples et techniques pour créer des interfaces réactives visuelles

#### Références de la Partie III

### Conclusion

- Synthèse des idées clés sur les objets réactifs

- Avantages et limites de l'approche
- Perspectives applicatives

## **Index**

- Index des concepts, classes et mots-clés du livre