

Développons en Java

par Jean-Michel DOUDOUX

Partie 1 : les bases du langage Java

Partie 2 : Le développement des interfaces graphiques

Partie 3 : Les API avancées

Partie 4 : L'utilisation de documents XML

Partie 5 : l'accès aux base de données

Partie 6 : Le développement d'applications d'entreprises

Partie 7 : Le développement d'applications web

Partie 8 : Les outils pour le développement

Partie 9 : Concevoir et développer des applications

Partie 10 : Le développement d'applications mobiles



Bases du langage POO Packages de bases Exceptions Multitâche
JDK 1.5 Java SE 6.0 AWT Swing SWT/JFace Applet Collections
Flux Sérialisation Réseau Introspection RMI I18N Java beans
Java beans Logging JNI Sécurité Java Web Start JNDI Scripting
XML SAX SAX DOM XSLT JDOM StAX JAXB JDBC JDO
Hibernate J2EE Servlets JSP JSTL JSF Struts Framework web
Ajax JMS JavaMail EJB Services web UML Design patterns
Outils Normes de développement JavaDoc Ant Maven
Frameworks Bibliothèques J2ME CLDC MIDP CDC

Développons en Java

Jean Michel DOUDOUX

Table des matières

Développons en Java	1
Préambule	2
A propos de ce document	2
Remerciements	4
Notes de licence	4
Marques déposées	4
Historique des versions	4
Partie 1 : les bases du langage Java	6
1. Présentation	7
1.1. Les caractéristiques	7
1.2. Bref historique de Java	8
1.3. Les différentes éditions et versions de Java	9
1.3.1. Java 1.0	9
1.3.2. Java 1.1	10
1.3.3. Java 1.2 (nom de code Playground)	10
1.3.4. J2SE 1.3 (nom de code Kestrel)	10
1.3.5. J2SE 1.4 (nom de code Merlin)	11
1.3.6. J2SE 5.0 (nom de code Tiger)	11
1.3.7. Java SE 6 (nom de code Mustang)	12
1.3.8. Les futures versions de Java	15
1.3.9. Le résumé des différentes versions	15
1.3.10. Les extensions du JDK	15
1.4. Un rapide tour d'horizon des API et de quelques outils	15
1.5. Les différences entre Java et JavaScript	17
1.6. L'installation du JDK	17
1.6.1. L'installation de la version 1.3 DU JDK de Sun sous Windows 9x	17
1.6.2. L'installation de la documentation de Java 1.3 sous Windows	20
1.6.3. La configuration des variables système sous Windows 9x	21
1.6.4. Les éléments du JDK 1.3 sous Windows	21
1.6.5. L'installation de la version 1.4.2 du JDK de Sun sous Windows	22
1.6.6. L'installation de la version 1.5 du JDK de Sun sous Windows	23
1.6.7. Installation JDK 1.4.2 sous Linux Mandrake 10	24
2. Les techniques de base de programmation en Java	27
2.1. La compilation d'un code source	27
2.2. L'exécution d'un programme et d'une applet	27
2.2.1. L'exécution d'un programme	27
2.2.2. L'exécution d'une applet	28
3. La syntaxe et les éléments de bases de Java	29
3.1. Les règles de base	29
3.2. Les identificateurs	29
3.3. Les commentaires	30
3.4. La déclaration et l'utilisation de variables	30
3.4.1. La déclaration de variables	30
3.4.2. Les types élémentaires	31
3.4.3. Le format des types élémentaires	32
3.4.4. L'initialisation des variables	33
3.4.5. L'affectation	33
3.4.6. Les comparaisons	34
3.5. Les opérations arithmétiques	34
3.5.1. L'arithmétique entière	35
3.5.2. L'arithmétique en virgule flottante	35
3.5.3. L'incrément et la décrémentation	36
3.6. La priorité des opérateurs	37
3.7. Les structures de contrôles	37

Table des matières

3. La syntaxe et les éléments de bases de Java

3.7.1. Les boucles.....	37
3.7.2. Les branchements conditionnels.....	39
3.7.3. Les débranchements.....	39
3.8. Les tableaux.....	39
3.8.1. La déclaration des tableaux.....	40
3.8.2. L'initialisation explicite d'un tableau.....	40
3.8.3. Le parcours d'un tableau.....	41
3.9. Les conversions de types.....	41
3.9.1. La conversion d'un entier int en chaîne de caractère String.....	42
3.9.2. La conversion d'une chaîne de caractères String en entier int.....	42
3.9.3. La conversion d'un entier int en entier long.....	42
3.10. La manipulation des chaînes de caractères.....	42
3.10.1. Les caractères spéciaux dans les chaînes.....	43
3.10.2. L'addition de chaînes.....	43
3.10.3. La comparaison de deux chaînes.....	44
3.10.4. La détermination de la longueur d'une chaîne.....	44
3.10.5. La modification de la casse d'une chaîne.....	44

4. La programmation orientée objet.....45

4.1. Le concept de classe.....	45
4.1.1. La syntaxe de déclaration d'une classe.....	45
4.2. Les objets.....	46
4.2.1. La création d'un objet : instancier une classe.....	46
4.2.2. La durée de vie d'un objet.....	48
4.2.3. La création d'objets identiques.....	48
4.2.4. Les références et la comparaison d'objets.....	48
4.2.5. L'objet null.....	49
4.2.6. Les variables de classes.....	49
4.2.7. La variable this.....	49
4.2.8. L'opérateur instanceof.....	50
4.3. Les modificateurs d'accès.....	51
4.3.1. Les mots clés qui gèrent la visibilité des entités.....	51
4.3.2. Le mot clé static.....	51
4.3.3. Le mot clé final.....	52
4.3.4. Le mot clé abstract.....	53
4.3.5. Le mot clé synchronized.....	53
4.3.6. Le mot clé volatile.....	53
4.3.7. Le mot clé native.....	54
4.4. Les propriétés ou attributs.....	54
4.4.1. Les variables d'instances.....	54
4.4.2. Les variables de classes.....	54
4.4.3. Les constantes.....	54
4.5. Les méthodes.....	55
4.5.1. La syntaxe de la déclaration.....	55
4.5.2. La transmission de paramètres.....	56
4.5.3. L'émission de messages.....	57
4.5.4. L'enchaînement de références à des variables et à des méthodes.....	57
4.5.5. La surcharge de méthodes.....	57
4.5.6. Les constructeurs.....	58
4.5.7. Le destructeur.....	59
4.5.8. Les accesseurs.....	59
4.6. L'héritage.....	59
4.6.1. Le principe de l'héritage.....	59
4.6.2. La mise en oeuvre de l'héritage.....	60
4.6.3. L'accès aux propriétés héritées.....	60
4.6.4. La redéfinition d'une méthode héritée.....	60
4.6.5. Le polymorphisme.....	60
4.6.6. Le transtypage induit par l'héritage facilite le polymorphisme.....	61

Table des matières

4. La programmation orientée objet	
4.6.7. Les interfaces et l'héritage multiple	61
4.6.8. Des conseils sur l'héritage	63
4.7. Les packages	63
4.7.1. La définition d'un package	63
4.7.2. L'utilisation d'un package	63
4.7.3. La collision de classes	64
4.7.4. Les packages et l'environnement système	64
4.8. Les classes internes	64
4.8.1. Les classes internes non statiques	67
4.8.2. Les classes internes locales	71
4.8.3. Les classes internes anonymes	73
4.8.4. Les classes internes statiques	74
4.9. La gestion dynamique des objets	75
5. Les packages de bases	76
5.1. Liste des packages selon la version du JDK	76
5.2. Le package java.lang	82
5.2.1. La classe Object	82
5.2.1.1. La méthode getClass()	83
5.2.1.2. La méthode toString()	83
5.2.1.3. La méthode equals()	83
5.2.1.4. La méthode finalize()	83
5.2.1.5. La méthode clone()	84
5.2.2. La classe String	84
5.2.3. La classe StringBuffer	86
5.2.4. Les wrappers	87
5.2.5. La classe System	88
5.2.5.1. L'utilisation des flux d'entrée/sortie standard	88
5.2.5.2. Les variables d'environnement et les propriétés du système	90
5.2.6. Les classes Runtime et Process	92
5.3. Présentation rapide du package awt.java	95
5.4. Présentation rapide du package java.io	95
5.5. Le package java.util	95
5.5.1. La classe StringTokenizer	95
5.5.2. La classe Random	96
5.5.3. Les classes Date et Calendar	96
5.5.4. La classe SimpleDateFormat	97
5.5.5. La classe Vector	103
5.5.6. La classe Hashtable	104
5.5.7. L'interface Enumeration	104
5.5.8. La manipulation d'archives zip	105
5.5.9. Les expressions régulières	108
5.5.9.1. Les motifs	109
5.5.9.2. La classe Pattern	110
5.5.9.3. La classe Matcher	111
5.5.10. La classe Formatter	113
5.5.11. La classe Scanner	114
5.6. Présentation rapide du package java.net	115
5.7. Présentation rapide du package java.applet	115
6. Les fonctions mathématiques	116
6.1. Les variables de classe	116
6.2. Les fonctions trigonométriques	116
6.3. Les fonctions de comparaisons	117
6.4. Les arrondis	117
6.4.1. La méthode round(n)	117
6.4.2. La méthode rint(double)	118
6.4.3. La méthode floor(double)	118

Table des matières

6. Les fonctions mathématiques	
6.4.4. La méthode ceil(double)	118
6.4.5. La méthode abs(x)	119
6.5. La méthode IEEEremainder(double, double)	119
6.6. Les Exponentielles et puissances	120
6.6.1. La méthode pow(double, double)	120
6.6.2. La méthode sqrt(double)	120
6.6.3. La méthode exp(double)	120
6.6.4. La méthode log(double)	120
6.7. La génération de nombres aléatoires	121
6.7.1. La méthode random()	121
7. La gestion des exceptions	122
7.1. Les mots clés try, catch et finally	123
7.2. La classe Throwable	124
7.3. Les classes Exception, RuntimeException et Error	125
7.4. Les exceptions personnalisées	125
8. Le multitâche	127
8.1. L'interface Runnable	127
8.2. La classe Thread	128
8.3. La création et l'exécution d'un thread	130
8.3.1. La dérivation de la classe Thread	130
8.3.2. Implémentation de l'interface Runnable	131
8.3.3. Modification de la priorité d'un thread	132
8.4. La classe ThreadGroup	133
8.5. Thread en tâche de fond (démon)	133
8.6. Exclusion mutuelle	134
8.6.1. Sécurisation d'une méthode	134
8.6.2. Sécurisation d'un bloc	134
8.6.3. Sécurisation de variables de classes	135
8.6.4. La synchronisation : les méthodes wait() et notify()	135
9. JDK 1.5 (nom de code Tiger)	136
9.1. Les nouveautés du langage Java version 1.5	136
9.2. Autoboxing / unboxing	136
9.3. Static import	137
9.4. Les méta données (Meta Data)	138
9.5. Les arguments variables (varargs)	138
9.6. Les generics	140
9.7. Amélioration des boucles pour les collections	143
9.8. Les énumérations (type enum)	145
Partie 2 : Développement des interfaces graphiques	149
10. Le graphisme	150
10.1. Les opérations sur le contexte graphique	150
10.1.1. Le tracé de formes géométriques	150
10.1.2. Le tracé de texte	151
10.1.3. L'utilisation des fontes	151
10.1.4. La gestion de la couleur	152
10.1.5. Le chevauchement de figures graphiques	152
10.1.6. L'effacement d'une aire	152
10.1.7. La copier une aire rectangulaire	152
11. Les éléments d'interfaces graphiques de l'AWT	153
11.1. Les composants graphiques	154
11.1.1. Les étiquettes	154
11.1.2. Les boutons	155

Table des matières

11. Les éléments d'interfaces graphiques de l'AWT	155
11.1.3. Les panneaux.....	155
11.1.4. Les listes déroulantes (combobox).....	156
11.1.5. La classe <code>TextComponent</code>	157
11.1.6. Les champs de texte.....	157
11.1.7. Les zones de texte multilignes.....	158
11.1.8. Les listes.....	160
11.1.9. Les cases à cocher.....	163
11.1.10. Les boutons radio.....	164
11.1.11. Les barres de défilement.....	165
11.1.12. La classe <code>Canvas</code>	166
11.2. La classe <code>Component</code>	167
11.3. Les conteneurs.....	168
11.3.1. Le conteneur <code>Panel</code>	169
11.3.2. Le conteneur <code>Window</code>	169
11.3.3. Le conteneur <code>Frame</code>	169
11.3.4. Le conteneur <code>Dialog</code>	171
11.4. Les menus.....	172
11.4.1. Les méthodes de la classe <code>MenuBar</code>	174
11.4.2. Les méthodes de la classe <code>Menu</code>	174
11.4.3. Les méthodes de la classe <code>MenuItem</code>	174
11.4.4. Les méthodes de la classe <code>CheckboxMenuItem</code>	175
11.5. La classe <code>java.awt.Desktop</code>	175
12. La création d'interfaces graphiques avec AWT	177
12.1. Le dimensionnement des composants.....	177
12.2. Le positionnement des composants.....	178
12.2.1. La mise en page par flot (<code>FlowLayout</code>).....	179
12.2.2. La mise en page bordure (<code>BorderLayout</code>).....	180
12.2.3. La mise en page de type carte (<code>CardLayout</code>).....	181
12.2.4. La mise en page <code>GridLayout</code>	182
12.2.5. La mise en page <code>GridBagLayout</code>	184
12.3. La création de nouveaux composants à partir de <code>Panel</code>	185
12.4. Activer ou désactiver des composants.....	186
12.5. Afficher une image dans une application.....	186
13. L'interception des actions de l'utilisateur	187
13.1. Interceptor les actions de l'utilisateur avec Java version 1.0.....	187
13.2. Interceptor les actions de l'utilisateur avec Java version 1.1.....	187
13.2.1. L'interface <code>ItemListener</code>	189
13.2.2. L'interface <code>TextListener</code>	190
13.2.3. L'interface <code>MouseMotionListener</code>	191
13.2.4. L'interface <code>MouseListener</code>	191
13.2.5. L'interface <code>WindowListener</code>	192
13.2.6. Les différentes implémentations des <code>Listener</code>	193
13.2.6.1. Une classe implémentant elle même le listener.....	193
13.2.6.2. Une classe indépendante implémentant le listener.....	194
13.2.6.3. Une classe interne.....	195
13.2.6.4. Une classe interne anonyme.....	195
13.2.7. Résumé.....	196
14. Le développement d'interfaces graphiques avec SWING	197
14.1. Présentation de Swing.....	197
14.2. Les packages Swing.....	198
14.3. Un exemple de fenêtre autonome.....	198
14.4. Les composants Swing.....	199
14.4.1. La classe <code>JFrame</code>	199
14.4.1.1. Le comportement par défaut à la fermeture.....	202
14.4.1.2. La personnalisation de l'icône.....	203

Table des matières

14. Le développement d'interfaces graphiques avec SWING	
14.4.1.3. Centrer une JFrame à l'écran	203
14.4.1.4. Les événements associées à un JFrame	204
14.4.2. Les étiquettes : la classe JLabel	204
14.4.3. Les panneaux : la classe JPanel	207
14.5. Les boutons	207
14.5.1. La classe AbstractButton	207
14.5.2. La classe JButton	209
14.5.3. La classe JToggleButton	210
14.5.4. La classe ButtonGroup	211
14.5.5. Les cases à cocher : la classe JCheckBox	211
14.5.6. Les boutons radio : la classe JRadioButton	212
14.6. Les composants de saisie de texte	212
14.6.1. La classe JTextComponent	213
14.6.2. La classe JTextField	214
14.6.3. La classe JPasswordField	214
14.6.4. La classe JFormattedTextField	216
14.6.5. La classe JEditorPane	216
14.6.6. La classe JTextPane	217
14.6.7. La classe JTextArea	217
14.7. Les onglets	219
14.8. Le composant JTree	220
14.8.1. La création d'une instance de la classe JTree	220
14.8.2. La gestion des données de l'arbre	223
14.8.2.1. L'interface TreeNode	224
14.8.2.2. L'interface MutableTreeNode	224
14.8.2.3. La classe DefaultMutableTreeNode	225
14.8.3. La modification du contenu de l'arbre	226
14.8.3.1. Les modifications des noeuds fils	226
14.8.3.2. Les événements émis par le modèle	227
14.8.3.3. L'édition d'un noeud	228
14.8.3.4. Les éditeurs personnalisés	228
14.8.3.5. 3.5 Définir les noeuds éditables	229
14.8.4. La mise en oeuvre d'actions sur l'arbre	230
14.8.4.1. Etendre ou refermer un noeud	230
14.8.4.2. Déterminer le noeud sélectionné	231
14.8.4.3. Parcourir les noeuds de l'arbre	231
14.8.5. La gestion des événements	232
14.8.5.1. La classe TreePath	233
14.8.5.2. La gestion de la sélection d'un noeud	234
14.8.5.3. Les événements liés à la sélection de noeuds	235
14.8.5.4. Les événements lorsqu'un noeud est étendu ou refermé	237
14.8.5.5. Le contrôle des actions pour étendre ou refermer un noeud	238
14.8.6. La personnalisation du rendu	238
14.8.6.1. Personnaliser le rendu des noeuds	239
14.8.6.2. Les bulles d'aides (Tooltips)	242
14.9. Les menus	242
14.9.1. La classe JMenuBar	245
14.9.2. La classe JMenuItem	247
14.9.3. La classe JPopupMenu	247
14.9.4. La classe JMenu	249
14.9.5. La classe JCheckBoxMenuItem	250
14.9.6. La classe JRadioButtonMenuItem	250
14.9.7. La classe JSeparator	250
15. Le développement d'interfaces graphiques avec SWT	252
15.1. Présentation	252
15.2. Un exemple très simple	254
15.3. La classe SWT	254

Table des matières

15. Le développement d'interfaces graphiques avec SWT

15.4. L'objet Display.....	255
15.5. L'objet Shell.....	255
15.6. Les composants.....	257
15.6.1. La classe Control.....	257
15.6.2. Les contrôles de base.....	258
15.6.2.1. La classe Button.....	258
15.6.2.2. La classe Label.....	258
15.6.2.3. La classe Text.....	259
15.6.3. Les contrôles de type liste.....	260
15.6.3.1. La classe Combo.....	260
15.6.3.2. La classe List.....	261
15.6.4. Les contrôles pour les menus.....	261
15.6.4.1. La classe Menu.....	261
15.6.4.2. La classe MenuItem.....	262
15.6.5. Les contrôles de sélection ou d'affichage d'une valeur.....	263
15.6.5.1. La classe ProgressBar.....	263
15.6.5.2. La classe Scale.....	264
15.6.5.3. La classe Slider.....	264
15.6.6. Les contrôles de type « onglets ».....	265
15.6.6.1. La classe TabFolder.....	265
15.6.6.2. La classe TabItem.....	266
15.6.7. Les contrôles de type « tableau ».....	266
15.6.7.1. La classe Table.....	266
15.6.7.2. La classe TableColumn.....	268
15.6.7.3. La classe TableItem.....	268
15.6.8. Les contrôles de type « arbre ».....	269
15.6.8.1. La classe Tree.....	269
15.6.8.2. La classe TreeItem.....	270
15.6.9. La classe ScrollBar.....	270
15.6.10. Les contrôles pour le graphisme.....	270
15.6.10.1. La classe Canvas.....	270
15.6.10.2. La classe GC.....	271
15.6.10.3. La classe Color.....	272
15.6.10.4. La classe Font.....	272
15.6.10.5. La classe Image.....	273
15.7. Les conteneurs.....	274
15.7.1. Les conteneurs de base.....	274
15.7.1.1. La classe Composite.....	274
15.7.1.2. La classe Group.....	276
15.7.2. Les contrôles de type « barre d'outils ».....	276
15.7.2.1. La classe ToolBar.....	276
15.7.2.2. La classe ToolItem.....	277
15.7.2.3. Les classes CoolBar et Cooltem.....	279
15.8. La gestion des erreurs.....	280
15.9. Le positionnement des contrôles.....	280
15.9.1. Le positionnement absolu.....	281
15.9.2. Le positionnement relatif avec les LayoutManager.....	281
15.9.2.1. FillLayout.....	281
15.9.2.2. RowLayout.....	282
15.9.2.3. GridLayout.....	283
15.9.2.4. FormLayout.....	286
15.10. La gestion des événements.....	286
15.10.1. L'interface KeyListener.....	287
15.10.2. L'interface MouseListener.....	289
15.10.3. L'interface MouseMoveListener.....	290
15.10.4. L'interface MouseTrackListener.....	291
15.10.5. L'interface ModifyListener.....	291
15.10.6. L'interface VerifyText().....	292

