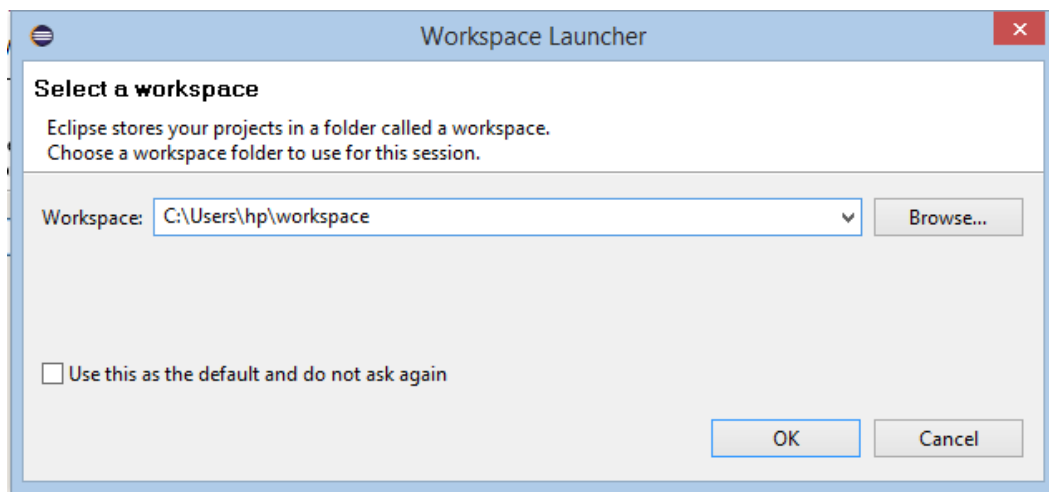


Prise en main d'eclipse

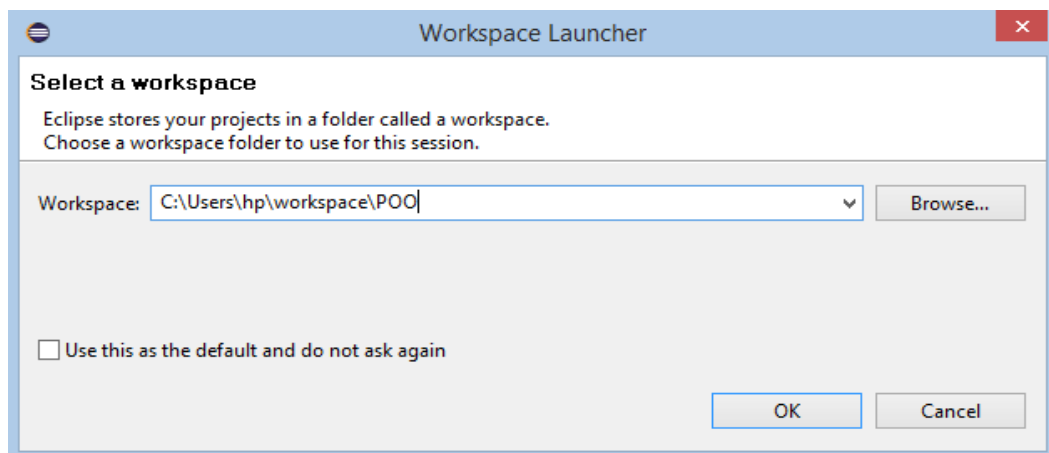
1. Premier lancement

Lors du lancement d'eclipse, un splash screen apparaît, suivi d'une fenêtre vous demandant dans quel workspace vous voulez travailler.



Le **workspace** est le répertoire dans lequel sont stockés les projets, c'est-à-dire les différents programmes que vous allez réaliser.

L'emplacement par défaut est le répertoire \workspace (sans "s"), et peut être changé, sans créer le répertoire à l'avance. Par exemple, pour le cours POO, on choisira \workspace\POO comme workspace :

