

NFA031 : TP 2

Prise en main d'Eclipse

8 octobre 2018

1 Préliminaires

1. Chez vous : assurez vous qu'une version récente du *Java Development Kit* ou JDK (site www.oracle.com) est installé dans votre machine. Dans le cas contraire, procédez à son installation.
2. chez vous : Installez également l'environnement de développement Eclipse (<http://www.eclipse.org/downloads/>).

2 Prise en main d'Eclipse

Création d'un nouveau Projet pour ce Tp

Dans les salles machine : lancez Eclipse. Vous pouvez le trouver dans le menu qui s'affiche en cliquant sur l'icône correspondant à une tête de salamandre. Tapez eclipse dans la petite fenêtre de recherche tout en bas, puis cliquez sur l'icône d'Eclipse. Une fois celui-ci lancé, nous allons créer un nouveau projet.

1. Cliquez sur File ⇒ New ⇒ Java Project.
2. Dans la première case, donnez un nom à votre projet, par exemple Tp1.
3. Cochez la case « *create separate folders for source and class files* » qui vous permet d'avoir un répertoire `src` pour vos sources et `bin` pour les fichiers compilés.
4. Cliquez sur Finish.
5. Votre projet est créé.

Ajout de sources existants au projet

Nous allons ajouter un fichier source ".java" au projet en cours. Ce sera pour cette fois (et plein d'autres) la classe `Terminal`.

1. Aller télécharger la classe `Terminal.java` (dans la sections outils du site de NFA031 par exemple)
2. faites « copier » sur le fichier
3. Sous eclipse, faites « coller » dans les sources de votre projet (dossier `src` se trouvant sous votre nom de projet dans la « vue Packages » d'Eclipse).
4. Ca y est, la classe `Terminal` fait partie du projet, dans le package par défaut.

Création d'une nouvelle classe

Pour créer une nouvelle classe, Eclipse dispose d'une interface d'aide.

1. Clic droit sur votre projet ⇒ new ⇒ class.
2. Entrez un nom de classe (qui sera aussi le nom du fichier, norme java) : `Salutation`
3. Remarquez la case à cocher « **public static void main (String[])** ». Si vous la cochez, la méthode `main` sera ajoutée automatiquement à votre classe. C'est ce que nous ferons de manière à peu près systématique en NFA031.
4. Cliquez sur finish, votre classe est créée.

Modifiez le code du `main` pour qu'il demande votre nom (en utilisant la classe `Terminal`) et qu'il imprime ensuite « `bonjour NOM` » (en saluant l'utilisateur avec le nom qu'il a saisi).

Exécuter la méthode main d'un fichier

1. Sélectionnez le fichier que vous voulez exécuter et assurez vous qu'il compile : pas de ligne ou de croix rouge dans le texte source interne au fichier ni à côté du fichier dans la fenêtre de la vue « packages ».
2. Dans la vue packagez, faites un clic droit et sélectionnez ⇒ Run ⇒ as Java application.
3. Constatez q'une fenêtre avec les sorties s'affiche.

3 Vos programmes à faire aujourd'hui

1. Dans votre projet, créez ou recopiez la classe `Premier` déjà écrite lors du Tp1. Vérifiez qu'elle compile correctement et exécutez là.
2. Introduisez dedans les erreurs préconisées par l'exercice 1 du Tp1, et regardez comment ils vous sont signalés par Eclipse. Notez la coloration en rouge de la ligne erronée et la petite croix rouge sur la première colonne de cette même ligne. Posez votre souris sur cette croix et essayez de comprendre le message dans la bulle affichée.
3. Répétez ces opérations cette fois avec le fichier source donné pour l'exercice 2 du Tp1. Vous devez donc créer une deuxième classe !
4. Ecrivez maintenant une troisième classe qui doit implanter un des algorithmes écrits pour la feuille d'exercices 1, par exemple, celui qui lit un entier et les données d'un intervalle et qui teste si l'entier lu appartient à l'intervalle lu.