Table des matières

15. Le développement d'interfaces graphiques avec SWT	
15.10.7. L'interface FocusListener	293
15.10.8. L'interface TraverseListener	294
15.10.9. L'interface PaintListener	295
15.11. Les boîtes de dialogue	296
15.11.1. Les boîtes de dialogues prédéfinies	296
15.11.1.1. La classe MessageBox	296
15.11.1.2. La classe ColorDialog	297
15.11.1.3. La classe FontDialog	298
15.11.1.4. La classe FileDialog	299
15.11.1.5. La classe DirectoryDialog	299
15.11.1.6. La classe PrintDialog	300
15.11.2. Les boîtes de dialogues personnalisées	301
16. JFace	303
16.1. Structure générale d'une application	304
16.2. Les boîtes de dialogues	305
16.2.1. Afficher un message d'erreur	305
16.2.2. Afficher des messages d'information à l'utilisateur	306
16.2.3. Demander la saisie d'une valeur à l'utilisateur	308
16.2.4. Boîte de dialogue pour afficher la progression d'un traitement	309
17. Les applets	313
17.1. L'intégration d'applets dans une page HTML	313
17.2. Les méthodes des applets	314
17.2.1. La méthode init()	314
17.2.2. La méthode start()	314
17.2.3. La méthode stop()	314
17.2.4. La méthode destroy()	314
17.2.5. La méthode update()	314
17.2.6. La méthode paint()	315
17.2.7. Les méthodes size() et getSize()	315
17.2.8. Les méthodes getCodeBase() et getDocumentBase()	316
17.2.9. La méthode showStatus()	316
17.2.10. La méthode getAppletInfo()	316
17.2.11. La méthode getParameterInfo()	317
17.2.12. La méthode getGraphics()	317
17.2.13. La méthode getAppletContext()	317
17.2.14. La méthode setStub()	317
17.3. Les interfaces utiles pour les applets	317
17.3.1. L'interface Runnable	317
17.3.2. L'interface ActionListener	318
17.3.3. L'interface MouseListener pour répondre à un clic de souris	318
17.4. La transmission de paramètres à une applet	318
17.5. Applet et le multimédia	319
17.5.1. Insertion d'images	319
17.5.2. Insertion de sons	320
17.5.3. Animation d'un logo	321
17.6. Applet et application (applet pouvant s'exécuter comme application)	322
17.7. Les droits des applets	323
Partie 3 : Les API avancées	324
18. Les collections	326
18.1. Présentation du framework collection	326
18.2. Les interfaces des collections	327
18.2.1. L'interface Collection	328
18.2.2. L'interface Iterator	329
18.3. Les listes	330

Table des matières

18. Les collections	
18.3.1. L'interface List	330
18.3.2. Les listes chaînées : la classe LinkedList	330
18.3.3. L'interface ListIterator	331
18.3.4. Les tableaux redimensionnables : la classe ArrayList	332
18.4. Les ensembles	333
18.4.1. L'interface Set	333
18.4.2. L'interface SortedSet	333
18.4.3. La classe HashSet	334
18.4.4. La classe TreeSet	334
18.5. Les collections gérées sous la forme clé/valeur	335
18.5.1. L'interface Map	335
18.5.2. L'interface SortedMap	336
18.5.3. La classe Hashtable	336
18.5.4. La classe TreeMap	337
18.5.5. La classe HashMap	337
18.6. Le tri des collections	337
18.6.1. L'interface Comparable	338
18.6.2. L'interface Comparator	338
18.7. Les algorithmes	338
18.8. Les exceptions du framework	340
19. Les flux	341
19.1. Présentation des flux	341
19.2. Les classes de gestion des flux	341
19.3. Les flux de caractères	343
19.3.1. La classe Reader	344
19.3.2. La classe Writer	345
19.3.3. Les flux de caractères avec un fichier	345
19.3.3.1. Les flux de caractères en lecture sur un fichier	345
19.3.3.2. Les flux de caractères en écriture sur un fichier	346
19.3.4. Les flux de caractères tamponnés avec un fichier	346
19.3.4.1. Les flux de caractères tamponnés en lecture avec un fichier	346
19.3.4.2. Les flux de caractères tamponnés en écriture avec un fichier	347
19.3.4.3. La classe PrintWriter	348
19.4. Les flux d'octets	350
19.4.1. Les flux d'octets avec un fichier	350
19.4.1.1. Les flux d'octets en lecture sur un fichier	350
19.4.1.2. Les flux d'octets en écriture sur un fichier	351
19.4.2. Les flux d'octets tamponnés avec un fichier	352
19.5. La classe File	353
19.6. Les fichiers à accès direct	355
19.7. La classe java.io.Console	357
20. La sérialisation	358
20.1. Les classes et les interfaces de la sérialisation	358
20.1.1. L'interface Serializable	358
20.1.2. La classe ObjectOutputStream	359
20.1.3. La classe ObjectInputStream	360
20.2. Le mot clé transient	361
20.3. La sérialisation personnalisée	362
20.3.1. L'interface Externalizable	362
21. L'interaction avec le réseau	363
21.1. Introduction	363
21.2. Les adresses internet	364
21.2.1. La classe InetAddress	364
21.3. L'accès aux ressources avec une URL	365
21.3.1. La classe URL	365

Table des matières

21. L'interaction avec le réseau	366
21.3.2. La classe <code>URLConnection</code>	366
21.3.3. La classe <code>URLEncoder</code>	367
21.3.4. La classe <code>HttpURLConnection</code>	368
21.4. Utilisation du protocole TCP	368
21.4.1. La classe <code>SocketServer</code>	369
21.4.2. La classe <code>Socket</code>	371
21.5. Utilisation du protocole UDP	372
21.5.1. La classe <code>DatagramSocket</code>	372
21.5.2. La classe <code>DatagramPacket</code>	373
21.5.3. Un exemple de serveur et de client	373
21.6. Les exceptions liées au réseau	375
21.7. Les interfaces de connexions au réseau	375
22. La gestion dynamique des objets et l'introspection	377
22.1. La classe <code>Class</code>	377
22.1.1. Obtenir un objet de la classe <code>Class</code>	378
22.1.1.1. Connaître la classe d'un objet	378
22.1.1.2. Obtenir un objet <code>Class</code> à partir d'un nom de classe	378
22.1.1.3. Une troisième façon d'obtenir un objet <code>Class</code>	379
22.1.2. Les méthodes de la classe <code>Class</code>	379
22.2. Rechercher des informations sur une classe	380
22.2.1. Rechercher la classe mère d'une classe	380
22.2.2. Rechercher les modificateurs d'une classe	380
22.2.3. Rechercher les interfaces implémentées par une classe	381
22.2.4. Rechercher les champs publics	381
22.2.5. Rechercher les paramètres d'une méthode ou d'un constructeur	382
22.2.6. Rechercher les constructeurs de la classe	383
22.2.7. Rechercher les méthodes publiques	384
22.2.8. Rechercher toutes les méthodes	385
22.3. Définir dynamiquement des objets	385
22.3.1. Définir des objets grâce à la classe <code>Class</code>	385
22.3.2. Exécuter dynamiquement une méthode	385
23. L'appel de méthodes distantes : RMI	387
23.1. Présentation et architecture de RMI	387
23.2. Les différentes étapes pour créer un objet distant et l'appeler avec RMI	387
23.3. Le développement coté serveur	388
23.3.1. La définition d'une interface qui contient les méthodes de l'objet distant	388
23.3.2. L'écriture d'une classe qui implémente cette interface	388
23.3.3. L'écriture d'une classe pour instancier l'objet et l'enregistrer dans le registre	389
23.3.3.1. La mise en place d'un security manager	389
23.3.3.2. L'instanciation d'un objet de la classe distante	389
23.3.3.3. L'enregistrement dans le registre de nom RMI en lui donnant un nom	390
23.3.3.4. Lancement dynamique du registre de nom RMI	390
23.4. Le développement coté client	391
23.4.1. La mise en place d'un security manager	391
23.4.2. L'obtention d'une référence sur l'objet distant à partir de son nom	391
23.4.3. L'appel à la méthode à partir de la référence sur l'objet distant	392
23.4.4. L'appel d'une méthode distante dans une applet	392
23.5. La génération des classes stub et skeleton	393
23.6. La mise en oeuvre des objets RMI	393
23.6.1. Le lancement du registre RMI	393
23.6.2. L'instanciation et l'enregistrement de l'objet distant	394
23.6.3. Le lancement de l'application cliente	394
24. L'internationalisation	395
24.1. Les objets de type <code>Locale</code>	395
24.1.1. Création d'un objet <code>Locale</code>	395

Table des matières

24. L'internationalisation	
24.1.2. Obtenir la liste des Locales disponibles	396
24.1.3. L'utilisation d'un objet Locale	397
24.2. La classe ResourceBundle	397
24.2.1. La création d'un objet ResourceBundle	397
24.2.2. Les sous classes de ResourceBundle	398
24.2.2.1. L'utilisation de PropertyResourceBundle	398
24.2.2.2. L'utilisation de ListResourceBundle	398
24.2.3. Obtenir un texte d'un objet ResourceBundle	399
24.3. Chemins guidés pour réaliser la localisation	399
24.3.1. L'utilisation d'un ResourceBundle avec un fichier propriétés	399
24.3.2. Exemples de classes utilisant PropertiesResourceBundle	400
24.3.3. L'utilisation de la classe ListResourceBundle	401
24.3.4. Exemples de classes utilisant ListResourceBundle	402
24.3.5. La création de sa propre classe fille de ResourceBundle	404
25. Les composants Java beans	408
25.1. Présentations des java beans	408
25.2. Les propriétés	409
25.2.1. Les propriétés simples	409
25.2.2. les propriétés indexées (indexed properties)	410
25.2.3. Les propriétés liées (Bound properties)	410
25.2.4. Les propriétés liées avec contraintes (Constrained properties)	412
25.3. Les méthodes	414
25.4. Les événements	414
25.5. L'introspection	414
25.5.1. Les modèles (designs patterns)	415
25.5.2. La classe BeanInfo	415
25.6. Paramétrage du bean (Customization)	417
25.7. La persistance	417
25.8. La diffusion sous forme de jar	417
25.9. Le B.D.K.	418
26. Logging	419
26.1. Log4j	419
26.1.1. Les catégories	420
26.1.1.1. La hiérarchie dans les catégories	421
26.1.1.2. Les priorités	421
26.1.2. Les Appenders	422
26.1.3. Les layouts	422
26.1.4. Le fichier de configuration	423
26.1.5. La configuration	423
26.2. L'API logging	425
26.2.1. La classe LogManager	425
26.2.2. La classe Logger	426
26.2.3. La classe Level	426
26.2.4. La classe LogRecord	427
26.2.5. La classe Handler	427
26.2.6. La classe Filter	427
26.2.7. La classe Formatter	427
26.2.8. Le fichier de configuration	427
26.2.9. Exemples d'utilisation	428
26.3. Jakarta Commons Logging (JCL)	428
26.4. D'autres API de logging	429
27. La sécurité	430
27.1. La sécurité dans les spécifications du langage	430
27.1.1. Les contrôles lors de la compilation	430
27.1.2. Les contrôles lors de l'exécution	431

Table des matières

27. La sécurité	
27.2. Le contrôle des droits d'une application	431
27.2.1. Le modèle de sécurité de Java 1.0	431
27.2.2. Le modèle de sécurité de Java 1.1	431
27.2.3. Le modèle Java 1.2	431
27.3. JCE (Java Cryptography Extension)	432
27.3.1. La classe Cipher	432
27.4. JSSE (Java Secure Sockets Extension)	432
27.5. JAAS (Java Authentication and Authorization Service)	432
28. Java Web Start (JWS)	433
28.1. Création du package de l'application	433
28.2. Signer un fichier jar	434
28.3. Le fichier JNPL	434
28.4. Configuration du serveur web	436
28.5. Fichier HTML	436
28.6. Tester l'application	436
28.7. Utilisation du gestionnaire d'applications	439
28.7.1. Lancement d'une application	440
28.7.2. Affichage de la console	441
28.7.3. Consigne dans un fichier de log	441
28.8. L'API de Java Web Start	441
29. JNI (Java Native Interface)	442
29.1. Déclaration et utilisation d'une méthode native	442
29.2. La génération du fichier d'en-tête	443
29.3. L'écriture du code natif en C	444
29.4. Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type primitif)	446
29.5. Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type objet)	447
30. JNDI (Java Naming and Directory Interface)	450
30.1. Présentation	450
30.1.1. Les services de nommage	451
30.1.2. Les annuaires	452
30.1.3. Le contexte	452
30.2. Mise en oeuvre de l'API JNDI	453
30.2.1. L'interface Name	453
30.2.2. L'interface Context et la classe InitialContext	453
30.3. Utilisation d'un service de nommage	454
30.3.1. Obtenir un objet	455
30.3.2. Stocker un objet	455
30.4. Utilisation avec un DNS	455
30.5. Utilisation du File System Context Provider de Sun	456
30.6. LDAP	457
30.6.1. OpenLDAP	459
30.6.2. LDAPBrowser	461
30.6.3. LDIF	463
30.7. Utilisation avec un annuaire LDAP	464
30.7.1. L'interface DirContext	464
30.7.2. La classe InitialDirContext	465
30.7.3. Les attributs	466
30.7.4. Utilisation d'objets Java	467
30.7.5. Le stockage d'objets Java	467
30.7.6. L'obtention d'un objet Java	469
30.7.7. La modification d'un objet	470
30.7.8. Supprimer un objet	475
30.7.9. La recherche d'associations	476
30.7.10. La recherche dans un annuaire LDAP	477
30.8. JNDI et J2EE	482

Table des matières

31. Scripting.....	483
31.1. L'API Scripting.....	483
31.1.1. La mise en oeuvre de l'API.....	483
31.1.2. Ajouter d'autres moteurs de scripting.....	484
31.1.3. Evaluation d'un script.....	486
31.1.4. L'interface Compilable.....	488
31.1.5. L'interface Invocable.....	489
31.1.6. La commande jrunscript.....	491
Partie 4 : l'utilisation de documents XML.....	493
32. Java et XML.....	494
32.1. Présentation de XML.....	494
32.2. Les règles pour formater un document XML.....	494
32.3. La DTD (Document Type Definition).....	495
32.4. Les parseurs.....	495
32.5. La génération de données au format XML.....	496
32.6. JAXP : Java API for XML Parsing.....	497
32.6.1. JAXP 1.1.....	497
32.6.2. L'utilisation de JAXP avec un parseur de type SAX.....	498
32.7. Jaxen.....	498
33. SAX (Simple API for XML).....	500
33.1. L'utilisation de SAX.....	500
33.1.1. L'utilisation de SAX de type 1.....	500
33.1.2. L'utilisation de SAX de type 2.....	507
34. DOM (Document Object Model).....	509
34.1. DOM.....	509
34.1.1. Les interfaces du DOM.....	510
34.1.1.1. L'interface Node.....	510
34.1.1.2. L'interface NodeList.....	511
34.1.1.3. L'interface Document.....	511
34.1.1.4. L'interface Element.....	511
34.1.1.5. L'interface CharacterData.....	512
34.1.1.6. L'interface Attr.....	512
34.1.1.7. L'interface Comment.....	512
34.1.1.8. L'interface Text.....	512
34.1.2. Obtenir un arbre DOM.....	513
34.1.3. Parcours d'un arbre DOM.....	513
34.1.3.1. Les interfaces Traversal.....	514
34.1.4. Modifier un arbre DOM.....	514
34.1.4.1. La création d'un document.....	514
34.1.4.2. L'ajout d'un élément.....	515
34.1.5. Envoyer un arbre DOM dans un flux.....	516
34.1.5.1. Exemple avec Xerces.....	516
35. XSLT.....	518
35.1. XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations).....	518
35.1.1. XPath.....	518
35.1.2. La syntaxe de XSLT.....	519
35.1.3. Exemple avec Internet Explorer.....	520
35.1.4. Exemple avec Xalan 2.....	520
36. Les modèles de document.....	522
36.1. Les modèles de document.....	522
36.2. JDOM.....	522
36.2.1. Installation de JDOM sous Windows.....	522
36.2.2. Les différentes entités de JDOM.....	523

Table des matières

36. Les modèles de document	523
36.2.3. La classe Document	523
36.2.4. La classe Element	525
36.2.5. La classe Comment	527
36.2.6. La classe Namespace	527
36.2.7. La classe Attribut	527
36.2.8. La sortie de document	527
36.3. dom4j	528
36.3.1. Installation de dom4j	528
36.3.2. La création d'un document	529
36.3.3. Le parcours d'un document	529
36.3.4. La modification d'un document XML	530
36.3.5. La création d'un nouveau document XML	531
36.3.6. Exporter le document	531
37. JAXB (Java Architecture for XML Binding)	534
37.1. JAXB 1.0	534
37.1.1. La génération des classes	535
37.1.2. L'API JAXB	537
37.1.3. L'utilisation des classes générées et de l'API	537
37.1.4. La création d'un nouveau document XML	538
37.1.5. La génération d'un document XML	539
37.2. JAXB 2.0	540
37.2.1. Obtenir JAXB 2.0	543
37.2.2. La mise en oeuvre de JAXB 2.0	543
37.2.3. Générer des classes à partir d'un schéma	544
37.2.4. La commande xjc	545
37.2.5. Les classes générées	545
37.2.6. Utiliser l'API JAXB 2.0	547
37.2.6.1. Mapper un document XML à des objets (unmarshal)	547
37.2.6.2. Créer un document XML à partir d'objets	549
37.2.6.3. En utilisant des classes annotées	550
37.2.6.4. En utilisant les classes générées à partir d'un schéma	553
37.2.7. Configuration de la liaison XML / Objets	554
37.2.7.1. Annotation du schéma XML	554
37.2.7.2. Annotation des classes	556
37.2.7.3. Générer un schéma à partir de classes compilées	560
38. StAX (Streaming Api for XML)	561
38.1. Présentation de StAX	561
38.1.1. Les deux API de StAX	562
38.1.2. Les fabriques	563
38.1.3. Le traitement d'un document XML avec l'API du type curseur	565
38.1.4. Le traitement d'un document XML avec l'API du type itérateur	572
38.1.5. La mise en oeuvre des filtres	575
38.1.6. L'écrire un document XML avec l'API de type curseur	578
38.1.7. L'écrire un document XML avec l'API de type itérateur	582
38.1.8. La comparaison entre SAX, DOM et StAX	585
Partie 5 : L'accès aux bases de données	588
39. La persistance des objets	589
39.1. Introduction	589
39.1.1. La correspondance entre le modèle relationnel et objet	589
39.2. L'évolution des solutions de persistance avec Java	589
39.3. Le mapping O/R (objet/relationnel)	590
39.3.1. Le choix d'une solution de mapping O/R	590
39.3.2. Les difficultés lors de la mise en place d'un outil de mapping O/R	591
39.4. Architecture et persistance de données	591