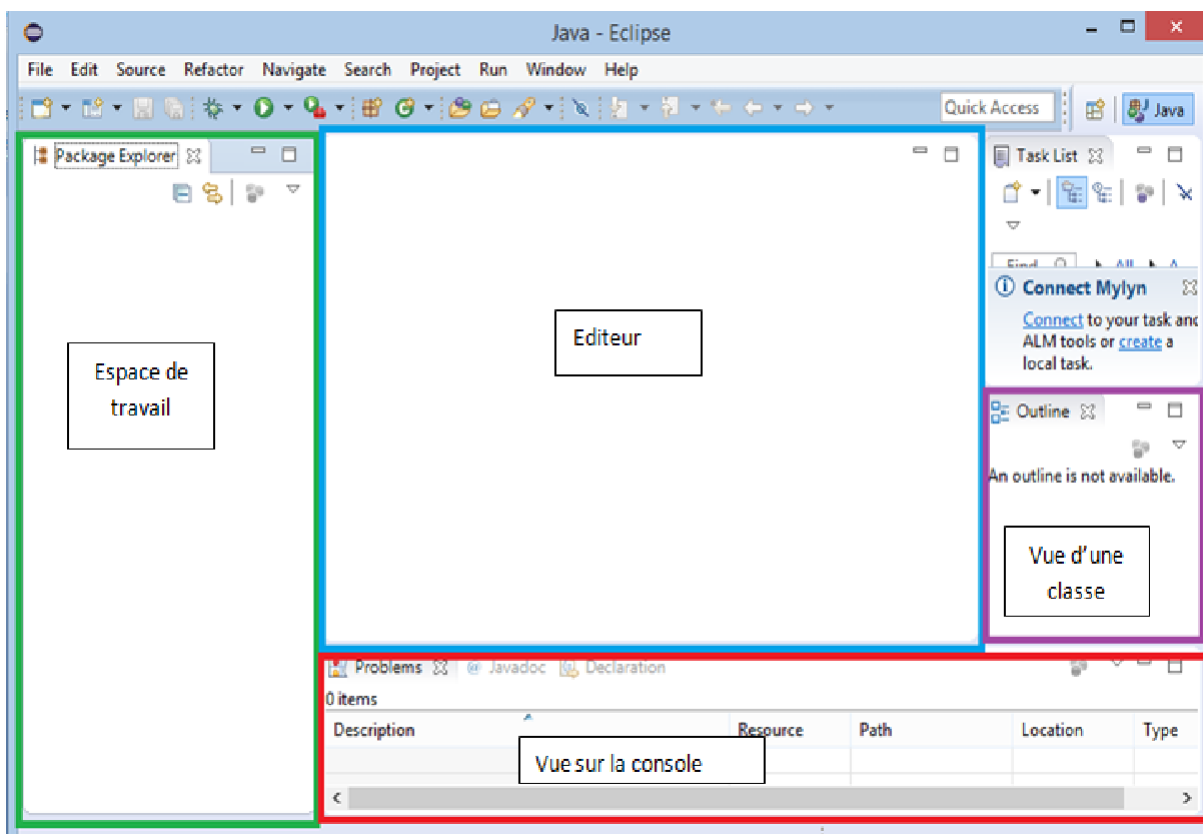


Une fois le workspace choisi, le programme s'initialise sur la fenêtre suivante (ou une du même style) :



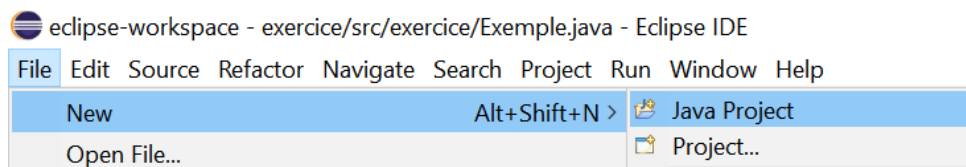
Pour commencer à travailler, il suffit de fermer l'onglet "Welcome" ou cliquer sur "Workbench".

