

Support de cours

Cours:

Introduction à la programmation orientée objet (en Java)

Vidéo:

W15-01-attributstat-JAVA-pt3

Concepts (extraits des sous-titres générés automatiquement) :

Chapitre des variables statiques. Travers du nom d'une classe. Variable statique. Variable statique de la classe. Séquence suivante. Instance de la classe. Variable de type. Variables statiques. Méthodes statiques. Incantation magique. Séquence. Out. Printstream. Instruction. Fait.



[vers la recherche de séquences vidéo](#)

(dans Introduction à la programmation orientée objet (en Java).)



[vers la vidéo](#)

Center for Digital Education. Plus de matériel de soutien pédagogique ici :

<https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/cede/educational-technologies-gallery/boocs-en/>

Nous sommes maintenant capables de comprendre le format bizarre de certaines instructions :

► `System.out.println()` par exemple !

Pour conclure sur le chapitre des variables statiques, reprenons une instruction bien souvent utilisée, nous sommes à même en fait maintenant de comprendre

notes

résumé

0m 0s



Analysons `System.out.println()` :

- ▶ `System` : classe prédéfinie de Java
- ▶ `out` :
 - ▶ Variable statique de la classe `System`
 - ▶ Il doit s'agir d'un objet car suivi d'un point
- ▶ `println` : méthode de l'objet `out`

```
class System {  
    //...  
    static PrintStream out = new PrintStream(...);  
    //...  
}  
class PrintStream {  
    void println (...)  
    {...}  
    //..  
}
```

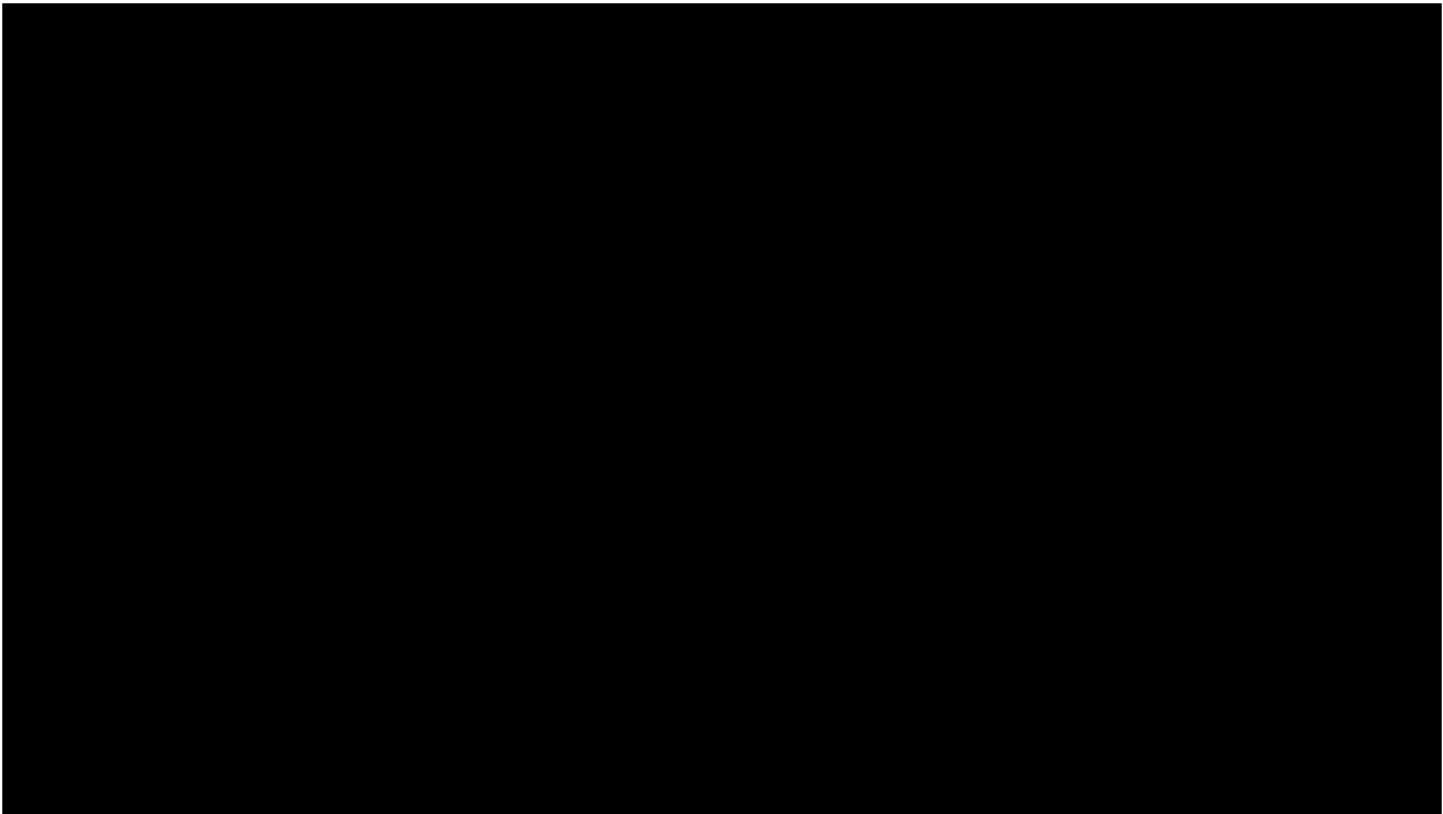
en quoi consiste cette instruction, que nous avons jusqu'ici utilisée un peu plus tôt comme une incantation magique. Que peut-on utiliser directement au travers du nom d'une classe, eh bien ce n'est rien d'autre qu'une variable statique, « `out` » est donc une variable statique, et elle doit donc vraisemblablement contenir la référence à un objet puisqu'on applique sur cette variable « `out` » une méthode, visiblement la méthode « `println` ». « `out` » est bel et bien une variable statique de la classe « `System` », une variable de type « `PrintStream` », il s'agit donc d'une instance de la classe « `PrintStream` »,

notes

résumé

0m 13s





et cette classe « `PrintStream` » contient une méthode « `println` », laquelle est invoquée par ce biais. Ceci conclut notre séquence sur les variables statiques. Dans une séquence suivante, vous aurez l'occasion d'aborder les méthodes statiques. les méthodes statiques.

notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

résumé

0m 49s



.....

.....

.....

.....

.....