Table des matières

39. La persistance des objets	
39.4.1. La couche de persistance	591
39.4.2. CRUD	592
39.4.3. DAO	592
39.5. Les différentes solutions	593
39.6. Les API standards	593
39.6.1. JDBC	593
39.6.2. JDO 1.0	593
39.6.3. JDO 2.0	594
39.6.4. EJB 2.0	594
39.6.5. Java Persistence API et EJB 3.0	594
39.7. Les frameworks open source	595
39.7.1. iBatis	595
39.7.2. Hibernate	595
39.7.3. Castor	595
39.7.4. Apache Torque	595
39.7.5. TopLink	596
39.7.6. Apache OJB	596
39.7.7. Apache Cayenne	596
39.8. L'utilisation de procédures stockées	596
40. JDBC (Java DataBase Connectivity)	597
40.1. Les outils nécessaires pour utiliser JDBC	597
40.2. Les types de pilotes JDBC	597
40.3. Enregistrer une base de données dans ODBC sous Windows 9x ou XP	598
40.4. Présentation des classes de l'API JDBC	600
40.5. La connexion à une base de données	600
40.5.1. Le chargement du pilote	601
40.5.2. L'établissement de la connexion	601
40.6. Accéder à la base de données	602
40.6.1. L'exécution de requêtes SQL	602
40.6.2. La classe ResultSet	604
40.6.3. Exemple complet de mise à jour et de sélection sur une table	605
40.7. Obtenir des informations sur la base de données	606
40.7.1. La classe ResultSetMetaData	606
40.7.2. La classe DatabaseMetaData	607
40.8. L'utilisation d'un objet PreparedStatement	608
40.9. L'utilisation des transactions	609
40.10. Les procédures stockées	609
40.11. Le traitement des erreurs JDBC	610
40.12. JDBC 2.0	611
40.12.1. Les fonctionnalités de l'objet ResultSet	612
40.12.2. Les mises à jour de masse (Batch Updates)	614
40.12.3. Le package javax.sql	615
40.12.4. La classe DataSource	615
40.12.5. Les pools de connexion	615
40.12.6. Les transactions distribuées	616
40.12.7. L'API RowSet	616
40.12.7.1. L'interface RowSet	617
40.12.7.2. L'interface JdbcRowSet	618
40.12.7.3. L'interface CachedRowSet	621
40.12.7.4. L'interface WebRowSet	626
40.12.7.5. L'interface FilteredRowSet	629
40.12.7.6. L'interface JoinRowSet	631
40.12.7.7. L'utilisation des événements	632
40.13. JDBC 3.0	633
40.14. MySQL et Java	634
40.14.1. Installation sous Windows	634
40.14.2. Opérations de base avec MySQL	635

Table des matières

40. JDBC (Java DataBase Connectivity)	636
40.14.3. Utilisation de MySQL avec Java via ODBC.....	636
40.14.3.1. Déclaration d'une source de données ODBC vers la base de données.....	637
40.14.3.2. Utilisation de la source de données.....	639
40.14.4. Utilisation de MySQL avec Java via un pilote JDBC.....	640
40.15. Ressources.....	641
41. JDO (Java Data Object)	643
41.1. Présentation.....	643
41.2. Un exemple avec Lido.....	644
41.2.1. La création de la classe qui va encapsuler les données.....	646
41.2.2. La création de l'objet qui va assurer les actions sur les données.....	646
41.2.3. La compilation.....	647
41.2.4. La définition d'un fichier metadata.....	647
41.2.5. L'enrichissement des classes contenant des données.....	648
41.2.6. La définition du schéma de la base de données.....	648
41.2.7. L'exécution de l'exemple.....	650
41.3. L'API JDO.....	650
41.3.1. L'interface PersistenceManager.....	651
41.3.2. L'interface PersistenceManagerFactory.....	651
41.3.3. L'interface PersistenceCapable.....	651
41.3.4. L'interface Query.....	652
41.3.5. L'interface Transaction.....	652
41.3.6. L'interface Extent.....	652
41.3.7. La classe JDOHelper.....	652
41.4. La mise en oeuvre.....	653
41.4.1. Définition d'une classe qui va encapsuler les données.....	653
41.4.2. Définition d'une classe qui va utiliser les données.....	654
41.4.3. Compilation des classes.....	654
41.4.4. Définition d'un fichier de description.....	654
41.4.5. Enrichissement de la classe qui va contenir les données.....	654
41.5. Parcours de toutes les occurrences.....	655
41.6. La mise en oeuvre de requêtes.....	656
42. Hibernate	658
42.1. La création d'une classe qui va encapsuler les données.....	659
42.2. La création d'un fichier de correspondance.....	660
42.3. Les propriétés de configuration.....	662
42.4. L'utilisation d'Hibernate.....	663
42.5. La persistance d'une nouvelle occurrence.....	664
42.6. Obtenir une occurrence à partir de son identifiant.....	666
42.7. Le langage de requête HQL.....	667
42.8. La mise à jour d'une occurrence.....	671
42.9. La suppression d'une ou plusieurs occurrences.....	671
42.10. Les relations.....	671
42.11. Les outils de génération de code.....	672
43. JPA (Java Persistence API)	673
43.1. Installation de l'implémentation de référence.....	673
43.2. Les entités.....	674
43.2.1. Le mapping entre le bean entité et la table.....	674
43.2.2. Le mapping de propriété complexe.....	684
43.2.3. Mapper une entité sur plusieurs tables.....	686
43.2.4. Utilisation d'objets embarqués dans les entités.....	689
43.3. Fichier de configuration du mapping.....	690
43.4. Utilisation du bean entité.....	691
43.4.1. Utilisation du bean entité.....	691
43.4.2. EntityManager.....	691
43.4.2.1. Obtenir une instance de EntityManager.....	692

Table des matières

43. JPA (Java Persistence API)	
43.4.2.2. Utilisation de l'EntityManager	692
43.4.2.3. Utilisation de EntityManager pour la création d'une occurrence	693
43.4.2.4. Utilisation de EntityManager pour rechercher des occurrences	693
43.4.2.5. Utilisation de EntityManager pour rechercher des données par requête	694
43.4.2.6. Utilisation de EntityManager pour modifier une occurrence	696
43.4.2.7. Utilisation de EntityManager pour fusionner des données	697
43.4.2.8. Utilisation de EntityManager pour supprimer une occurrence	697
43.4.2.9. Utilisation de EntityManager pour rafraîchir les données d'une occurrence	698
43.5. Le fichier persistence.xml	699
43.6. La gestion des transactions hors Java EE	700
43.7. La gestion des relations entre table dans le mapping	701
43.8. Les callbacks d'événements	701
Partie 6 : Développement d'applications d'entreprises	703
44. J2EE / Java EE	704
44.1. Présentation de J2EE	704
44.2. Les API de J2EE	705
44.3. L'environnement d'exécution des applications J2EE	706
44.3.1. Les conteneurs	706
44.3.2. Le conteneur web	707
44.3.3. Le conteneur d'EJB	707
44.3.4. Les services proposés par la plate-forme J2EE	707
44.4. L'assemblage et le déploiement d'applications J2EE	708
44.4.1. Le contenu et l'organisation d'un fichier EAR	708
44.4.2. La création d'un fichier EAR	708
44.4.3. Les limitations des fichiers EAR	708
44.5. J2EE 1.4 SDK	708
44.5.1. Installation de l'implémentation de référence sous Windows	709
44.5.2. Démarrage et arrêt du serveur	710
44.5.3. L'outil asadmin	712
44.5.4. Le déploiement d'application	712
44.5.5. La console d'administration	713
44.6. Présentation de Java EE 5.0	713
44.6.1. La simplification des développements	714
44.6.2. La version 3.0 des EJB	715
44.6.3. Un accès facilité aux ressources grâce à l'injection de dépendance	716
44.6.4. JPA : le nouvelle API de persistance	716
44.6.5. Des services web plus simple à écrire	718
44.6.6. Le développement d'applications Web	719
44.6.7. Les autres fonctionnalités	719
44.6.8. Installation du SDK Java EE 5 sous Windows	719
45. JavaMail	722
45.1. Téléchargement et installation	722
45.2. Les principaux protocoles	723
45.2.1. SMTP	723
45.2.2. POP	723
45.2.3. IMAP	723
45.2.4. NNTP	723
45.3. Les principales classes et interfaces de l'API JavaMail	723
45.3.1. La classe Session	724
45.3.2. Les classes Address, InternetAddress et NewsAddress	724
45.3.3. L'interface Part	725
45.3.4. La classe Message	725
45.3.5. Les classes Flags et Flag	727
45.3.6. La classe Transport	728
45.3.7. La classe Store	728

Table des matières

45. JavaMail	
45.3.8. La classe Folder.....	728
45.3.9. Les propriétés d'environnement.....	729
45.3.10. La classe Authenticator.....	729
45.4. L'envoi d'un e mail par SMTP.....	730
45.5. Récupérer les messages d'un serveur POP3.....	731
45.6. Les fichiers de configuration.....	731
45.6.1. Les fichiers javamail.providers et javamail.default.providers.....	731
45.6.2. Les fichiers javamail.address.map et javamail.default.address.map.....	732
46. JMS (Java Messaging Service).....	733
46.1. Présentation de JMS.....	733
46.2. Les services de messages.....	734
46.3. Le package javax.jms.....	735
46.3.1. La fabrique de connexion.....	735
46.3.2. L'interface Connection.....	735
46.3.3. L'interface Session.....	736
46.3.4. Les messages.....	737
46.3.4.1. L'en tête.....	737
46.3.4.2. Les propriétés.....	738
46.3.4.3. Le corps du message.....	738
46.3.5. L'envoi de messages.....	738
46.3.6. La réception de messages.....	739
46.4. L'utilisation du mode point à point (queue).....	739
46.4.1. La création d'une factory de connexion : QueueConnectionFactory.....	739
46.4.2. L'interface QueueConnection.....	740
46.4.3. La session : l'interface QueueSession.....	740
46.4.4. L'interface Queue.....	740
46.4.5. La création d'un message.....	741
46.4.6. L'envoi de messages : l'interface QueueSender.....	741
46.4.7. La réception de messages : l'interface QueueReceiver.....	741
46.4.7.1. La réception dans le mode synchrone.....	742
46.4.7.2. La réception dans le mode asynchrone.....	742
46.4.7.3. La sélection de messages.....	742
46.5. L'utilisation du mode publication/abonnement (publish/souscribe).....	743
46.5.1. La création d'une factory de connexion : TopicConnectionFactory.....	743
46.5.2. L'interface TopicConnection.....	743
46.5.3. La session : l'interface TopicSession.....	743
46.5.4. L'interface Topic.....	744
46.5.5. La création d'un message.....	744
46.5.6. L'émission de messages : l'interface TopicPublisher.....	744
46.5.7. La réception de messages : l'interface TopicSubscriber.....	744
46.6. La gestion des erreurs.....	745
46.6.1. Les exceptions de JMS.....	745
46.6.2. L'interface ExceptionListener.....	745
46.7. JMS 1.1.....	745
46.7.1. L'utilisation de l'API JMS 1.0 et 1.1.....	746
46.7.2. L'interface ConnectionFactory.....	747
46.7.3. L'interface Connection.....	747
46.7.4. L'interface Session.....	748
46.7.5. L'interface Destination.....	749
46.7.6. L'interface MessageProducer.....	749
46.7.7. L'interface MessageConsumer.....	750
46.7.7.1. La réception synchrone de messages.....	750
46.7.7.2. La réception asynchrone de messages.....	750
46.7.8. Le filtrage des messages.....	751
46.7.8.1. La définition du filtre.....	751
46.7.9. Exemples de mise en oeuvre.....	752
46.8. Ressources.....	754

Table des matières

47. Les EJB (Entreprise Java Bean)	755
47.1. Présentation des EJB	756
47.1.1. Les différents types d'EJB	756
47.1.2. Le développement d'un EJB	757
47.1.3. L'interface remote	757
47.1.4. L'interface home	758
47.2. Les EJB session	759
47.2.1. Les EJB session sans état	760
47.2.2. Les EJB session avec état	761
47.3. Les EJB entité	761
47.4. Les outils pour développer et mettre oeuvre des EJB	762
47.4.1. Les outils de développement	762
47.4.2. Les serveurs d'EJB	762
47.4.2.1. Jboss	762
47.5. Le déploiement des EJB	762
47.5.1. Le descripteur de déploiement	763
47.5.2. Le mise en package des beans	763
47.6. L'appel d'un EJB par un client	763
47.6.1. Exemple d'appel d'un EJB session	763
47.7. Les EJB orientés messages	764
48. Les services web	765
48.1. Les technologies utilisées	765
48.1.1. SOAP	766
48.1.2. WSDL	767
48.1.3. UDDI	767
48.2. Les API Java liées à XML pour les services web	768
48.2.1. JAX-RPC	768
48.2.2. JAXM	770
48.2.3. SAAJ	770
48.2.4. JAXR	770
48.3. Mise en oeuvre avec JWSDP	770
48.3.1. Installation du JWSDP 1.1	771
48.3.2. Exécution	771
48.3.3. Exécution d'un des exemples	773
48.3.4. L'utilisation du JWSDP Registry Server	774
48.4. Mise en oeuvre avec Axis	775
48.4.1. Le déploiement automatique d'une classe java	776
48.4.2. L'utilisation d'un fichier WSDI	777
48.4.3. L'utilisation d'un service web par un client	778
Partie 7 : Le développement d'applications web	779
49. Les servlets	780
49.1. Présentation des servlets	780
49.1.1. Le fonctionnement d'une servlet (cas d'utilisation de http)	781
49.1.2. Les outils nécessaires pour développer des servlets	781
49.1.3. Le role du conteneur web	782
49.1.4. Les différences entre les servlets et les CGI	782
49.2. L'API servlet	782
49.2.1. L'interface Servlet	783
49.2.2. La requête et la réponse	784
49.2.3. Un exemple de servlet	784
49.3. Le protocole HTTP	785
49.4. Les servlets http	786
49.4.1. La méthode init()	787
49.4.2. L'analyse de la requête	787
49.4.3. La méthode doGet()	787
49.4.4. La méthode doPost()	788

Table des matières

49. Les servlets

49.4.5. La génération de la réponse.....	788
49.4.6. Un exemple de servlet HTTP très simple.....	790
49.5. Les informations sur l'environnement d'exécution des servlets.....	791
49.5.1. Les paramètres d'initialisation.....	791
49.5.2. L'objet ServletContext.....	792
49.5.3. Les informations contenues dans la requête.....	793
49.6. L'utilisation des cookies.....	795
49.6.1. La classe Cookie.....	795
49.6.2. L'enregistrement et la lecture d'un cookie.....	795
49.7. Le partage d'informations entre plusieurs échanges HTTP.....	796
49.8. Packager une application web.....	796
49.8.1. Structure d'un fichier .war.....	796
49.8.2. Le fichier web.xml.....	797
49.8.3. Le déploiement d'une application web.....	799
49.9. Utiliser Log4J dans une servlet.....	799

50. Les JSP (Java Servers Pages).....803

50.1. Présentation des JSP.....	803
50.1.1. Le choix entre JSP et Servlets.....	804
50.1.2. JSP et les technologies concurrentes.....	804
50.2. Les outils nécessaires.....	805
50.2.1. JavaServer Web Development Kit (JSWDK) sous Windows.....	805
50.2.2. Tomcat.....	807
50.3. Le code HTML.....	807
50.4. Les Tags JSP.....	807
50.4.1. Les tags de directives <%@ ... %>.....	807
50.4.1.1. La directive page.....	807
50.4.1.2. La directive include.....	809
50.4.1.3. La directive taglib.....	810
50.4.2. Les tags de scripting.....	810
50.4.2.1. Le tag de déclarations <%! ... %>.....	810
50.4.2.2. Le tag d'expressions <%= ... %>.....	811
50.4.2.3. Les variables implicites.....	812
50.4.2.4. Le tag des scriptlets <% ... %>.....	812
50.4.3. Les tags de commentaires.....	813
50.4.3.1. Les commentaires HTML <!-- ... -->.....	813
50.4.3.2. Les commentaires cachés <%-- ... --%>.....	814
50.4.4. Les tags d'actions.....	814
50.4.4.1. Le tag <jsp:useBean>.....	814
50.4.4.2. Le tag <jsp:setProperty>.....	817
50.4.4.3. Le tag <jsp:getProperty>.....	818
50.4.4.4. Le tag de redirection <jsp:forward>.....	819
50.4.4.5. Le tag <jsp:include>.....	820
50.4.4.6. Le tag <jsp:plugin>.....	820
50.5. Un Exemple très simple.....	821
50.6. La gestion des erreurs.....	822
50.6.1. La définition d'une page d'erreur.....	822
50.7. Les bibliothèques de tag personnalisées (custom taglibs).....	822
50.7.1. Présentation.....	823
50.7.2. Les handlers de tags.....	823
50.7.3. L'interface Tag.....	824
50.7.4. L'accès aux variables implicites de la JSP.....	825
50.7.5. Les deux types de handlers.....	825
50.7.5.1. Les handlers de tags sans corps.....	825
50.7.5.2. Les handlers de tags avec corps.....	826
50.7.6. Les paramètres d'un tag.....	826
50.7.7. Définition du fichier de description de la bibliothèque de tags (TLD).....	826
50.7.8. Utilisation d'une bibliothèque de tags.....	828

Table des matières

50. Les JSP (Java Servers Pages)	
50.7.8.1. Utilisation dans le code source d'une JSP	829
50.7.8.2. Déploiement d'une bibliothèque	830
50.7.9. Déploiement et tests dans Tomcat	830
50.7.9.1. Copie des fichiers	830
50.7.9.2. Enregistrement de la bibliothèque	830
50.7.9.3. Test	831
50.7.10. Les bibliothèques de tags existantes	831
50.7.10.1. Struts	831
50.7.10.2. Jakarta Tag libs	831
50.7.10.3. JSP Standard Tag Library (JSTL)	832
51. JSTL (Java server page Standard Tag Library)	833
51.1. Un exemple simple	834
51.2. Le langage EL (Expression Language)	835
51.3. La bibliothèque Core	837
51.3.1. Le tag set	837
51.3.2. Le tag out	838
51.3.3. Le tag remove	839
51.3.4. Le tag catch	839
51.3.5. Le tag if	840
51.3.6. Le tag choose	841
51.3.7. Le tag forEach	841
51.3.8. Le tag forEachTokens	843
51.3.9. Le tag import	844
51.3.10. Le tag redirect	845
51.3.11. Le tag url	845
51.4. La bibliothèque XML	846
51.4.1. Le tag parse	847
51.4.2. Le tag set	847
51.4.3. Le tag out	848
51.4.4. Le tag if	848
51.4.5. Le tag choose	849
51.4.6. Le tag forEach	849
51.4.7. Le tag transform	849
51.5. La bibliothèque I18n	850
51.5.1. Le tag bundle	851
51.5.2. Le tag setBundle	851
51.5.3. Le tag message	852
51.5.4. Le tag setLocale	852
51.5.5. Le tag formatNumber	853
51.5.6. Le tag parseNumber	853
51.5.7. Le tag formatDate	854
51.5.8. Le tag parseDate	854
51.5.9. Le tag setTimeZone	855
51.5.10. Le tag timeZone	855
51.6. La bibliothèque Database	855
51.6.1. Le tag setDataSource	856
51.6.2. Le tag query	856
51.6.3. Le tag transaction	858
51.6.4. Le tag update	858
52. Struts	860
52.1. Installation et mise en oeuvre	861
52.1.1. Un exemple très simple	863
52.2. Le développement des vues	867
52.2.1. Les objets de type ActionForm	868
52.2.2. Les objets de type DynaActionForm	869
52.3. La configuration de Struts	870

Table des matières

52. Struts

52.3.1. Le fichier struts-config.xml.....	870
52.3.2. La classe ActionMapping.....	872
52.3.3. Le développement de la partie contrôleur.....	872
52.3.4. La servlet de type ActionServlet.....	873
52.3.5. La classe Action.....	874
52.3.6. La classe DispatchAction.....	876
52.3.7. La classe LookupDispatchAction.....	879
52.3.8. La classe ForwardAction.....	881
52.4. Les bibliothèques de tags personnalisés.....	882
52.4.1. La bibliothèque de tag HTML.....	882
52.4.1.1. Le tag <html:html>.....	884
52.4.1.2. Le tag <html:form>.....	884
52.4.1.3. Le tag <html:button>.....	884
52.4.1.4. Le tag <html:cancel>.....	885
52.4.1.5. Le tag <html:submit>.....	885
52.4.1.6. Le tag <html:radio>.....	885
52.4.1.7. Le tag <html:checkbox>.....	886
52.4.2. La bibliothèque de tag Bean.....	886
52.4.2.1. Le tag <bean:cookie>.....	886
52.4.2.2. Le tag <bean:define>.....	887
52.4.2.3. Le tag <bean:header>.....	887
52.4.2.4. Le tag <bean:include>.....	887
52.4.2.5. Le tag <bean:message>.....	888
52.4.2.6. Le tag <bean:page>.....	888
52.4.2.7. Le tag <bean:param>.....	888
52.4.2.8. Le tag <bean:resource>.....	888
52.4.2.9. Le tag <bean:size>.....	889
52.4.2.10. Le tag <bean:struts>.....	889
52.4.2.11. Le tag <bean:write>.....	889
52.4.3. La bibliothèque de tag Logic.....	890
52.4.3.1. Les tags <logic:empty> et <logic:notEmpty>.....	892
52.4.3.2. Les tags <logic:equal> et <logic:notEqual>.....	892
52.4.3.3. Les tags <logic:lessEqual>, <logic:lessThan>, <logic:greaterEqual>, et <logic:greaterThan>.....	893
52.4.3.4. Les tags <logic:match> et <logic:notMatch>.....	893
52.4.3.5. Les tags <logic:present> et <logic:notPresent>.....	893
52.4.3.6. Le tag <logic:forward>.....	894
52.4.3.7. Le tag <logic:redirect>.....	894
52.4.3.8. Le tag <logic:iterate>.....	895
52.5. La validation de données.....	895
52.5.1. La classe ActionError.....	895
52.5.2. La classe ActionErrors.....	896
52.5.3. L'affichage des messages d'erreur.....	897
52.5.4. Les classes ActionMessage et ActionMessages.....	900
52.5.5. L'affichage des messages.....	900