2. Présentation de l'interface Eclipse :

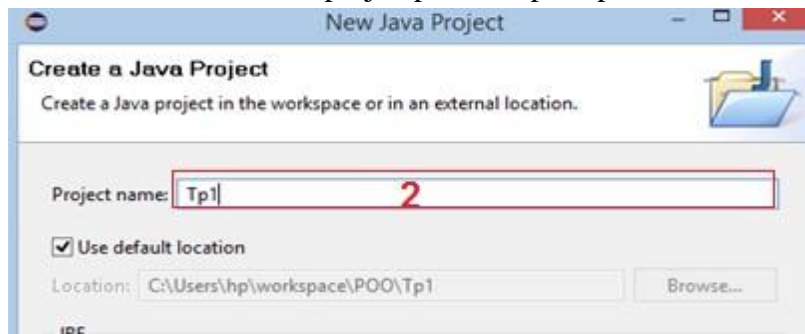


3. Création d'un nouveau Projet

1. Cliquez sur File ⇒ New ⇒ Java Project.



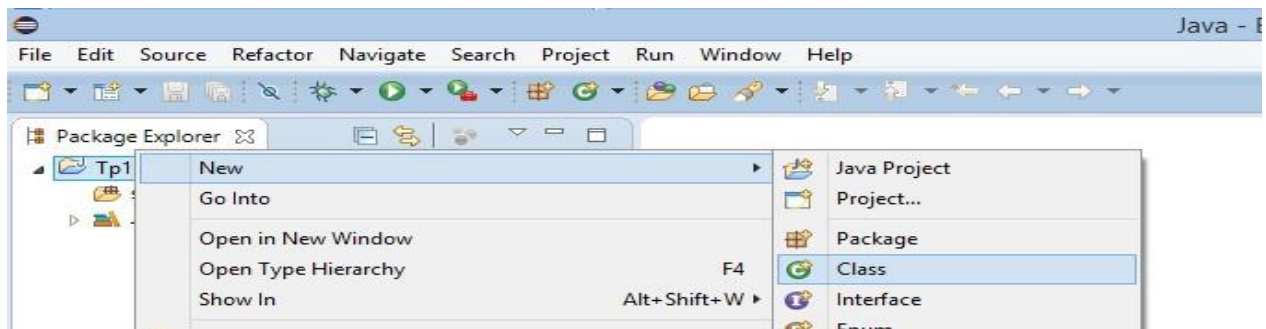
2. Dans la première case, donnez un nom à votre projet, par exemple Tp1.



3. Cliquez sur Finish. Votre projet est créé.

4. Création d'une nouvelle classe

1. Clic droit sur votre projet ⇒ new ⇒ class.



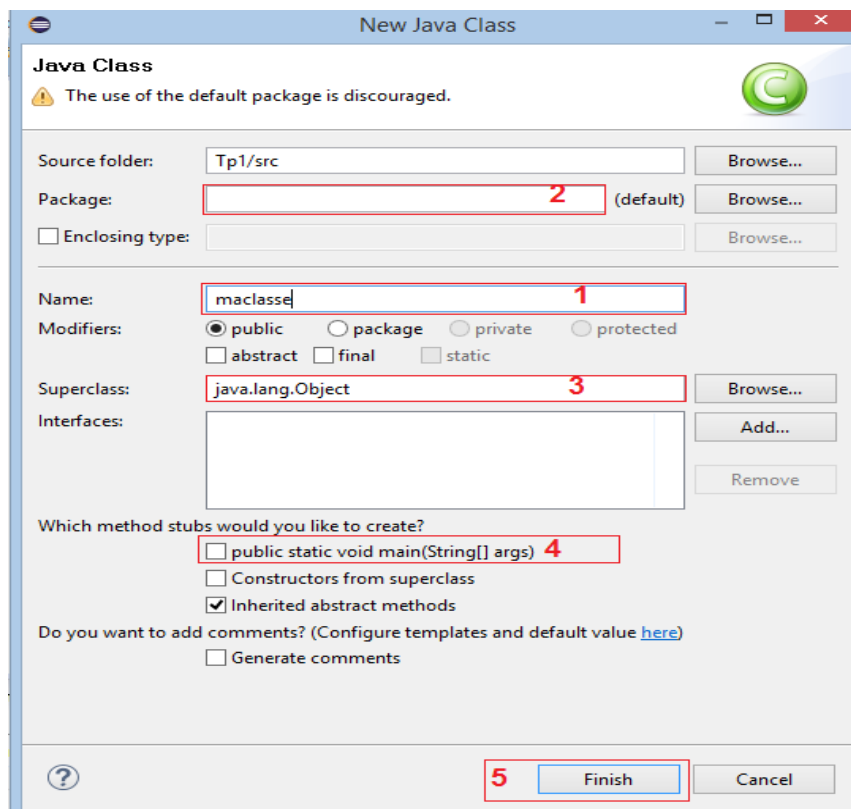
2. Entrez un nom de classe (qui sera aussi le nom du fichier, norme java)

3. Si on ne met aucun nom de package, la classe sera dans le package par défaut.


4. Superclass : par défaut, toute classe hérite de java.lang.Object.

5. Remarquez la case à cocher public static void main (String[] args), Si vous la cochez, la méthode main sera ajoutée automatiquement à votre classe.

6. Cliquez sur finish, votre classe est créée.



5. Exécuter le projet

- Tout en haut se trouve un bouton vert , Ce bouton permet de lancer votre projet, c'est à dire de lancer la méthode main.

6. Application :

Exercice 01:

Écrire un programme en Java qui teste si un nombre est pair ou impair.

