

# Introduction au langage Java

`http://alexandre-mesle.com`

8 novembre 2022

- 1 Hello World !
- 2 Formats de fichiers
- 3 Machine virtuelle
- 4 Linkage

Copiez le code ci-dessous dans un fichier que vous enregistrerez sous le nom HelloWorld.java.

*// Enlever cette instruction pour exécuter ce programme sans créer un projet*

```
package introduction;
```

```
public class HelloWorld
```

```
{
```

```
    public static void main(String[] args)
```

```
    {
```

```
        /*
```

```
        Commentaire sur plusieurs lignes
```

```
        */
```

```
        System.out.println("Hello World");
```

```
        // Commentaire sur une ligne
```

```
    }
```

Ensuite, exécutez la commande

```
javac HelloWorld.java
```

L'exécution de cette commande doit normalement faire un apparaître un fichier `HelloWorld.class`. Saisissez ensuite la commande :

```
java HelloWorld
```

Théoriquement, ce programme devrait afficher

```
Hello World
```

- 1 Hello World !
- 2 **Formats de fichiers**
- 3 Machine virtuelle
- 4 Linkage

Plusieurs étapes pour compiler exécuter un programme :

- Les programmes java contiennent ce que l'on appelle des **classes**
- Pour le moment nous ne mettrons qu'une seule classe par fichier et nous donnerons au fichier le même nom que la classe qu'il contient
- Les fichiers sources portent l'extension `.java`
- les programmes compilés portent l'extension `.class`

Plusieurs étapes pour compiler exécuter un programme :

- Les programmes java contiennent ce que l'on appelle des **classes**
- Pour le moment nous ne mettrons qu'une seule classe par fichier et nous donnerons au fichier le même nom que la classe qu'il contient
- Les fichiers sources portent l'extension `.java`
- les programmes compilés portent l'extension `.class`

Plusieurs étapes pour compiler exécuter un programme :

- Les programmes java contiennent ce que l'on appelle des **classes**
- Pour le moment nous ne mettrons qu'une seule classe par fichier et nous donnerons au fichier le même nom que la classe qu'il contient
- Les fichiers sources portent l'extension `.java`
- les programmes compilés portent l'extension `.class`

Plusieurs étapes pour compiler exécuter un programme :

- Les programmes java contiennent ce que l'on appelle des **classes**
- Pour le moment nous ne mettrons qu'une seule classe par fichier et nous donnerons au fichier le même nom que la classe qu'il contient
- Les fichiers sources portent l'extension `.java`
- les programmes compilés portent l'extension `.class`

- 1 Hello World !
- 2 Formats de fichiers
- 3 Machine virtuelle**
- 4 Linkage

- Le fichier `.class` n'est pas un exécutable
- Il contient ce que l'on appelle du **pseudo-code**
- Il est nécessaire de passer par un logiciel appelé une **machine virtuelle**
- La machine virtuelle lit le pseudo-code et l'interprète
- Un programme compilé peut être exécuté par n'importe quel OS

- Le fichier `.class` n'est pas un exécutable
- Il contient ce que l'on appelle du **pseudo-code**
- Il est nécessaire de passer par un logiciel appelé une **machine virtuelle**
- La machine virtuelle lit le pseudo-code et l'interprète
- Un programme compilé peut être exécuté par n'importe quel OS

- Le fichier `.class` n'est pas un exécutable
- Il contient ce que l'on appelle du **pseudo-code**
- Il est nécessaire de passer par un logiciel appelé une **machine virtuelle**
- La machine virtuelle lit le pseudo-code et l'interprète
- Un programme compilé peut être exécuté par n'importe quel OS

- Le fichier `.class` n'est pas un exécutable
- Il contient ce que l'on appelle du **pseudo-code**
- Il est nécessaire de passer par un logiciel appelé une **machine virtuelle**
- La machine virtuelle lit le pseudo-code et l'interprète
- Un programme compilé peut être exécuté par n'importe quel OS

- Le fichier `.class` n'est pas un exécutable
- Il contient ce que l'on appelle du **pseudo-code**
- Il est nécessaire de passer par un logiciel appelé une **machine virtuelle**
- La machine virtuelle lit le pseudo-code et l'interprète
- Un programme compilé peut être exécuté par n'importe quel OS

- 1 Hello World !
- 2 Formats de fichiers
- 3 Machine virtuelle
- 4 Linkage**

- En java, le linkage se fait à l'exécution
- Si vous modifiez un fichier, vous aurez une seule classe à recompiler

- En java, le linkage se fait à l'exécution
- Si vous modifiez un fichier, vous aurez une seule classe à recompiler