53. JSF (Java Server Faces).....902

53.1. Présentation.....	902
53.2. Le cycle de vie d'une requête.....	903
53.3. Les implémentations.....	904
53.3.1. L'implémentation de référence.....	904
53.3.2. MyFaces.....	905
53.4. Configuration d'une application.....	905
53.5. La configuration de l'application.....	907
53.5.1. Le fichier web.xml.....	907
53.5.2. Le fichier faces-config.xml.....	908
53.6. Les beans.....	910
53.6.1. Les beans managés (managed bean).....	910

Table des matières

53. JSF (Java Server Faces)

53.6.2. Les expressions de liaison de données d'un bean.....	911
53.6.3. Backing bean.....	913
53.7. Les composants pour les interfaces graphiques.....	914
53.7.1. Le modèle de rendu des composants.....	915
53.7.2. Utilisation de JSF dans une JSP.....	915
53.8. La bibliothèque de tags Core.....	916
53.8.1. Le tag <selectItem>.....	916
53.8.2. Le tag <selectItems>.....	917
53.8.3. Le tag <verbatim>.....	918
53.8.4. Le tag <attribute>.....	919
53.8.5. Le tag <facet>.....	919
53.9. La bibliothèque de tags Html.....	919
53.9.1. Les attributs communs.....	920
53.9.2. Le tag <form>.....	923
53.9.3. Les tags <inputText>, <inputTextarea>, <inputSecret>.....	923
53.9.4. Le tag <outputText> et <outputFormat>.....	924
53.9.5. Le tag <graphicImage>.....	926
53.9.6. Le tag <inputHidden>.....	926
53.9.7. Le tag <commandButton> et <commandLink>.....	927
53.9.8. Le tag <outputLink>.....	928
53.9.9. Les tags <selectBooleanCheckbox> et <selectManyCheckbox>.....	929
53.9.10. Le tag <selectOneRadio>.....	931
53.9.11. Le tag <selectOneListbox>.....	933
53.9.12. Le tag <selectManyListbox>.....	933
53.9.13. Le tag <selectOneMenu>.....	935
53.9.14. Le tag <selectManyMenu>.....	936
53.9.15. Les tags <message> et <messages>.....	936
53.9.16. Le tag <panelGroup>.....	937
53.9.17. Le tag <panelGrid>.....	938
53.9.18. Le tag <dataTable>.....	939
53.10. La gestion et le stockage des données.....	944
53.11. La conversion des données.....	945
53.11.1. Le tag <convertNumber>.....	945
53.11.2. Le tag <convertDateTime>.....	947
53.11.3. L'affichage des erreurs de conversions.....	948
53.11.4. L'écriture de convertisseurs personnalisés.....	948
53.12. La validation des données.....	949
53.12.1. Les classes de validation standard.....	949
53.12.2. Contourner la validation.....	950
53.12.3. L'écriture de classes de validation personnalisées.....	950
53.12.4. La validation à l'aide de bean.....	953
53.12.5. Validation entre plusieurs composants.....	954
53.12.6. Ecriture de tags pour un convertisseur ou un valideur de données.....	956
53.12.6.1. Ecriture d'un tag personnalisé pour un convertisseur.....	957
53.12.6.2. Ecriture d'un tag personnalisé pour un valideur.....	957
53.13. Sauvegarde et restauration de l'état.....	957
53.14. Le système de navigation.....	958
53.15. La gestion des événements.....	959
53.15.1. Les événements liés à des changements de valeur.....	960
53.15.2. Les événements liés à des actions.....	962
53.15.3. L'attribut immediate.....	963
53.15.4. Les événements liés au cycle de vie.....	964
53.16. Déploiement d'une application.....	965
53.17. Un exemple d'application simple.....	966
53.18. L'internationalisation.....	969
53.19. Les points faibles de JSE.....	973

Table des matières

54. D'autres frameworks pour les applications web.....	975
54.1. stxx.....	975
54.2. WebMacro.....	975
54.3. FreeMarker.....	975
54.4. Velocity.....	976
55. Ajax.....	977
55.1. Présentation d'Ajax.....	978
55.2. Le détail du mode de fonctionnement.....	981
55.3. Un exemple simple.....	982
55.3.1. L'application de tests.....	983
55.3.2. La prise en compte de l'événement déclencheur.....	984
55.3.3. La création d'un objet de type XMLHttpRequest pour appeler la servlet.....	984
55.3.4. L'exécution des traitements et le renvoi de la réponse par la servlet.....	986
55.3.5. L'exploitation de la réponse.....	987
55.3.6. L'exécution de l'application.....	988
55.4. Des frameworks pour mettre en oeuvre Ajax.....	989
55.4.1. Direct Web Remoting (DWR).....	989
55.4.1.1. Un exemple de mise en oeuvre de DWR.....	990
55.4.1.2. Le fichier DWR.xml.....	994
55.4.1.3. Les scripts engine.js et util.js.....	997
55.4.1.4. Les scripts client générés.....	998
55.4.1.5. Exemple pour obtenir le contenu d'une page.....	998
55.4.1.6. Exemple pour valider des données.....	999
55.4.1.7. Exemple pour remplir dynamiquement une liste déroulante.....	1000
55.4.1.8. Exemple pour afficher dynamiquement des informations.....	1002
55.4.1.9. Exemple pour mettre à jour de données.....	1005
55.4.1.10. Exemple pour remplir dynamiquement un tableau de données.....	1007
55.4.2. D'autres frameworks.....	1009
Partie 8 : Les outils pour le développement.....	1011
56. Les outils du J.D.K.....	1013
56.1. Le compilateur javac.....	1013
56.1.1. La syntaxe de javac.....	1013
56.1.2. Les options de javac.....	1014
56.1.3. Les principales erreurs de compilation.....	1014
56.2. L'interpréteur java/javaw.....	1021
56.2.1. La syntaxe de l'outil java.....	1021
56.2.2. Les options de l'outil java.....	1022
56.3. L'outil JAR.....	1022
56.3.1. L'intérêt du format jar.....	1022
56.3.2. La syntaxe de l'outil jar.....	1023
56.3.3. La création d'une archive jar.....	1024
56.3.4. Lister le contenu d'une archive jar.....	1024
56.3.5. L'extraction du contenu d'une archive jar.....	1025
56.3.6. L'utilisation des archives jar.....	1025
56.3.7. Le fichier manifest.....	1026
56.3.8. La signature d'une archive jar.....	1027
56.4. Pour tester les applets : l'outil appletviewer.....	1027
56.5. Pour générer la documentation : l'outil javadoc.....	1028
56.6. Java Check Update.....	1030
56.7. Java DB.....	1033
57. JavaDoc.....	1037
57.1. La mise en oeuvre.....	1037
57.2. Les tags définis par javadoc.....	1039
57.2.1. Le tag @author.....	1040
57.2.2. Le tag @deprecated.....	1040

Table des matières

57. JavaDoc

57.2.3. Le tag <code>@exception</code> et <code>@throws</code>	1041
57.2.4. Le tag <code>@param</code>	1042
57.2.5. Le tag <code>@return</code>	1042
57.2.6. Le tag <code>@see</code>	1043
57.2.7. Le tag <code>@since</code>	1044
57.2.8. Le tag <code>@version</code>	1045
57.2.9. Le tag <code>{@link}</code>	1045
57.2.10. Le tag <code>{@value}</code>	1045
57.2.11. Le tag <code>{@literal}</code>	1046
57.2.12. Le tag <code>{@linkplain}</code>	1046
57.2.13. Le tag <code>{@inheritDoc}</code>	1046
57.2.14. Le tag <code>{@docRoot}</code>	1047
57.2.15. Le tag <code>{@code}</code>	1047
57.3. Exemple.....	1047
57.4. Les fichiers pour enrichir la documentation des packages.....	1048
57.5. La documentation générée.....	1048

58. Les outils libres et commerciaux.....1057

58.1. Les environnements de développements intégrés (IDE).....	1057
58.1.1. Le projet Eclipse.....	1058
58.1.2. IBM Websphere Studio Application Developer.....	1059
58.1.3. IBM Rational Application Developer for WebSphere Software.....	1059
58.1.4. MyEclipse.....	1059
58.1.5. Netbeans.....	1059
58.1.6. Sun Java Studio Creator.....	1061
58.1.7. CodeGear (Borland) JBuilder.....	1062
58.1.8. JCreator.....	1063
58.1.9. Oracle JDeveloper.....	1063
58.1.10. IntelliJ IDEA.....	1064
58.1.11. BEA Workshop.....	1065
58.1.12. IBM Visual Age for Java.....	1065
58.1.13. Webgain Visual Café.....	1065
58.2. Les serveurs d'application.....	1066
58.2.1. JBoss Application Server.....	1066
58.2.2. JOnAs.....	1066
58.2.3. Le projet GlassFish.....	1066
58.2.4. IBM Websphere Application Server.....	1066
58.2.5. BEA Weblogic.....	1067
58.2.6. Oracle Application Server.....	1067
58.2.7. Borland Enterprise Server.....	1067
58.2.8. Macromedia JRun.....	1067
58.3. Les conteneurs web.....	1067
58.3.1. Apache Tomcat.....	1068
58.3.2. Caucho Resin.....	1068
58.3.3. Enhydra.....	1068
58.4. Les conteneurs d'EJB.....	1068
58.4.1. OpenEJB.....	1068
58.5. Les outils divers.....	1068
58.5.1. Jikes.....	1068
58.5.2. GNU Compiler for Java.....	1069
58.5.3. Artistic Style.....	1071
58.6. Les MOM.....	1072
58.6.1. OpenJMS.....	1072
58.6.2. Joram.....	1073
58.6.3. OSMQ.....	1073
58.7. Les outils pour bases de données.....	1074
58.7.1. Derby.....	1074
58.7.2. Squirrel-SQL.....	1074

Table des matières

58. Les outils libres et commerciaux	
58.8. Les outils de modélisation UML	1074
58.8.1. Argo UML	1074
58.8.2. Poseidon for UML	1075
58.8.3. StarUML	1075
59. Ant	1076
59.1. Installation de Ant	1077
59.1.1. Installation sous Windows	1077
59.2. Exécuter ant	1077
59.3. Le fichier build.xml	1078
59.3.1. Le projet	1078
59.3.2. Les commentaires	1079
59.3.3. Les propriétés	1079
59.3.4. Les ensembles de fichiers	1080
59.3.5. Les ensembles de motifs	1080
59.3.6. Les listes de fichiers	1081
59.3.7. Les éléments de chemins	1081
59.3.8. Les cibles	1081
59.4. Les tâches (task)	1082
59.4.1. echo	1083
59.4.2. mkdir	1084
59.4.3. delete	1085
59.4.4. copy	1086
59.4.5. tstamp	1086
59.4.6. java	1087
59.4.7. javac	1088
59.4.8. javadoc	1089
59.4.9. jar	1090
60. Maven	1091
60.1. Installation	1091
60.2. Les plug-ins	1092
60.3. Le fichier project.xml	1092
60.4. Exécution de Maven	1093
60.5. Génération du site du projet	1094
60.6. Compilation du projet	1096
61. Tomcat	1098
61.1. Présentation	1098
61.1.1. Historique des versions	1098
61.2. Installation	1099
61.2.1. Installation de Tomcat 3.1 sous Windows 98	1099
61.2.2. L'installation de Tomcat 4.0 sur Windows 98	1100
61.2.3. L'installation de Tomcat 5.0 sur Windows	1102
61.2.4. Installation de Tomcat 5.5 sous Windows avec l'installer	1102
61.2.5. Installation Tomcat 6.0 sous Windows avec l'installer	1106
61.2.6. Structure des répertoires	1106
61.2.6.1. 1.2.6.1 Structure des répertoires de Tomcat 4	1106
61.2.6.2. Structure des répertoires de Tomcat 5	1107
61.2.6.3. Structure des répertoires de Tomcat 6	1107
61.3. Exécution de Tomcat	1108
61.3.1. Exécution sous Windows de Tomcat 4.0	1108
61.3.2. Exécution sous Windows de Tomcat 5.0	1108
61.3.3. Vérification de l'exécution	1111
61.4. Architecture	1112
61.4.1. Les connecteurs	1113
61.4.2. Les services	1114
61.5. La configuration	1114

Table des matières

61. Tomcat

61.5.1. Le fichier server.xml.....	1114
61.5.1.1. Le fichier server.xml avec Tomcat 5.....	1115
61.5.1.2. Les valves.....	1117
61.5.2. La gestion des rôles.....	1117
61.6. Tomcat Administration Tool.....	1118
61.6.0.1. Gestion des users, des rôles et des groupes.....	1120
61.6.1. Création d'une DataSource dans Tomcat.....	1121
61.7. Déploiement des applications WEB.....	1122
61.7.1. Déployer une application web avec Tomcat 5.....	1122
61.7.1.1. Déployer une application au lancement de Tomcat.....	1122
61.7.1.2. Déployer une application sur Tomcat en cours d'exécution.....	1123
61.7.1.3. Utiliser un contexte.....	1123
61.7.1.4. Déployer une application avec le Tomcat Manager.....	1123
61.7.1.5. Déployer une application avec les tâches Ant du Manager.....	1123
61.7.1.6. Déployer une application avec le TCD.....	1123
61.8. Tomcat pour le développeur.....	1123
61.8.1. Accéder à une ressource par son url.....	1123
61.8.2. Structure d'une application web et format war.....	1124
61.8.3. Configuration d'un context.....	1125
61.8.3.1. Configuration d'un context avec Tomcat 5.....	1125
61.8.4. L'invocation dynamique de servlets.....	1125
61.8.5. Les bibliothèques partagées.....	1127
61.8.5.1. Les bibliothèques partagées sous Tomcat 5.....	1127
61.9. Le gestionnaire d'applications (Tomcat manager).....	1128
61.9.1. Utilisation de l'interface graphique.....	1128
61.9.1.1. Le déploiement d'une application.....	1131
61.9.1.2. Gérer les applications.....	1132
61.9.2. Utilisation des commandes par requêtes HTTP.....	1133
61.9.2.1. La commande list.....	1133
61.9.2.2. La commande serverinfo.....	1134
61.9.2.3. La commande reload.....	1134
61.9.2.4. La commande resources.....	1134
61.9.2.5. La commande roles.....	1135
61.9.2.6. La commande sessions.....	1135
61.9.2.7. La commande stop.....	1135
61.9.2.8. La commande start.....	1136
61.9.2.9. La commande undeploy.....	1136
61.9.2.10. La commande deploy.....	1137
61.9.3. Utilisation du manager avec des tâches Ant.....	1137
61.9.4. Utilisation de la servlet JMXProxy.....	1139
61.10. Tomcat Client Deployer.....	1140
61.11. Optimisation.....	1141
61.12. Sécurisation.....	1142

62. Des outils open source pour faciliter le développement.....1143

62.1. CheckStyle.....	1143
62.1.1. Installation.....	1143
62.1.2. Utilisation avec Ant.....	1144
62.1.3. Utilisation en ligne de commandes.....	1147
62.2. Jalopy.....	1147
62.2.1. Utilisation avec Ant.....	1148
62.2.2. Les conventions.....	1150
62.3. XDoclet.....	1152
62.4. Middlegen.....	1152

Partie 9 : Concevoir et développer des applications.....1153

Table des matières

63. Java et UML.....	1154
63.1. Présentation de UML.....	1154
63.2. Les commentaires.....	1155
63.3. Les cas d'utilisation (uses cases).....	1155
63.4. Le diagramme de séquence.....	1157
63.5. Le diagramme de collaboration.....	1157
63.6. Le diagramme d'états-transitions.....	1158
63.7. Le diagramme d'activités.....	1159
63.8. Le diagramme de classes.....	1159
63.9. Le diagramme d'objets.....	1161
63.10. Le diagramme de composants.....	1162
63.11. Le diagramme de déploiement.....	1162
64. Les motifs de conception (design patterns).....	1163
64.1. Les modèles de création.....	1163
64.1.1. Fabrique (Factory).....	1163
64.1.2. Fabrique abstraite (abstract Factory).....	1167
64.1.3. Monteur (Builder).....	1170
64.1.4. Prototype (Prototype).....	1171
64.1.5. Singleton (Singleton).....	1171
64.2. Les modèles de structuration.....	1172
64.2.1. Façade (Facade).....	1173
64.2.2. Décorateur (Decorator).....	1177
64.3. Les modèles de comportement.....	1181
65. Des normes de développement.....	1182
65.1. Les fichiers.....	1182
65.1.1. Les packages.....	1182
65.1.2. Le nom de fichiers.....	1183
65.1.3. Le contenu des fichiers sources.....	1183
65.1.4. Les commentaires de début de fichier.....	1183
65.1.5. Les clauses concernant les packages.....	1184
65.1.6. La déclaration des classes et des interfaces.....	1184
65.2. La documentation du code.....	1184
65.2.1. Les commentaires de documentation.....	1184
65.2.1.1. L'utilisation des commentaires de documentation.....	1184
65.2.1.2. Les commentaires pour une classe ou une interface.....	1185
65.2.1.3. Les commentaires pour une variable de classe ou d'instance.....	1185
65.2.1.4. Les commentaires pour une méthode.....	1186
65.2.2. Les commentaires de traitements.....	1186
65.2.2.1. Les commentaires sur une ligne.....	1186
65.2.2.2. Les commentaires sur une portion de ligne.....	1187
65.2.2.3. Les commentaires multi-lignes.....	1187
65.2.2.4. Les commentaires de fin de ligne.....	1187
65.3. Les déclarations.....	1188
65.3.1. La déclaration des variables.....	1188
65.3.2. La déclaration des classes et des méthodes.....	1189
65.3.3. La déclaration des constructeurs.....	1189
65.3.4. Les conventions de nommage des entités.....	1190
65.4. Les séparateurs.....	1191
65.4.1. L'indentation.....	1191
65.4.2. Les lignes blanches.....	1192
65.4.3. Les espaces.....	1192
65.4.4. La coupure de lignes.....	1193
65.5. Les traitements.....	1193
65.5.1. Les instructions composées.....	1193
65.5.2. L'instruction return.....	1193
65.5.3. L'instruction if.....	1193
65.5.4. L'instruction for.....	1194

Table des matières

65. Des normes de développement	1194
65.5.5. L'instruction while	1194
65.5.6. L'instruction do-while	1194
65.5.7. L'instruction switch	1195
65.5.8. Les instructions try-catch	1195
65.6. Les règles de programmation	1195
65.6.1. Le respect des règles d'encapsulation	1195
65.6.2. Les références aux variables et méthodes de classes	1196
65.6.3. Les constantes	1196
65.6.4. L'assignement des variables	1196
65.6.5. L'usage des parenthèses	1196
65.6.6. La valeur de retour	1197
65.6.7. La codification de la condition dans l'opérateur ternaire ? :	1197
65.6.8. La déclaration d'un tableau	1197
66. Les frameworks	1198
66.1. La présentation des concepts	1198
66.1.1. La définition d'un framework	1198
66.1.2. L'utilité de mettre en oeuvre des frameworks	1199
66.1.3. Les différentes catégories de framework	1200
66.1.4. Socle technique	1200
66.2. Les frameworks pour les applications web	1200
66.3. Architecture pour les applications web	1201
66.3.1. Le modèle MVC	1201
66.4. Le modèle MVC type 1	1202
66.5. Le modèle MVC de type 2	1202
66.5.1. Les différents types de framework web	1203
66.5.2. Des frameworks pour le développement web	1204
66.5.2.1. Apache Struts	1204
66.5.2.2. Spring MVC	1205
66.5.2.3. Webwork	1205
66.5.2.4. Tapestry	1205
66.5.2.5. Java Server Faces	1205
66.5.2.6. Struts 2	1206
66.5.2.7. Struts Shale	1206
66.5.2.8. Expresso	1206
66.5.2.9. Jena	1207
66.5.2.10. Echo 2	1207
66.5.2.11. Barracuda	1207
66.5.2.12. Stripes	1207
66.5.2.13. Turbine	1207
66.6. Les frameworks de mapping Objet/Relationnel	1207
66.7. Les frameworks de logging	1207
67. Les frameworks de tests	1209
67.1. JUnit	1209
67.1.1. Un exemple très simple	1210
67.1.2. Exécution des tests avec JUnit	1211
67.1.2.1. Exécution des tests dans la console	1211
67.1.2.2. Exécution des tests dans une application graphique	1212
67.1.3. Ecriture des cas de tests JUnit	1214
67.1.3.1. Définition de la classe de tests	1214
67.1.3.2. Définition des cas de tests	1215
67.1.3.3. La création et la destruction d'objets	1217
67.1.4. Les suites de tests	1217
67.1.5. L'automatisation des tests avec Ant	1218
67.1.6. Les extensions de JUnit	1219
67.2. TestNG	1219
67.3. Cactus	1219