Remarque : voici les deux instructions qui servent à lire un entier "i"

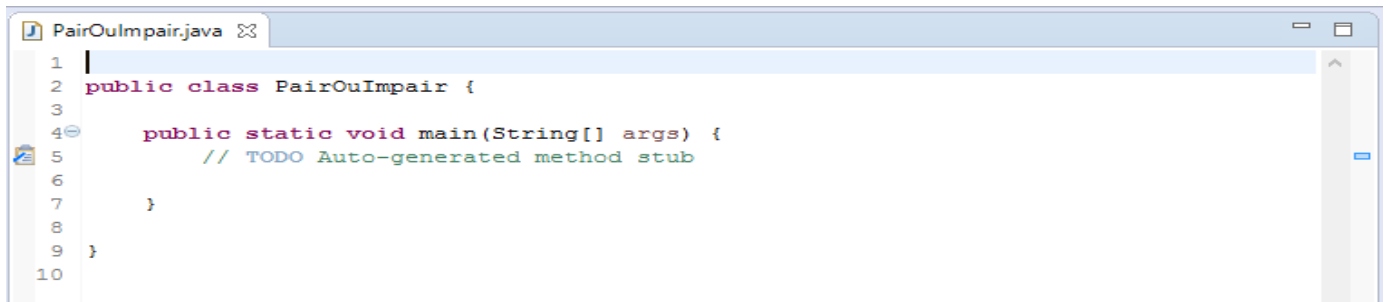
```
Scanner clavier = new Scanner(System.in);  
int i = clavier.nextInt();
```

Ainsi que cet instruction dans la partie importation :

```
Import java.util.Scanner;
```

Solution :

- Clic droit sur votre projet ⇒ new ⇒ class
- Entrez un nom de classe (le nom de notre classe est PairOuImpair) et cochez la case public static void main (String[]args)
- Cliquez sur finish, et votre classe est créée.

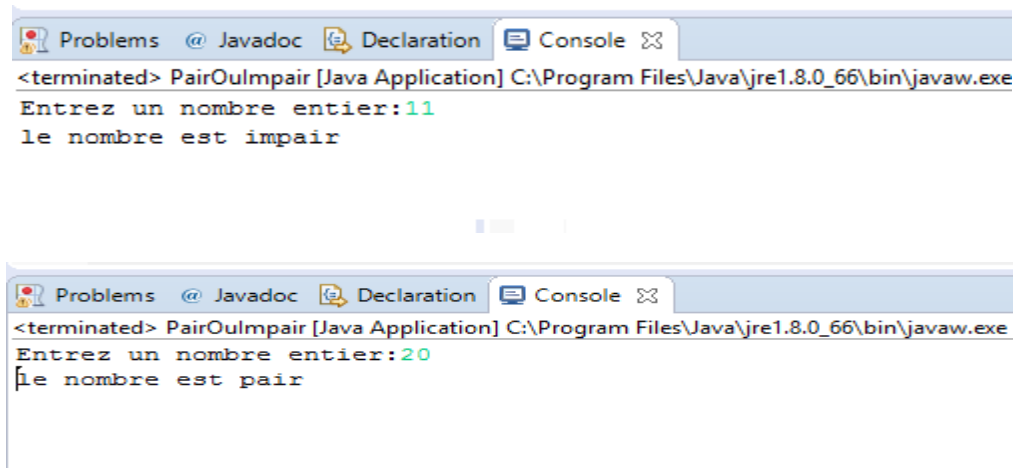


```
PairOuImpair.java  
1  
2 public class PairOuImpair {  
3  
4     public static void main(String[] args) {  
5         // TODO Auto-generated method stub  
6  
7     }  
8  
9 }  
10
```

Saisissez le code suivant et exécutez le programme.

```
import java.util.Scanner;  
public class PairOuImpair {  
    public static void main(String args[]) {  
        // Create a Scanner  
        Scanner clavier = new Scanner(System.in);  
        // Prompt the user to enter the integer  
        System.out.print("Entrez un nombre entier:");  
        Int n = clavier.nextInt();  
        Int reste = n % 2;  
        if (reste == 0) {  
            System.out.println("le nombre est pair");  
        } else {  
            System.out.println("le nombre est impair");  
        }  
    }  
}
```

Et voila ce qu'on obtient



```
<terminated> PairOulmpair [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66\bin\javaw.exe
Entrez un nombre entier:11
le nombre est impair

<terminated> PairOulmpair [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_66\bin\javaw.exe
Entrez un nombre entier:20
le nombre est pair
```

Exercice 02:

Écrire un programme en Java qui calcule le factoriel d'un nombre entier .

Solution :

```
import java.util.Scanner;
public class Factorielle {
    public static void main(String args[]){
        inti, f = 1;
        intnbr;
        // Create a Scanner
        Scanner clavier = new Scanner(System.in);
        // Prompt the user to enter the number
        System.out.print("Entrez un nombre entier:");
        nbr = clavier.nextInt();
        // Compute the factorialof the number
        for(i=1; i<= nbr; i++){
            f = f * i;
        }
        System.out.println("Factorielle de "+nbr+" est: "+f);
    }
}
```