Table des matières

68. Des bibliothèques open source.....	1221
68.1. JFreeChart.....	1221
68.2. Beanshell.....	1225
Partie 10 : Développement d'applications mobiles.....	1226
69. J2ME.....	1227
69.1. Présentation de J2ME.....	1227
69.2. Les configurations.....	1228
69.3. Les profiles.....	1228
69.4. J2ME Wireless Toolkit 1.0.4.....	1229
69.4.1. Installation du J2ME Wireless Toolkit 1.0.4.....	1229
69.4.2. Premiers pas.....	1230
69.5. J2ME wireless toolkit 2.1.....	1233
69.5.1. Installation du J2ME Wireless Toolkit 2.1.....	1233
69.5.2. Premiers pas.....	1234
70. CLDC.....	1239
70.1. Le package java.lang.....	1239
70.2. Le package java.io.....	1240
70.3. Le package java.util.....	1241
70.4. Le package javax.microedition.io.....	1241
71. MIDP.....	1242
71.1. Les Midlets.....	1242
71.2. L'interface utilisateur.....	1243
71.2.1. La classe Display.....	1244
71.2.2. La classe TextBox.....	1245
71.2.3. La classe List.....	1246
71.2.4. La classe Form.....	1247
71.2.5. La classe Item.....	1248
71.2.6. La classe Alert.....	1249
71.3. La gestion des événements.....	1250
71.4. Le Stockage et la gestion des données.....	1251
71.4.1. La classe RecordStore.....	1251
71.5. Les suites de midlets.....	1252
71.6. Packager une midlet.....	1253
71.6.1. Le fichier manifest.....	1253
71.7. MIDP for Palm O.S.....	1253
71.7.1. Installation.....	1253
71.7.2. Création d'un fichier .prc.....	1254
71.7.3. Installation et exécution d'une application.....	1257
72. CDC.....	1258
73. Les profils du CDC.....	1259
73.1. Foundation profile.....	1259
73.2. Personal Basis Profile (PBP).....	1259
73.3. Personal Profile (PP).....	1259
74. Les autres technologies pour les applications mobiles.....	1261
74.1. KJava.....	1261
74.2. PDAP (PDA Profile).....	1261
74.3. PersonalJava.....	1262
74.4. Java Phone.....	1262
74.5. JavaCard.....	1262
74.6. Embedded Java.....	1262
74.7. Waba, Super Waba, Visual Waba.....	1262

Table des matières

<u>Partie 11 : Annexes</u>	1263
<u>Annexe A : GNU Free Documentation License</u>	1263
<u>Annexe B : Glossaire</u>	1267

Développons en Java

Version 0.95.2

du 01/11/2008

par Jean Michel DOUDOUX

Préambule

A propos de ce document

L'idée de départ de ce document était de prendre des notes relatives à mes premiers essais en Java. Ces notes ont tellement grossies que j'ai décidé de les formaliser un peu plus et de les diffuser sur internet d'abord sous la forme d'articles puis rassemblées pour former le présent didacticiel.

Celui-ci est composé de dix grandes parties :

1. les bases du langage java
2. le développement des interfaces graphiques
3. les API avancées
4. l'utilisation de documents XML
5. l'accès aux bases de données
6. le développement d'applications d'entreprises
7. le développement d'applications web
8. les outils de développement
9. la conception et le développement des applications
10. le développement d'applications mobiles

Chacune de ces parties est composée de plusieurs chapitres dont voici la liste complète :

- ◆ Préambule
- ◆ Présentation de Java
- ◆ Technique de base de la programmation Java
- ◆ La syntaxe et les éléments de bases de Java
- ◆ POO avec Java
- ◆ Les packages de base
- ◆ Les fonctions mathématiques
- ◆ La gestion des exceptions
- ◆ Le multitâche
- ◆ J2SE 5.0 (JDK 1.5 : nom de code Tiger)
- ◆ Le graphisme en java
- ◆ Les éléments d'interfaces graphiques de l'AWT
- ◆ La création d'interfaces graphiques avec AWT
- ◆ L'interception des actions de l'utilisateur
- ◆ Le développement d'interfaces graphiques avec SWING
- ◆ Le développement d'interfaces graphiques avec SWT
- ◆ JFace
- ◆ Les applets en java
- ◆ Les collections
- ◆ Les flux
- ◆ La sérialisation
- ◆ L'interaction avec le réseau
- ◆ La gestion dynamique des objets et l'introspection
- ◆ L'appel de méthode distantes : RMI
- ◆ L'internationalisation
- ◆ Les composants Java beans
- ◆ Logging
- ◆ La sécurité
- ◆ Java Web Start (JWS)
- ◆ JNI (Java Native Interface)
- ◆ JNDI (Java Naming and Directory Interface)
- ◆ Scripting
- ◆ Java et XML
- ◆ SAX (Simple API for XML)
- ◆ DOM (Document Object Model)
- ◆ XSLT

- ◆ Les modèles de document
- ◆ JAXB (Java Architecture for XML Binding)
- ◆ StAX (Streaming Api for XML)
- ◆ La persistance des objets
- ◆ JDBC (Java DataBase Connectivity)
- ◆ JDO (Java Data Object)
- ◆ Hibernate
- ◆ JPA (Java Persistence API)
- ◆ Java 2 Entreprise Edition
- ◆ JavaMail
- ◆ JMS (Java Messaging Service)
- ◆ Les EJB (Entreprise Java Bean)
- ◆ Les services web
- ◆ Les servlets
- ◆ Les JSP (Java Servers Pages)
- ◆ JSTL (Java server page Standard Tag Library)
- ◆ Struts
- ◆ JSF (Java Server Faces)
- ◆ D'autres frameworks pour les applications web
- ◆ Ajax
- ◆ Les outils du J.D.K.
- ◆ JavaDoc
- ◆ Les outils libres et commerciaux
- ◆ Ant
- ◆ Maven
- ◆ Tomcat
- ◆ Des outils open source
- ◆ Java et UML
- ◆ Les motifs de conception (design patterns)
- ◆ Des normes de développement
- ◆ Les frameworks
- ◆ Les frameworks de tests
- ◆ Des bibliothèques open source
- ◆ J2ME
- ◆ CLDC
- ◆ MIDP
- ◆ CDC
- ◆ Les profils du CDC
- ◆ Les autres technologies

Je souhaiterais le développer pour qu'il couvre un maximum de sujets autour du développement en Java. Ce souhait est ambitieux car l'API de Java est très riche et ne cesse de s'enrichir au fil des versions.

Dans chaque partie, les membres des classes décrites ne le sont que partiellement : pour une description complète de chaque classe, il faut consulter la documentation fournie par Sun au format HTML pour les API du JDK et la documentation fournie par les fournisseurs respectifs des autres API tiers.

Je suis ouvert à toutes réactions ou suggestions concernant ce document notamment le signalement des erreurs, les points à éclaircir, les sujets à ajouter, etc. ... N'hésitez pas à me contacter : jean-michel.doudoux@wanadoo.fr

Ce document est disponible aux formats HTML et PDF à l'adresse suivante : <http://www.jmdoudoux.fr/java/>

Ce manuel est fourni en l'état, sans aucune garantie. L'auteur ne peut être tenu pour responsable des éventuels dommages causés par l'utilisation des informations fournies dans ce document.

La version pdf de ce document est réalisée grâce à l'outil HTMLDOC verison 1.8.23 de la société Easy Software Products. Cet excellent outil freeware peut être téléchargé à l'adresse : <http://www.easysw.com>

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont apporté leur soutien au travers de courrier électronique de remerciements ou de félicitations.

Je tiens aussi particulièrement à exprimer ma gratitude aux personnes qui m'ont fait part de correctifs ou d'idées d'évolutions : ainsi pour leurs actions, je tiens particulièrement à remercier Vincent Brabant et Thierry Durand.

Notes de licence

Copyright (C) 1999–2008 DOUDOUX Jean Michel

Vous pouvez copier, redistribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de Documentation Libre GNU, Version 1.1 ou toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation; les Sections Invariantes étant constitués du chapitre Préambule, aucun Texte de Première de Couverture, et aucun Texte de Quatrième de Couverture. Une copie de la licence est incluse dans la section [GNU FreeDocumentation Licence](#).

La version la plus récente de cette licence est disponible à l'adresse : [GNU Free Documentation Licence](#).

Marques déposées

Sun, Sun Microsystems, le logo Sun et Java sont des marques déposées de Sun Microsystems Inc.

Les autres marques et les noms de produits cités dans ce document sont la propriété de leur éditeur respectif.

Historique des versions

Version	Date	Evolutions
0.10	15/01/2001	brouillon : 1ere version diffusée sur le web.
0.20	11/03/2001	ajout des chapitres JSP et serialization, des informations sur le JDK et son installation, corrections diverses.
0.30	10/05/2001	ajout des chapitres flux, beans et outils du JDK, corrections diverses.
0.40	10/11/2001	réorganisation des chapitres et remise en page du document au format HTML (1 page par chapitre) pour faciliter la maintenance ajout des chapitres : collections, XML, JMS, début des chapitres Swing et EJB séparation du chapitre AWT en trois chapitres.
0.50	31/04/2002	séparation du document en trois parties ajout des chapitres : logging, JNDI, Java mail, services web, outils du JDK, outils lres et commerciaux, Java et UML, motifs de conception compléments ajoutés aux chapitres : JDBC, Javadoc, interaction avec le réseau, Java et xml, bibliothèques de classes
0.60	23/12/2002	ajout des chapitres : JSTL, JDO, Ant, les frameworks ajout des sections : Java et MySQL, les classes internes, les expressions régulières, dom4j compléments ajoutés aux chapitres : JNDI, design patterns, J2EE, EJB

0.65	05/04/2003	ajout d'un index sous la forme d'un arbre hiérarchique affiché dans un frame de la version HTML ajout des sections : DOM, JAXB, bibliothèques de tags personnalisés, package .war compléments ajoutés aux chapitres : EJB, réseau, services web
0.70	05/07/2003	ajout de la partie sur le développement d'applications mobiles contenant les chapitres : J2ME, CLDC, MIDP, CDC, Personal Profile, les autres technologies ajout des chapitres : le multitache, les frameworks de tests, la sécurité, les frameworks pour les app web compléments ajoutés aux chapitres : JDBC, JSP, servlets, interaction avec le réseau application d'une feuille de styles CSS pour la version HTML corrections et ajouts divers
0.75	21/03/2004	ajout des chapitres : le développement d'interfaces avec SWT, Java Web Start, JNI compléments ajoutés aux chapitres : GCJ, JDO, nombreuses corrections et ajouts divers notamment dans les premiers chapitres
0.80	29/06/2004	ajout des chapitres : le JDK 1.5, des bibliothèques open source, des outils open source, Maven et d'autres solutions de mapping objet–relationnel
0.80.1	15/10/2004	ajout des sections : Installation J2SE 1.4.2 sous windows, J2EE 1.4 SDK, J2ME WTK 2.1
0.80.2	02/11/2004	compléments ajoutés aux chapitres : Ant, Jdbc, Swing, Java et UML, MIDP, J2ME, JSP, JDO nombreuses corrections et ajouts divers
0.85	27/11/2005	ajout du chapitre : Java Server Faces ajout des sections : java updates, le composant JTree nombreuses corrections et ajouts divers
0.90	11/09/2006	ajout des chapitres : Ajax, Frameworks, Struts compléments ajoutés aux chapitres : Javadoc, JNDI, Design pattern (façade, fabrique, fabrique abstraite), JFace nombreuses corrections et ajouts divers
0.95	18/11/2007	ajout des parties : utilisation de documents XML, l'Accès aux bases de données, développement d'applications web, concevoir et développer des applications
0.95.1	12/06/2008	ajout des chapitres : Scripting, persistance des objets, StAX, JPA, Tomcat
0.95.2	01/11/2008	compléments ajoutés aux chapitres : Java SE 6, JAXB 2.0, Java DB, Java EE 5, JMS 1.1, OpenJMS, les menus avec Swing, le design pattern decorateur, Rowset nombreuses corrections et ajouts divers

Partie 1 : Les bases du langage Java

Cette première partie est chargée de présenter les bases du langage java.

Elle comporte les chapitres suivants :

- ♦ Présentation : introduit le langage Java en présentant les différentes éditions et versions du JDK, les caractéristiques du langage et décrit l'installation du JDK
- ♦ Les techniques de base de programmation en Java : présente rapidement comment compiler et exécuter une application
- ♦ La syntaxe et les éléments de bases de Java : explore les éléments du langage d'un point de vue syntaxique
- ♦ La programmation orientée objet : explore comment Java utilise et permet d'utiliser la programmation orientée objet
- ♦ Les packages de bases : propose une présentation rapide des principales API fournies avec le JDK
- ♦ Les fonctions mathématiques : indique comment utiliser les fonctions mathématiques
- ♦ La gestion des exceptions : explore la faculté de Java pour traiter et gérer les anomalies qui surviennent lors de l'exécution du code
- ♦ Le multitâche : présente et met en oeuvre les mécanismes des threads qui permettent de répartir différents traitements d'un même programme en plusieurs unités distinctes pour permettre leur exécution "simultanée"
- ♦ JDK 1.5 (nom de code Tiger) : détaille les nouvelles fonctionnalités du langage de la version 1.5

1. Présentation

Chapitre 1

Java est un langage de programmation à usage général, évolué et orienté objet dont la syntaxe est proche du C.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les caractéristiques
- ♦ Bref historique de Java
- ♦ Les différentes éditions et versions de Java
- ♦ Un rapide tour d'horizon des API et de quelques outils
- ♦ Les différences entre Java et JavaScript
- ♦ L'installation du JDK

1.1. Les caractéristiques

Java possède un certain nombre de caractéristiques qui ont largement contribué à son énorme succès :

Java est interprété	le source est compilé en pseudo code ou byte code puis exécuté par un interpréteur Java : la Java Virtual Machine (JVM). Ce concept est à la base du slogan de Sun pour Java : WORA (Write Once, Run Anywhere : écrire une fois, exécuter partout). En effet, le byte code, s'il ne contient pas de code spécifique à une plate-forme particulière peut être exécuté et obtenir quasiment les mêmes résultats sur toutes les machines disposant d'une JVM.
Java est portable : il est indépendant de toute plate-forme	il n'y a pas de compilation spécifique pour chaque plate forme. Le code reste indépendant de la machine sur laquelle il s'exécute. Il est possible d'exécuter des programmes Java sur tous les environnements qui possèdent une Java Virtual Machine. Cette indépendance est assurée au niveau du code source grâce à Unicode et au niveau du byte code.
Java est orienté objet.	comme la plupart des langages récents, Java est orienté objet. Chaque fichier source contient la définition d'une ou plusieurs classes qui sont utilisées les unes avec les autres pour former une application. Java n'est pas complètement objet car il définit des types primitifs (entier, caractère, flottant, booléen,...).
Java est simple	le choix de ses auteurs a été d'abandonner des éléments mal compris ou mal exploités des autres langages tels que la notion de pointeurs (pour éviter les incidents en manipulant directement la mémoire), l'héritage multiple et la surcharge des opérateurs, ...
Java est fortement typé	toutes les variables sont typées et il n'existe pas de conversion automatique qui risquerait une perte de données. Si une telle conversion doit être réalisée, le développeur doit obligatoirement utiliser un cast ou une méthode statique fournie en standard pour la réaliser.
Java assure la gestion de la mémoire	l'allocation de la mémoire pour un objet est automatique à sa création et Java récupère automatiquement la mémoire inutilisée grâce au garbage collector qui restitue les zones de mémoire laissées libres suite à la destruction des objets.

Java est sûr	la sécurité fait partie intégrante du système d'exécution et du compilateur. Un programme Java planté ne menace pas le système d'exploitation. Il ne peut pas y avoir d'accès direct à la mémoire. L'accès au disque dur est réglementé dans une applet. Les applets fonctionnant sur le Web sont soumises aux restrictions suivantes dans la version 1.0 de Java : • aucun programme ne peut ouvrir, lire, écrire ou effacer un fichier sur le système de l'utilisateur • aucun programme ne peut lancer un autre programme sur le système de l'utilisateur • toute fenêtre créée par le programme est clairement identifiée comme étant une fenêtre Java, ce qui interdit par exemple la création d'une fausse fenêtre demandant un mot de passe • les programmes ne peuvent pas se connecter à d'autres sites Web que celui dont ils proviennent.
Java est économe	le pseudo code a une taille relativement petite car les bibliothèques de classes requises ne sont liées qu'à l'exécution.
Java est multitâche	il permet l'utilisation de threads qui sont des unités d'exécution isolées. La JVM, elle même, utilise plusieurs threads.

Il existe 2 types de programmes avec la version standard de Java : les applets et les applications. Une application autonome (stand alone program) est une application qui s'exécute sous le contrôle direct du système d'exploitation. Une applet est une application qui est chargée par un navigateur et qui est exécutée sous le contrôle d'un plug in de ce dernier.

Les principales différences entre une applet et une application sont :

- les applets n'ont pas de méthode main() : la méthode main() est appelée par la machine virtuelle pour exécuter une application.
- les applets ne peuvent pas être testées avec l'interpréteur mais doivent être intégrées à une page HTML, elle même visualisée avec un navigateur disposant d'un plug in sachant gérer les applets Java, ou testées avec l'applet viewer.

1.2. Bref historique de Java

Les principaux événements de la vie de Java sont les suivants :

Année	Evénements
1995	mai : premier lancement commercial
1996	janvier : JDK 1.0.1
1996	septembre : lancement du JDC
1997	février : JDK 1.1
1998	décembre : lancement de J2SE 1.2 et du JCP
1999	décembre : lancement J2EE
2000	mai : J2SE 1.3
2002	février : J2SE 1.4
2004	septembre : J2SE 5.0
2006	mai : Java EE 5 décembre : Java SE 6.0

1.3. Les différentes éditions et versions de Java

Sun fournit gratuitement un ensemble d'outils et d'API pour permettre le développement de programmes avec Java. Ce kit, nommé JDK, est librement téléchargeable sur le site web de Sun <http://java.sun.com> ou par FTP <ftp://java.sun.com/pub/>

Le JRE (Java Runtime Environment) contient uniquement l'environnement d'exécution de programmes Java. Le JDK contient lui-même le JRE. Le JRE seul doit être installé sur les machines où des applications Java doivent être exécutées.

Depuis sa version 1.2, Java a été renommé Java 2. Les numéros de version 1.2 et 2 désignent donc la même version. Le JDK a été renommé J2SDK (Java 2 Software Development Kit) mais la dénomination JDK reste encore largement utilisée, à tel point que la dénomination JDK est reprise dans la version 5.0. Le JRE a été renommé J2RE (Java 2 Runtime Environment).

Trois éditions de Java existent :

- J2ME : Java 2 Micro Edition
- J2SE : Java 2 Standard Edition
- J2EE : Java 2 Entreprise Edition

Sun fournit le JDK, à partir de la version 1.2, sous les plate-formes Windows, Solaris et Linux.

La version 1.3 de Java est désignée sous le nom Java 2 version 1.3.

La version 1.5 de Java est désignée officiellement sous le nom J2SE version 5.0.

La version 6 de Java est désignée officiellement sous le nom Java SE version 6.

La documentation au format HTML des API de Java est fournie séparément. Malgré sa taille imposante, cette documentation est indispensable pour obtenir des informations complètes sur toutes les classes fournies. Le tableau ci-dessous résume la taille des différents composants selon leur version pour la plate-forme Windows.

	Version 1.0	Version 1.1	Version 1.2	Version 1.3	Version 1.4	Version 5.0	Version 6
JDK compressé		8,6 Mo	20 Mo	30 Mo	47 Mo	44 Mo	
JDK installé				53 Mo	59 Mo		
JRE compressé			12 Mo	7 Mo		14 Mo	
JRE installé				35 Mo	40 Mo		
Documentation compressée			16 Mo	21 Mo	30 Mo	43,5 Mo	
Documentation décompressée			83 Mo	106 Mo	144 Mo	223 Mo	

1.3.1. Java 1.0

Cette première version est lancée officiellement en mai 1995.

Elle se compose de 8 packages :

- java.lang : classes de bases
- java.util : utilitaires
- java.applet : applets
- java.awt.* : interface graphique portable
- java.io : gestion des entrées/sorties grâce aux flux
- java.net : gestion des communications à travers le réseau

1.3.2. Java 1.1

Cette version du JDK est annoncée officiellement en mars 1997. Elle apporte de nombreuses améliorations et d'importantes fonctionnalités nouvelles dont :

- les Java beans
- les fichiers JAR
- RMI pour les objets distribués
- la sérialisation
- l'introspection
- JDBC pour l'accès aux données
- les classes internes
- l'internationalisation
- un nouveau modèle de sécurité permettant notamment de signer les applets
- un nouveau modèle de gestion des événements
- JNI pour l'appel de méthodes natives
- ...

1.3.3. Java 1.2 (nom de code Playground)

Cette version du JDK est lancée fin 1998. Elle apporte de nombreuses améliorations et d'importantes fonctionnalités nouvelles dont :

- un nouveau modèle de sécurité basé sur les policy
- les JFC sont incluses dans le JDK (Swing, Java2D, accessibility, drag & drop ...)
- JDBC 2.0
- les collections
- support de CORBA
- un compilateur JIT est inclus dans le JDK
- de nouveaux format audio sont supportés
- ...

Java 2 se décline en 3 éditions différentes qui regroupent des APIs par domaine d'application :

- Java 2 Micro Edition (J2ME) : contient le nécessaire pour développer des applications capable de fonctionner dans des environnements limités tels que les assistants personnels (PDA), les téléphones portables ou les systèmes de navigation embarqués
- Java 2 Standard Edition (J2SE) : contient le nécessaire pour développer des applications et des applets. Cette édition reprend le JDK 1.0 et 1.1.
- Java 2 Enterprise Edition (J2EE) : contient un ensemble de plusieurs API permettant le développement d'applications destinées aux entreprises tel que JDBC pour l'accès aux bases de données, EJB pour développer des composants orientés métiers, Servlet / JSP pour générer des pages HTML dynamiques, ... Cette édition nécessite le J2SE pour fonctionner.

Le but de ces trois éditions est de proposer une solution reposant sur Java quelque soit le type de développement à réaliser.

1.3.4. J2SE 1.3 (nom de code Kestrel)

Cette version du JDK est lancée en mai 2000. Elle apporte de nombreuses améliorations notamment sur les performances et des fonctionnalités nouvelles dont :

- JNDI est inclus dans le JDK
- hotspot est inclus dans la JVM
- ...

La rapidité d'exécution a été grandement améliorée dans cette version.

1.3.5. J2SE 1.4 (nom de code Merlin)

Cette version du JDK, lancée début 2002, est issue des travaux de la JSR 59. Elle apporte de nombreuses améliorations notamment sur les performances et des fonctionnalités nouvelles dont :

- JAXP est inclus dans le JDK pour le support de XML
- JDBC version 3.0
- new I/O API pour compléter la gestion des entrée/sortie
- logging API pour la gestion des logs applicatives
- une API pour utiliser les expressions régulières
- une api pour gérer les préférences utilisateurs
- JAAS est inclus dans le JDK pour l'authentification
- un ensemble d'API pour utiliser la cryptographie
- les exceptions chaînées
- l'outil Java WebStart
- ...

Cette version ajoute un nouveau mot clé au langage pour utiliser les assertions : assert.

1.3.6. J2SE 5.0 (nom de code Tiger)

La version 1.5 du J2SE est spécifiée par le JCP sous la JSR 176. Elle intègre un certain nombre de JSR dans le but de simplifier les développements en Java.

Ces évolutions sont réparties dans une quinzaine de JSR qui seront intégrées dans la version 1.5 de Java.

JSR-003	JMX Management API
JSR-013	Decimal Arithmetic
JSR-014	Generic Types
JSR-028	SASL
JSR-114	JDBC API Rowsets
JSR-133	New Memory Model and thread
JSR-163	Profiling API
JSR-166	Concurrency Utilities
JSR-174	Monitoring and Management for the JVM
JSR-175	Metadata facility
JSR-199	Compiler APIs
JSR-200	Network Transfer Format for Java Archives
JSR-201	Four Language Updates
JSR-204	Unicode Surrogates
JSR-206	JAXP 1.3

La version 1.5 de Java est désignée officiellement sous le nom J2SE version 5.0.

La technologie Pack200 permet de compresser les fichiers .jar pour obtenir des gains pouvant atteindre 60%.

1.3.7. Java SE 6 (nom de code Mustang)

Cette version est spécifiée par le JCP sous la JSR 270 et développée sous le nom de code Mustang.

Elle intègre un changement de dénomination et de numérotation : la plate-forme J2SE est renommée en Java SE, SE signifiant toujours Standard Edition.

Cette version inclut les JSR :

JSR 105	XML Digital Signature APIs
JSR 173	Streaming API for XML
JSR 181	Web Services Metadata for Java Platform
JSR 199	Java Compiler API
JSR 202	Java Class File Specification Update
JSR 221	JDBC 4.0 API Specification
JSR 222	Java Architecture for XML Binding (JAXB) 2.0
JSR 223	Scripting for the Java Platform
JSR 224	Java API for XML-Based Web Services (JAX-WS) 2.0
JSR 250	Common Annotations for the Java Platform
JSR 269	Pluggable Annotation Processing API

Elle apporte plusieurs améliorations :

L'amélioration du support XML

Java 6.0 s'est enrichie avec de nombreuses nouvelles fonctionnalités concernant XML :

- JAXP 1.4
- JSR 173 Streaming API for XML (JSR 173)
- JSR 222 Java Architecture for XML Binding (JAXB) 2.0 : évolution de JAXB qui utilise maintenant les schémas XML
- Le support du type de données XML de la norme SQL 2003 dans JDBC

JDBC 4.0

Cette nouvelle version de l'API JDBC est le fruit des travaux de la JSR 221. Elle apporte de nombreuses évolutions :

- chargement automatique des pilotes JDBC
- Support du type SQL ROWID et XML
- Amélioration du support des champs BLOB et CLOB
- L'exception `SQLException` possède deux classes filles `SQLTransientException` et `SQLNonTransientException`

Le support des services web

Les services web font leur apparition dans la version SE de Java : précédemment ils n'étaient intégrés que dans la version EE. Plusieurs JSR sont ajoutés pour supporter les services web dans la plate-forme :

- JSR 224 Java API for XML based Web Services (JAX-WS) 2.0 : facilite le développement de services web et de proposer un support des standards SOAP 1.2, WSDL 2.0 et WS-I Basic Profile 1.1
- JSR 181 Web Services Metadata : définit un ensemble d'annotations pour faciliter le développement de services web
- JSR 105 XML Digital Signature API : la package javax.xml.crypto contient une API qui implémente la spécification Digital Signature du W3C. Ceci permet de proposer une solution pour sécuriser les services web

Le support des moteurs de scripts

L'API Scripting propose un standard pour l'utilisation d'outils de scripting. Cette API a été développée sous la JSR 223. La plate-forme intègre Rhino un moteur de scripting Javascript

L'amélioration de l'intégration dans le système d'exploitation sous jacent

- La classe java.awt.SystemTray permet d'interagir avec la barre d'outils système (System Tray)
- La classe java.awt.Desktop qui permet des interactions avec le système d'exploitation (exécution de fonctionnalités de base sur des documents selon leur type)
- Nouveaux modes pour gérer la modalité d'une fenêtre
- Amélioration dans Swing
- Amélioration des look and feel Windows et GTK
- la classe javax.swing.SplashScreen qui propose un support des splashscreens
- Ajout du layout javax.swing.GroupLayout
- Filtres et tris des données dans le composant Jtable
- La classe SwingWorker qui facilite la mise en oeuvre de threads dans Swing
- Utilisation du double buffering pour l'affichage

L'améliorations dans l'API Collection

- 5 nouvelles interfaces : Deque (queue à double sens), BlockingDeque, NavigableSet (étend SortedSet), NavigableMap (étend SortedMap) et ConcurrentNavigableMap
- ArrayDeque : implémentation de Deque utilisant un tableau
- ConcurrentSkipListSet : implémentation de NavigableSet
- ConcurrentSkipListMap : implémentation de ConcurrentNavigableMap
- LinkedBlockingDeque : implémentation de BlockingDeque

L'améliorations dans l'API IO

- Modification des attributs d'un fichier grâce aux méthodes `setReadable()`, `setWritable()` et `setExecutable()` de la classe File

Java Compiler API

Cette API est le résultat des travaux de la JSR 199 et a pour but de proposer une utilisation directe du compilateur Java. Cette API est utilisable à partir du package javax.tools

Pluggable Annotation-Processing API

Cette API est le résultat des travaux de la JSR 269 et permet un traitement des annotations à la compilation. Cette API est utilisable à partir du package javax.annotation.processing

Common Annotations

Cette API est le résultat des travaux de la JSR 250 et définit plusieurs nouvelles annotations standards.

@javax.annotation.Generated : permet de marquer une classe, une méthode ou un champ comme étant généré par un outil
@javax.annotation.PostConstruct : méthode exécutée après la fin de l'injection de dépendance
@javax.annotation.PreDestroy : méthode de type callback appelée juste avant d'être supprimé par le conteneur
@javax.annotation.Resource : permet de déclarer une référence vers une ressource
@javax.annotation.Resources : conteneur pour la déclaration de plusieurs ressources

Java Class File Specification

Issue des travaux de la JSR 202, cette spécification fait évoluer le format du fichier .class résultant de la compilation.

La vérification d'un fichier .class exécute un algorithme complexe et coûteux en ressources et en temps d'exécution pour valider un fichier .class.

La JSR 202, reprend une technique développée pour le profil CLDC de J2ME nommée split vérification qui décompose la vérification d'un fichier .class en deux étapes :

- la première étape réalisée lors de la création du fichier .class ajoute des attributs qui seront utilisés par la seconde étape
- la seconde étape est réalisée à l'exécution en utilisant les attributs

Le temps de chargement du fichier .class est ainsi réduit.

Le Framework JavaBeans Activation

Le Framework JavaBeans Activation a été intégré en standard dans la plate-forme Java SE 6. Ce framework historiquement fourni séparément permet de gérer les types mimes et était généralement utilisé avec l'API JavaMail. Ce framework permet d'associer des actions à des types mimes.

La liste des nouveaux packages de Java 6 comprend :

java.text.spi	
java.util.spi	
javax.activation	Activation Framework
javax.annotation	Traitement des annotations
javax.jws	Support des services web
javax.jws.soap	support SOAP
javax.lang.model.*	
javax.script	Support des moteurs de scripting
javax.tools	Accès à certains outils notamment le compilateur
javax.xml.bind.*	JAXB
javax.xml.crypto.*	Cryptographie avec XML
javax.xml.soap	Support des messages SOAP
javax.xml.stream.*	API Stax
javax.xml.ws.*	API JAX-WS

Une base de données nommée JavaDB est ajoutée au JDK 6.0 : c'est une version de la base de données Apache Derby.

1.3.8. Les futures versions de Java

La prochaine version de Java (la version 7) porte le nom de code Dolphin. Cette version sera la première distribuée sous la licence GPL 2. Elle devrait être diffusée en 2008.

Le site officiel de cette version est à l'url <https://jdk7.dev.java.net/>

Le site <http://java.net/> est le portail des projets open source en Java.

1.3.9. Le résumé des différentes versions

Au fur et à mesure des nouvelles versions de Java, le nombre de packages et de classes s'accroît :

	Java 1.0	Java 1.1	Java 1.2	J2SE 1.3	J2SE 1.4	J2SE 5.0	Java SE 6
Nombre de packages	8	23	59	76	135	166	202
Nombre de classes	201	503	1520	1840	2990	3280	3780

1.3.10. Les extensions du JDK

Sun fournit certains nombres d'API supplémentaires qui ne sont pas initialement fournies en standard dans le JDK. Ces API sont intégrées au fur et à mesure de l'évolution de Java.

Extension	Description
JNDI	Java Naming and directory interface Cet API permet d'unifier l'accès à des ressources. Elle est intégrée à Java 1.3
Java mail	Cette API permet de gérer des emails. Elle est intégrée à la plateforme J2EE.
Java 3D	Cette API permet de mettre en œuvre des graphismes en 3 dimensions
Java Media	Cette API permet d'utiliser des composants multimédia
Java Servlets	Cette API permet de créer des servlets (composants serveurs). Elle est intégrée à la plateforme J2EE.
Java Help	Cette API permet de créer des aides en ligne pour les applications
Jini	Cette API permet d'utiliser Java avec des appareils qui ne sont pas des ordinateurs
JAXP	Cette API permet le parsing et le traitement de document XML. Elle est intégrée à Java 1.4

Cette liste n'est pas exhaustive.

1.4. Un rapide tour d'horizon des API et de quelques outils

La communauté Java est très productive car elle regroupe :

- Sun, le fondateur de Java

- le JCP (Java Community Process) : c'est le processus de traitement des évolutions de Java dirigé par Sun. Chaque évolution est traitée dans une JSR (Java Specification Request) par un groupe de travail constitué de différents acteurs du monde Java
- des acteurs commerciaux dont tous les plus grands acteurs du monde informatique excepté Microsoft
- la communauté libre qui produit un très grand nombre d'API et d'outils pour Java

Ainsi l'ensemble des API et des outils utilisables est énorme et évolue très rapidement. Les tableaux ci dessous tentent de recenser les principaux par thème.

J2SE 1.4

Java Bean	RMI	IO	Applet
Reflexion	Collection	Logging	AWT
Net (réseau)	Preferences	Security	JFC
Internationalisation	Exp régulière		Swing

Les outils de Sun

Jar	Javadoc	Java Web Start	JWSDK

Les outils libres (les plus connus)

Jakarta Tomcat	Jakarta Ant	JBoss	Apache Axis
JUnit	Eclipse	NetBeans	Maven
JOnas			

Les autres API

Données	Web	Entreprise	XML	Divers
JDBC	Servlets	Java Mail	JAXP	JAI
JDO	JSP	JNDI	SAX	JAAS
JPA	JSTL	EJB	DOM	JCA
	Jave Server Faces	JMS	JAXB	JCE
		JMX	Stax	Java Help
		JTA	Services Web	JMF
		RMI-IIOP	JAXM	JSSE
		Java IDL	JAXR	Java speech
		JINI	JAX-RPC	Java 3D
		JXTA	SAAJ	
			JAX-WS	

Les API de la communauté open source

Données	Web	Entreprise	XML	Divers
OJB	Jakarta Struts	Spring	Apache Xerces	Jakarta Log4j
Castor	Webmacro	Apache Axis	Apache Xalan	Jakarta regexp
Hibernate	Expresso	Seams	JDOM	
	Barracuda		DOM4J	
	Turbine			
	GWT			

1.5. Les différences entre Java et JavaScript

Il ne faut pas confondre Java et JavaScript. JavaScript est un langage développé par Netscape Communications.

La syntaxe des deux langages est très proche car elles dérivent toutes les deux du C++.

Il existe de nombreuses différences entre les deux langages :

	Java	Javascript
Auteur	Développé par Sun Microsystems	Développé par Netscape Communications
Format	Compilé sous forme de byte-code	Interprété
Stockage	Applet téléchargé comme un élément de la page web	Source inséré dans la page web
Utilisation	Utilisable pour développer tous les types d'applications	Utilisable uniquement pour "dynamiser" les pages web
Exécution	Exécuté dans la JVM du navigateur	Exécuté par le navigateur
POO	Orienté objets	Manipule des objets mais ne permet pas d'en définir
Typage	Fortement typé	Pas de contrôle de type
Complexité du code	Code relativement complexe	Code simple

1.6. L'installation du JDK

Le JDK et la documentation sont librement téléchargeable sur le site web de Sun : <http://java.sun.com>

1.6.1. L'installation de la version 1.3 DU JDK de Sun sous Windows 9x

Pour installer le JDK 1.3 sous Windows 9x, il suffit de télécharger et d'exécuter le programme : j2sdk1_3_0-win.exe

Le programme commence par désarchiver les composants.



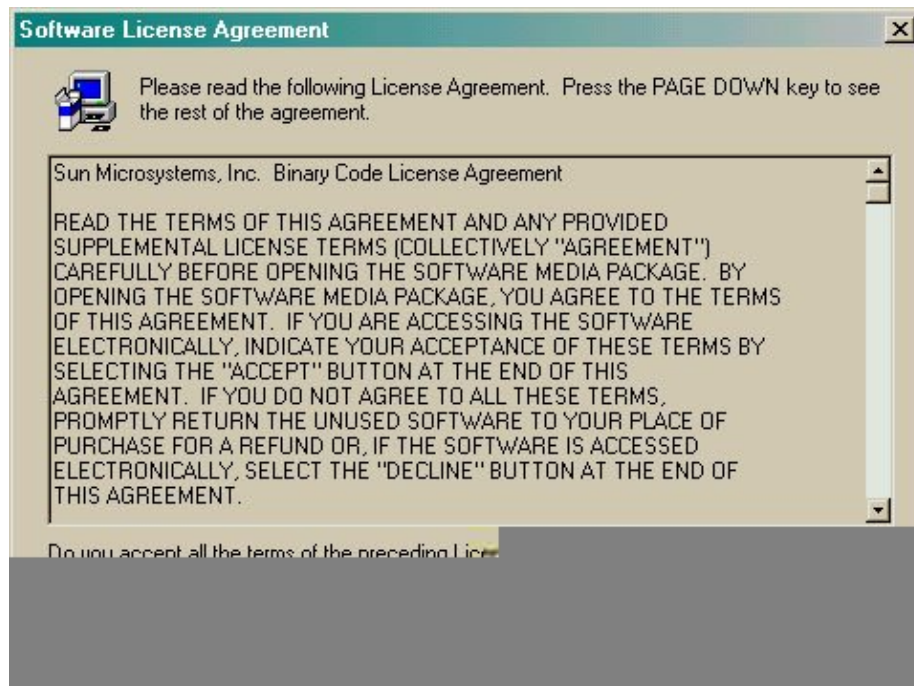
Le programme utilise InstallShield pour guider et réaliser l'installation.



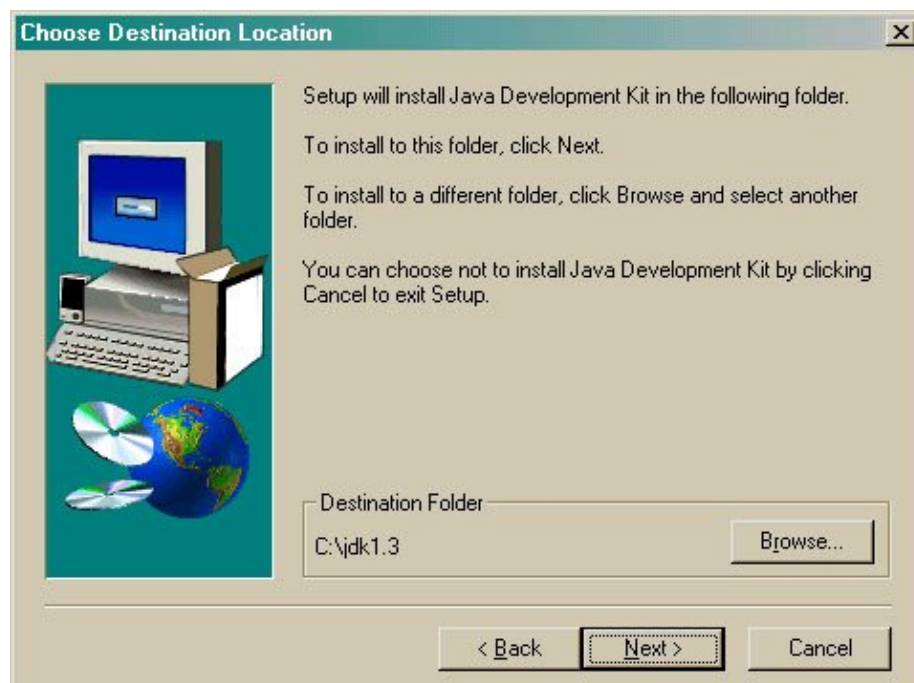
L'installation vous souhaite la bienvenue et vous donne quelques informations d'usage.



L'installation vous demande ensuite de lire et d'approuver les termes de la licence d'utilisation.

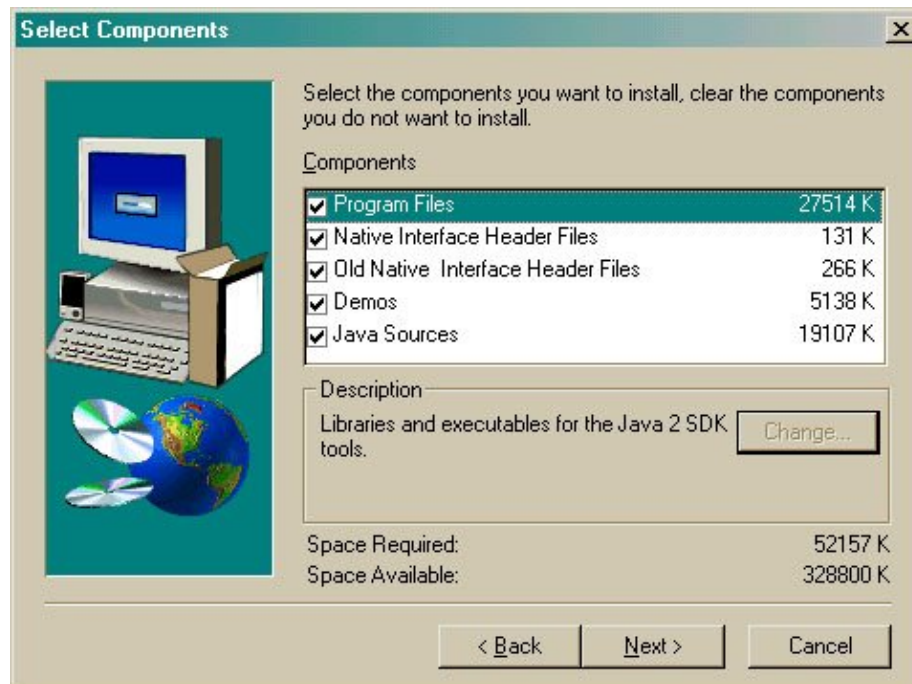


L'installation vous demande le répertoire dans lequel le JDK va être installé. Le répertoire proposé par défaut est pertinent car il est simple.



L'installation vous demande les composants à installer :

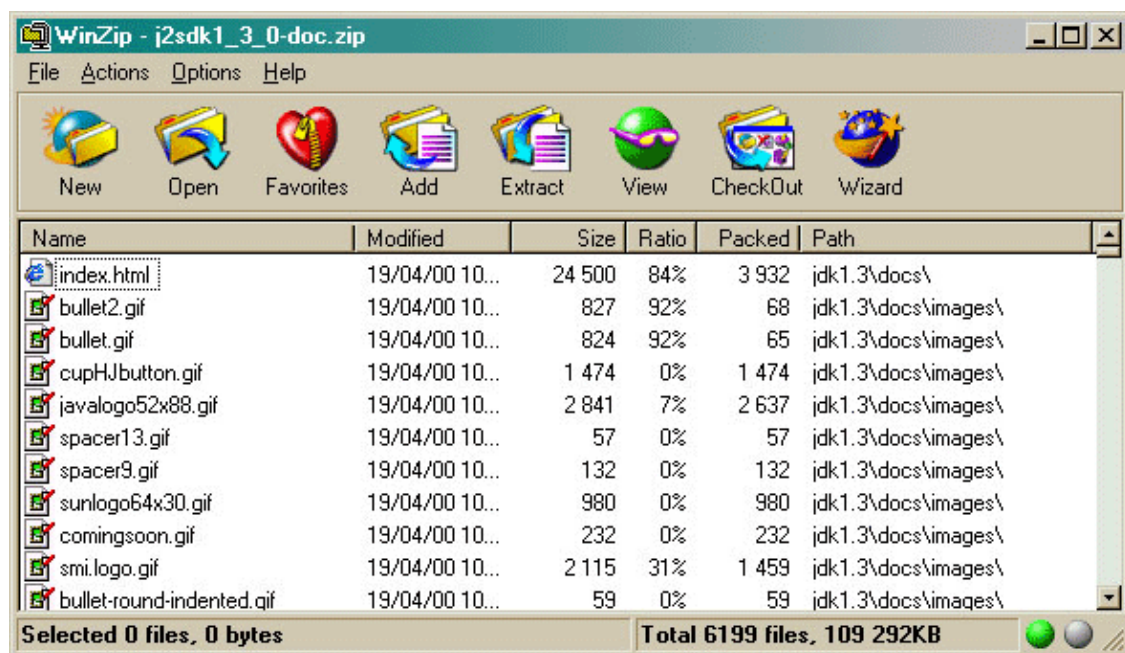
- Program Files est obligatoire pour une première installation
- Les interfaces natives ne sont utiles que pour réaliser des appels de code natif dans les programmes Java
- Les démos sont utiles car ils fournissent quelques exemples
- les sources contiennent les sources de la plupart des classes Java écrites en Java. Attention à l'espace disque nécessaire à cet élément



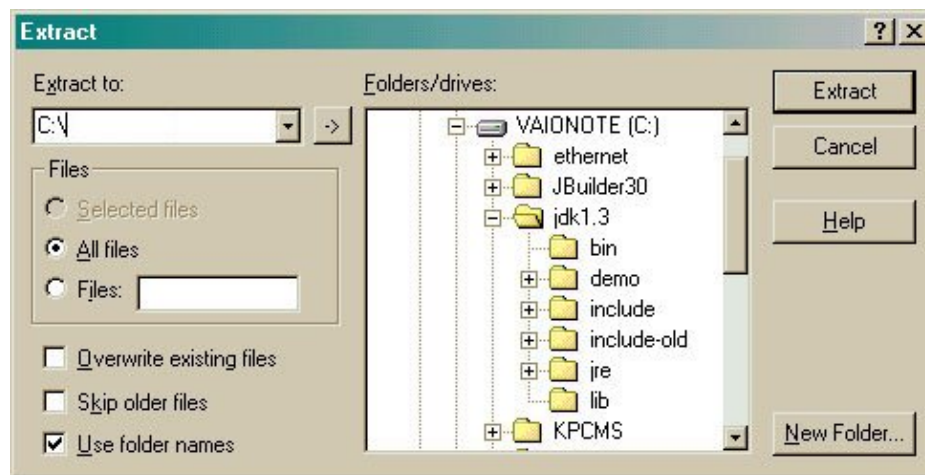
L'installation se poursuit par la copie des fichiers et la configuration du JRE.

1.6.2. L'installation de la documentation de Java 1.3 sous Windows

L'archive contient la documentation sous forme d'arborescence dont la racine est jdk1.3\docs.



Si le répertoire par défaut a été utilisé lors de l'installation, il suffit de décompresser l'archive à la racine du disque C:\.



Il peut être pratique de désarchiver le fichier dans un sous répertoire, ce qui permet de réunir plusieurs versions de la documentation.

1.6.3. La configuration des variables système sous Windows 9x

Pour un bon fonctionnement du JDK, il est recommandé de paramétrer correctement deux variables systèmes : la variable PATH qui définit les chemins de recherche des exécutables et la variable CLASSPATH qui définit les chemins de recherche des classes et bibliothèques Java.

Pour configurer la variable PATH, il suffit d'ajouter à la fin du fichier autoexec.bat :

Exemple :

```
SET PATH=%PATH%;C:\JDK1.3\BIN
```

Attention : si une version antérieure du JDK était déjà présente, la variable PATH doit déjà contenir un chemin vers les utilitaires du JDK. Il faut alors modifier ce chemin sinon c'est l'ancienne version qui sera utilisée. Pour vérifier la version du JDK utilisée, il suffit de saisir la commande `java -version` dans une fenêtre DOS.

La variable CLASSPATH est aussi définie dans le fichier autoexec.bat. Il suffit d'ajouter une ligne ou de modifier la ligne existante définissant cette variable.

Exemple :

```
SET CLASSPATH=C:\JAVA\DEV;
```

Dans un environnement de développement, il est pratique d'ajouter le `.` qui désigne le répertoire courant dans le CLASSPATH surtout lorsque l'on n'utilise pas d'outils de type IDE. Attention toutefois, cette pratique est fortement déconseillée dans un environnement de production pour ne pas poser des problèmes de sécurité.

Il faudra ajouter par la suite les chemins d'accès aux différents packages requis par les développements afin de les faciliter.

Pour que ces modifications prennent effet dans le système, il faut redémarrer Windows ou exécuter ces deux instructions sur une ligne de commande DOS.

1.6.4. Les éléments du JDK 1.3 sous Windows

Le répertoire dans lequel a été installé le JDK contient plusieurs répertoires. Les répertoires donnés ci-après sont ceux utilisés en ayant gardé le répertoire par défaut lors de l'installation.

Répertoire	Contenu
C:\jdk1.3	Le répertoire d'installation contient deux fichiers intéressants : le fichier readme.html qui fournit quelques informations et des liens web et le fichier src.jar qui contient le source Java de nombreuses classes. Ce dernier fichier n'est présent que si l'option correspondante a été cochée lors de l'installation.
C:\jdk1.3\bin	Ce répertoire contient les exécutables : le compilateur javac, l'interpréteur java, le débogueur jdb et d'une façon générale tous les outils du JDK.
C:\jdk1.3\demo	Ce répertoire n'est présent que si l'option nécessaire a été cochée lors de l'installation. Il contient des applications et des applets avec leur code source.
C:\jdk1.3\docs	Ce répertoire n'est présent que si la documentation a été décompressée.
C:\jdk1.3\include et C:\jdk1.3\include-old	Ces répertoires ne sont présents que si les options nécessaires ont été cochées lors de l'installation. Il contient des fichiers d'en-tête C (fichier avec l'extension .H) qui permettent de faire interagir du code Java avec du code natif
C:\jdk1.3\jre	Ce répertoire contient le JRE : il regroupe le nécessaire à l'exécution des applications notamment le fichier rt.jar qui regroupe les API. Depuis la version 1.3, le JRE contient deux machines virtuelles : la JVM classique et la JVM utilisant la technologie Hot spot. Cette dernière est bien plus rapide et c'est elle qui est utilisée par défaut. Les éléments qui composent le JRE sont séparés dans les répertoires bin et lib selon leur nature.
C:\jdk1.3\lib	Ce répertoire ne contient plus que quelques bibliothèques notamment le fichier tools.jar. Avec le JDK 1.1 ce répertoire contenait le fichier de la bibliothèque standard. Ce fichier est maintenant dans le répertoire JRE.

1.6.5. L'installation de la version 1.4.2 du JDK de Sun sous Windows

Télécharger sur le site java.sun.com et exécuter le fichier j2sdk-1_4_2_03-windows-i586-p.exe.



Un assistant permet de configurer l'installation au travers de plusieurs étapes :

- La page d'acceptation de la licence (« Licence agreement ») s'affiche
- Lire la licence et si vous l'acceptez, cliquer sur le bouton radio « I accept the terms in the licence agreement », puis cliquez sur le bouton « Next »
- La page de sélection des composants à installer (« Custom setup ») s'affiche, modifiez les composants à installer si nécessaire puis cliquez sur le bouton « Next »

- La page de sélection des plug in pour navigateur (« Browser registration ») permet de sélectionner les navigateurs pour lesquels le plug in Java sera installé, sélectionner ou non le ou les navigateurs détecté, puis cliquez sur le bouton « Install »
- L'installation s'opère en fonction des informations fournies précédemment
- La page de fin s'affiche, cliquez sur le bouton « Finish »

Même si ce n'est pas obligatoire pour fonctionner, il est particulièrement utile de configurer deux variables systèmes : PATH et CLASSPATH.

Dans la variable PATH, il est pratique de rajouter le chemin du répertoire bin du JDK installé pour éviter à chaque appel des commandes du JDK d'avoir à saisir leur chemin absolu.

Dans la variable CLASSPATH, il est pratique de rajouter les répertoires et les fichiers .jar qui peuvent être nécessaire lors des phases de compilation ou d'exécution, pour éviter d'avoir à les préciser à chaque fois.

1.6.6. L'installation de la version 1.5 du JDK de Sun sous Windows

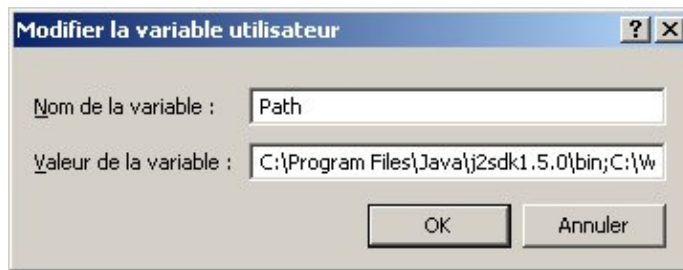
Il faut télécharger sur le site de Sun et exécuter le fichier j2sdk-1_5_0-windows-i586.exe



Un assistant guide l'utilisateur pour l'installation de l'outil.

- Sur la page « Licence Agreement », il faut lire la licence et si vous l'acceptez, cochez le bouton radio « I accept the terms in the licence agreement » et cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Custom Setup », il est possible de sélectionner/désélectionner les éléments à installer. Cliquez simplement sur le bouton « Next ».
- La page « Browser registration » permet de sélectionner les plug-ins des navigateurs qui seront installés. Cliquez sur le bouton « Install »
- Les fichiers sont copiés.
- La page « InstallShield Wizard Completed » s'affichage à la fin de l'installation. Cliquez sur « Finish ».

Pour faciliter l'utilisation des outils du J2SE SDK, il faut ajouter le chemin du répertoire bin contenant ces outils dans la variable Path du système.



Il est aussi utile de définir la variable d'environnement JAVA_HOME avec comme valeur le chemin d'installation du SDK.

1.6.7. Installation JDK 1.4.2 sous Linux Mandrake 10

La première chose est de décompresser le fichier téléchargé sur le site de Sun en exécutant le fichier dans un shell.

Exemple :

```
[java@localhost tmp]$ sh j2sdk-1_4_2_06-linux-i586-rpm.bin
Sun Microsystems, Inc.
Binary Code License Agreement
for the

JAVATM 2 SOFTWARE DEVELOPMENT KIT (J2SDK), STANDARD
EDITION, VERSION 1.4.2_X

SUN MICROSYSTEMS, INC. ("SUN") IS WILLING TO LICENSE THE
SOFTWARE IDENTIFIED BELOW TO YOU ONLY UPON THE CONDITION
THAT YOU ACCEPT ALL OF THE TERMS CONTAINED IN THIS BINARY
CODE LICENSE AGREEMENT AND SUPPLEMENTAL LICENSE TERMS
(COLLECTIVELY "AGREEMENT"). PLEASE READ THE AGREEMENT
...

Do you agree to the above license terms? [yes or no]
yes
Unpacking...
Checksumming...
0
0
Extracting...
UnZipSFX 5.40 of 28 November 1998, by Info-ZIP (Zip-Bugs@lists.wku.edu).
  inflating: j2sdk-1_4_2_06-linux-i586.rpm
Done.
[java@localhost tmp]$
```

Le décompression crée un fichier j2sdk-1_4_2_06-linux-i586.rpm. Pour installer ce package, il est nécessaire d'être root sinon son installation est impossible.

Exemple :

```
[java@localhost eclipse3]$ rpm -ivh j2sdk-1_4_2_06-linux-i586.rpm
erreur: cannot open lock file ///var/lib/rpm/RPMLock in exclusive mode
erreur: impossible d'ouvrir la base de données Package dans /var/lib/rpm

[java@localhost eclipse3]$ su root
Password:
[root@localhost eclipse3]# rpm -ivh j2sdk-1_4_2_06-linux-i586.rpm
Préparation... ##### [100%]
  1:j2sdk ##### [100%]
[root@localhost eclipse3]#
```

Le JDK a été installé dans le répertoire /usr/java/j2sdk1.4.2_06

Pour permettre l'utilisation par tous les utilisateurs du système, le plus simple est de créer un fichier de configuration dans le répertoire /etc/profile.d

Créez un fichier java.sh

Exemple : le contenu du fichier java.sh

```
[root@localhost root]# cat java.sh
export JAVA_HOME="/usr/java/j2sdk1.4.2_06"
export PATH=$PATH:$JAVA_HOME/bin
```

Modifiez ces droits pour permettre son exécution

Exemple :

```
[root@localhost root]# chmod 777 java.sh
[root@localhost root]# source java.sh
```

Si kaffe est déjà installé sur le système il est préférable de mettre le chemin vers le JDK en tête de la variable PATH

Exemple :

```
[root@localhost root]# java
usage: kaffe [-options] class
Options are:
    -help                Print this message
    -version             Print version number
    -fullversion         Print verbose version info
    -ss <size>          Maximum native stack size
[root@localhost root]# cat java.sh
export JAVA_HOME="/usr/java/j2sdk1.4.2_06"
export PATH=$JAVA_HOME/bin:$PATH
```

Pour rendre cette modification permanente, il faut copier le fichier java.sh dans le répertoire /etc/profile.d

Exemple :

```
[root@localhost root]# cp java.sh /etc/profile.d
```

Ainsi tous utilisateurs qui ouvriront une nouvelle console Bash aura ces variables d'environnements positionnées pour utiliser les outils du JDK.

Exemple :

```
[java@localhost java]$ echo $JAVA_HOME
/usr/java/j2sdk1.4.2_06
[java@localhost java]$ java -version
java version "1.4.2_06"
Java(TM) 2 Runtime Environment, Standard Edition (build 1.4.2_06-b03)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 1.4.2_06-b03, mixed mode)
[java@localhost java]$
```

L'installation de la documentation se en décompressant l'archive dans un répertoire du système par exemple /usr/java.

Exemple :

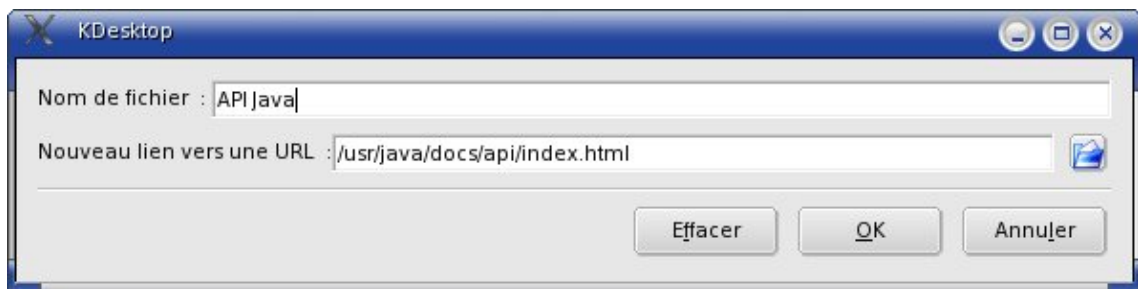
```
[root@localhost local]# mv j2sdk-1_4_2-doc.zip /usr/java
[root@localhost java]# ll
total 33636
drwxr-xr-x  8 root root   4096 oct 16 22:18 j2sdk1.4.2_06/
```

```

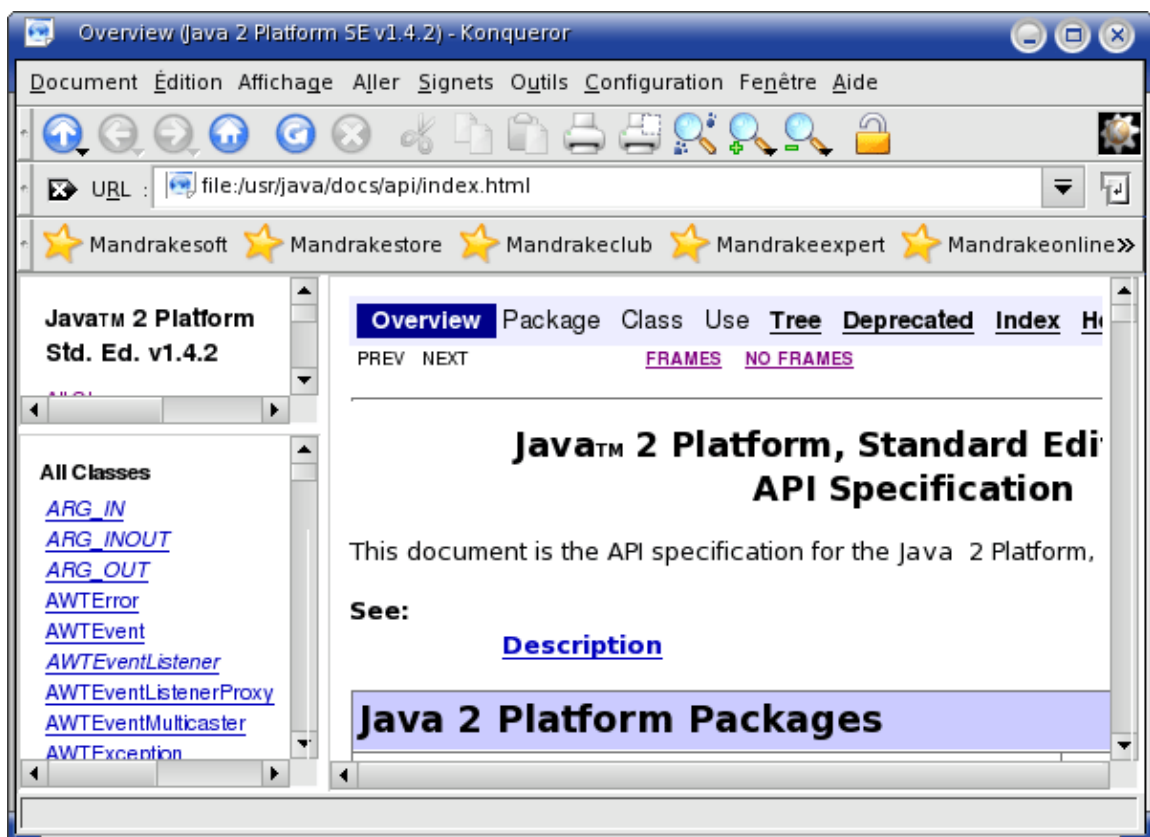
-rwxr--r-- 1 root root 34397778 oct 18 23:39 j2sdk-1_4_2-doc.zip*
[root@localhost java]# unzip -q j2sdk-1_4_2-doc.zip
[root@localhost java]# ll
total 33640
drwxrwxr-x 8 root root 4096 aoû 15 2003 docs/
drwxr-xr-x 8 root root 4096 oct 16 22:18 j2sdk1.4.2_06/
-rwxr--r-- 1 root root 34397778 oct 18 23:39 j2sdk-1_4_2-doc.zip*
[root@localhost java]# rm j2sdk-1_4_2-doc.zip
rm: détruire fichier régulier `j2sdk-1_4_2-doc.zip'? o
[root@localhost java]# ll
total 8
drwxrwxr-x 8 root root 4096 aoû 15 2003 docs/
drwxr-xr-x 8 root root 4096 oct 16 22:18 j2sdk1.4.2_06/
[root@localhost java]#

```

Il est possible pour un utilisateur de créer un raccourci sur le bureau KDE en utilisant le menu contextuel créer un « nouveau/fichier/liens vers une url ... »



Un double clic sur la nouvelle icône permet d'ouvrir directement Konqueror avec l'aide en ligne de l'API.



2. Les techniques de base de programmation en Java

Chapitre 2

N'importe quel éditeur de texte peut être utilisé pour éditer un fichier source Java.

Il est nécessaire de compiler le source pour le transformer en J-code ou byte-code Java qui sera lui exécuté par la machine virtuelle.

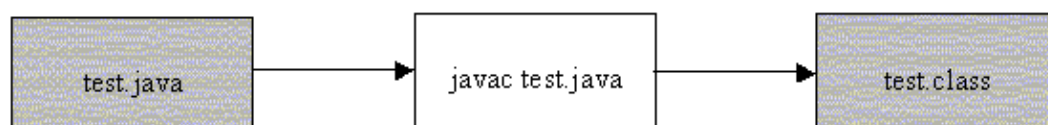
Il est préférable de définir une classe par fichier. Le nom de la classe publique et le fichier qui la contient doivent être identiques.

Pour être compilé, le programme doit être enregistré au format de caractères Unicode : une conversion automatique est faite par le JDK si nécessaire.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ La compilation d'un code source : cette section présente la compilation d'un fichier source.
- ♦ L'exécution d'un programme et d'une applet : cette section présente l'exécution d'un programme et d'une applet.

2.1. La compilation d'un code source



Pour compiler un fichier source il suffit d'invoquer la commande javac avec le nom du fichier source avec son extension .java

```
javac NomFichier.java
```

Le nom du fichier doit correspondre au nom de la classe principale en respectant la casse même si le système d'exploitation n'y est pas sensible

Suite à la compilation, le pseudo code Java est enregistré sous le nom NomFichier.class

2.2. L'exécution d'un programme et d'une applet

2.2.1. L'exécution d'un programme

Une classe ne peut être exécutée que si elle contient une méthode main() correctement définie.

Pour exécuter un fichier contenant du byte-code il suffit d'invoquer la commande java avec le nom du fichier source sans son extension .class

2.2.2. L'exécution d'une applet

Il suffit de créer une page HTML pouvant être très simple :

Exemple :

```
<HTML>
<TITLE> test applet Java </TITLE>
<BODY>
<APPLET code="NomFichier.class" width="270" height="200">
</APPLET>
</BODY>
</HTML>
```

Il faut ensuite visualiser la page créée dans l'appletviewer ou dans un navigateur 32 bits compatible avec la version de Java dans laquelle l'applet est écrite.

3. La syntaxe et les éléments de bases de Java

Chapitre 3

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les règles de base : cette section présente les règles syntaxiques de base de Java.
- ♦ Les identificateurs : cette section présente les règles de composition des identificateurs.
- ♦ Les commentaires : cette section présente les différentes formes de commentaires de Java.
- ♦ La déclaration et l'utilisation de variables : cette section présente la déclaration des variables, les types élémentaires, les formats des type élémentaires, l'initialisation des variables, l'affectation et les comparaisons.
- ♦ Les opérations arithmétiques : cette section présente les opérateurs arithmétique sur les entiers et les flottants et les opérateurs d'incrémentation et de décrémentation.
- ♦ La priorité des opérateurs : cette section présente la priorité des opérateurs.
- ♦ Les structures de contrôles : cette section présente les instructions permettant la réalisation de boucles, de branchements conditionnels et de débranchements.
- ♦ Les tableaux : cette section présente la déclaration, l'initialisation explicite et le parcours d'un tableau
- ♦ Les conversions de types : cette section présente la conversion de types élémentaires.
- ♦ La manipulation des chaînes de caractères : cette section présente la définition et la manipulation de chaîne de caractères (addition, comparaison, changement de la casse ...).

3.1. Les règles de base

Java est sensible à la casse.

Les blocs de code sont encadrés par des accolades. Chaque instruction se termine par un caractère ';' (point virgule).

Une instruction peut tenir sur plusieurs lignes :

Exemple :

```
char  
code  
=  
'D';
```

L'indentation est ignorée du compilateur mais elle permet une meilleure compréhension du code par le programmeur.

3.2. Les identificateurs

Chaque objet, classe, programme ou variable est associé à un nom : l'identificateur qui peut se composer de tous les caractères alphanumériques et des caractères _ et \$. Le premier caractère doit être une lettre, le caractère de soulignement ou le signe dollar.

Rappel : Java est sensible à la casse.

Un identificateur ne peut pas appartenir à la liste des mots réservés du langage Java :

abstract	const	final	int	public	throw
assert (Java 1.4)	continue	finally	interface	return	throws
boolean	default	float	long	short	transient
break	do	for	native	static	true
byte	double	goto	new	strictfp	try
case	else	if	null	super	void
catch	enum (Java 5)	implements	package	switch	volatile
char	extends	import	private	synchronized	while
class	false	instanceof	protected	this	

3.3. Les commentaires

Ils ne sont pas pris en compte par le compilateur donc ils ne sont pas inclus dans le pseudo code. Ils ne se terminent pas par un ;.

Il existe trois types de commentaire en Java :

Type de commentaires	Exemple
commentaire abrégé	// commentaire sur une seule ligne int N=1; // déclaration du compteur
commentaire multiligne	/* commentaires ligne 1 commentaires ligne 2 */
commentaire de documentation automatique	/** * commentaire de la methode * @param val la valeur a traiter * @since 1.0 * @return Rien * @deprecated Utiliser la nouvelle methode XXX */

3.4. La déclaration et l'utilisation de variables

3.4.1. La déclaration de variables

Une variable possède un nom, un type et une valeur. La déclaration d'une variable doit donc contenir deux choses : un nom et le type de données qu'elle peut contenir. Une variable est utilisable dans le bloc où elle est définie.

La déclaration d'une variable permet de réserver la mémoire pour en stocker la valeur.

Le type d'une variable peut être :

- soit un type élémentaire dit aussi type primitif déclaré sous la forme `type_élémentaire variable`;
- soit une classe déclarée sous la forme `classe variable` ;

Exemple :

```
long nombre;  
int compteur;  
String chaine;
```

Rappel : les noms de variables en Java peuvent commencer par un lettre, par le caractère de soulignement ou par le signe dollar. Le reste du nom peut comporter des lettres ou des nombres mais jamais d'espaces.

Il est possible de définir plusieurs variables de même type en séparant chacune d'elles par une virgule.

Exemple :

```
int jour, mois, annee ;
```

Java est un langage à typage rigoureux qui ne possède pas de transtypage automatique lorsque ce transtypage risque de conduire à une perte d'information.

Pour les objets, il est nécessaire en plus de la déclaration de la variable de créer un objet avant de pouvoir l'utiliser. Il faut réserver de la mémoire pour la création d'un objet (remarque : un tableau est un objet en Java) avec l'instruction new. La libération de la mémoire se fait automatiquement grâce au garbage collector.

Exemple :

```
MaClasse instance; // déclaration de l'objet  
  
instance = new MaClasse(); // création de l'objet  
  
OU MaClasse instance = new MaClasse(); // déclaration et création de l'objet
```

Exemple :

```
int[] nombre = new int[10];
```

Il est possible en une seule instruction de faire la déclaration et l'affectation d'une valeur à une variable ou plusieurs variables.

Exemple :

```
int i=3 , j=4 ;
```

3.4.2. Les types élémentaires

Les types élémentaires ont une taille identique quelque soit la plate-forme d'exécution : c'est un des éléments qui permet à Java d'être indépendant de la plate-forme sur lequel le code s'exécute.

Type	Désignation	Longueur	Valeurs	Commentaires
boolean	valeur logique : true ou false	1 bit	true ou false	pas de conversion possible vers un autre type
byte	octet signé	8 bits	-128 à 127	
short	entier court signé	16 bits	-32768 à 32767	
char	caractère Unicode	16 bits	\u0000 à \uFFFF	entouré de cotes simples dans du code Java
int	entier signé	32 bits	-2147483648 à 2147483647	

float	virgule flottante simple précision (IEEE754)	32 bits	1.401e-045 à 3.40282e+038	
double	virgule flottante double précision (IEEE754)	64 bits	2.22507e-308 à 1.79769e+308	
long	entier long	64 bits	-9223372036854775808 à 9223372036854775807	

Les types élémentaires commencent tous par une minuscule.

3.4.3. Le format des types élémentaires

Le format des nombres entiers :

Il existe plusieurs formats pour les nombres entiers : les types byte, short, int et long peuvent être codés en décimal, hexadécimal ou octal. Pour un nombre hexadécimal, il suffit de préfixer sa valeur par 0x. Pour un nombre octal, le nombre doit commencer par un zéro. Le suffixe l ou L permet de spécifier que c'est un entier long.

Le format des nombres décimaux :

Il existe plusieurs formats pour les nombres décimaux : les types float et double stockent des nombres flottants : pour être reconnus comme tel ils doivent posséder soit un point, un exposant ou l'un des suffixes f, F, d, D. Il est possible de préciser des nombres qui n'ont pas la partie entière ou pas de partie décimale.

Exemple :

```
float pi = 3.141f;
double valeur = 3d;
float flottant1 = +.1f , flottant2 = 1e10f;
```

Par défaut un littéral représentant une valeur décimale est de type double : pour définir un littéral représentant une valeur décimale de type float il faut le suffixer par la lettre f ou F.



Attention :

```
float pi = 3.141; // erreur à la compilation
float pi = 3.141f; // compilation sans erreur
```

Exemple :

```
double valeur = 1.1;
```

Le format des caractères :

Un caractère est codé sur 16 bits car il est conforme à la norme Unicode. Il doit être entouré par des apostrophes. Une valeur de type char peut être considérée comme un entier non négatif de 0 à 65535. Cependant la conversion implicite par affectation n'est pas possible.

Exemple :

```
/* test sur les caractères */
class test1 {
    public static void main (String args[]) {
        char code = 'D';
        int index = code - 'A';
        System.out.println("index = " + index);
    }
}
```

```
}
```

3.4.4. L'initialisation des variables

Exemple :

```
int nombre; // déclaration
nombre = 100; //initialisation
OU int nombre = 100; //déclaration et initialisation
```

En Java, toute variable appartenant à un objet (définie comme étant un attribut de l'objet) est initialisée avec une valeur par défaut en accord avec son type au moment de la création. Cette initialisation ne s'applique pas aux variables locales des méthodes de la classe.

Les valeurs par défaut lors de l'initialisation automatique des variables d'instances sont :

Type	Valeur par défaut
boolean	false
byte, short, int, long	0
float, double	0.0
char	\u0000
classe	null



Remarque : Dans une applet, il est préférable de faire les déclarations et initialisation dans la méthode init().

3.4.5. L'affectation

le signe = est l'opérateur d'affectation et s'utilise avec une expression de la forme variable = expression. L'opération d'affectation est associatif de droite à gauche : il renvoie la valeur affectée ce qui permet d'écrire :

```
x = y = z = 0;
```

Il existe des opérateurs qui permettent de simplifier l'écriture d'une opération d'affectation associée à un opérateur mathématique :

Opérateur	Exemple	Signification
=	a=10	équivalent à : a = 10
+=	a+=10	équivalent à : a = a + 10
-=	a-=	équivalent à : a = a - 10
=	a=	équivalent à : a = a * 10
/=	a/=10	équivalent à : a = a / 10
%=	a%=10	reste de la division
^=	a^=10	équivalent à : a = a ^ 10
<<=	a<<=10	équivalent à : a = a << 10 a est complété par des zéros à droite
>>=	a>>=10	équivalent à : a = a >> 10 a est complété par des zéros à gauche
>>>=	a>>>=10	équivalent à : a = a >>> 10 décalage à gauche non signé



Attention : Lors d'une opération sur des opérandes de types différents, le compilateur détermine le type du résultat en prenant le type le plus précis des opérandes. Par exemple, une multiplication d'une variable de type float avec une variable de type double donne un résultat de type double. Lors d'une opération entre un opérande entier et un flottant, le résultat est du type de l'opérande flottant.

3.4.6. Les comparaisons

Java propose des opérateurs pour toutes les comparaisons :

Opérateur	Exemple	Signification
>	a > 10	strictement supérieur
<	a < 10	strictement inférieur
>=	a >= 10	supérieur ou égal
<=	a <= 10	inférieur ou égal
==	a == 10	Egalité
!=	a != 10	différent de
&	a & b	ET binaire
^	a ^ b	OU exclusif binaire
	a b	OU binaire
&&	a && b	ET logique (pour expressions booléennes) : l'évaluation de l'expression cesse dès qu'elle devient fausse
	a b	OU logique (pour expressions booléennes) : l'évaluation de l'expression cesse dès qu'elle devient vraie
? :	a ? b : c	opérateur conditionnel : renvoie la valeur b ou c selon l'évaluation de l'expression a (si a alors b sinon c) : b et c doivent retourner le même type

Les opérateurs sont exécutés dans l'ordre suivant à l'intérieure d'une expression qui est analysée de gauche à droite:

- incréments et décréments
- multiplication, division et reste de division (modulo)
- addition et soustraction
- comparaison
- le signe = d'affectation d'une valeur à une variable

L'usage des parenthèses permet de modifier cet ordre de priorité.

3.5. Les opérations arithmétiques

Les opérateurs arithmétiques se notent + (addition), - (soustraction), * (multiplication), / (division) et % (reste de la division). Ils peuvent se combiner à l'opérateur d'affectation

Exemple :

```
nombre += 10;
```

3.5.1. L'arithmétique entière

Pour les types numériques entiers, Java met en oeuvre une sorte de mécanisme de conversion implicite vers le type int appelée promotion entière. Ce mécanisme fait partie des règles mise en place pour renforcer la sécurité du code.

Exemple :

```
short x= 5 , y = 15;
x = x + y ; //erreur à la compilation

Incompatible type for =. Explicit cast needed to convert int to short.
x = x + y ; //erreur à la compilation
^
1 error
```

Les opérandes et le résultat de l'opération sont convertis en type int. Le résultat est affecté dans un type short : il y a donc risque de perte d'informations et donc erreur à la compilation est émise. Cette promotion évite un débordement de capacité sans que le programmeur soit pleinement conscient du risque : il est nécessaire, pour régler le problème, d'utiliser une conversion explicite ou cast

Exemple :

```
x = (short) ( x + y );
```

Il est nécessaire de mettre l'opération entre parenthèse pour que ce soit son résultat qui soit converti car le cast a une priorité plus forte que les opérateurs arithmétiques.

La division par zéro pour les types entiers lève l'exception ArithmeticException

Exemple :

```
/* test sur la division par zero de nombres entiers */
class test3 {
    public static void main (String args[]) {
        int valeur=10;
        double résultat = valeur / 0;
        System.out.println("index = " + résultat);
    }
}
```

3.5.2. L'arithmétique en virgule flottante

Avec des valeurs float ou double, la division par zéro ne produit pas d'exception mais le résultat est indiqué par une valeur spéciale qui peut prendre trois états :

- indéfini : Float.NaN ou Double.NaN (not a number)
- indéfini positif : Float.POSITIVE_INFINITY ou Double.POSITIVE_INFINITY, $+\infty$
- indéfini négatif : Float.NEGATIVE_INFINITY ou Double.NEGATIVE_INFINITY, $-\infty$

Conformément à la norme IEEE754, ces valeurs spéciales représentent le résultat d'une expression invalide NaN, une valeur supérieure au plafond du type pour infini positif ou négatif.

X	Y	X / Y	X % Y
valeur finie	0	$+\infty$	NaN
valeur finie	$\pm\infty$	0	x
0	0	NaN	NaN

+/- ∞	valeur finie	+/- ∞	NaN
+/- ∞	+/- ∞	NaN	NaN

Exemple :

```
/* test sur la division par zero de nombres flottants */
class test2 {
    public static void main (String args[]) {
        float valeur=10f;
        double résultat = valeur / 0;
        System.out.println("index = " + résultat);
    }
}
```

3.5.3. L'incrémentatation et la décrémentatation

Les opérateurs d'incrémentatation et de décrémentatation sont : $n++$ $++n$ $n--$ $--n$

Si l'opérateur est placé avant la variable (préfixé), la modification de la valeur est immédiate sinon la modification n'a lieu qu'à l'issu de l'exécution de la ligne d'instruction (postfixé)

L'opérateur $++$ renvoie la valeur avant incrémentatation s'il est postfixé, après incrémentatation s'il est préfixé.

Exemple :

```
System.out.println(x++); // est équivalent à
System.out.println(x); x = x + 1;

System.out.println(++x); // est équivalent à
x = x + 1; System.out.println(x);
```

Exemple :

```
/* test sur les incrementations prefixees et postfixees */
class test4 {
    public static void main (String args[]) {
        int n1=0;
        int n2=0;
        System.out.println("n1 = " + n1 + " n2 = " + n2);
        n1=n2++;
        System.out.println("n1 = " + n1 + " n2 = " + n2);
        n1=++n2;
        System.out.println("n1 = " + n1 + " n2 = " + n2);
        n1=n1++; //attention
        System.out.println("n1 = " + n1 + " n2 = " + n2);
    }
}
```

Résultat :

```
int n1=0;
int n2=0; // n1=0 n2=0
n1=n2++; // n1=0 n2=1
```

```
n1=++n2; // n1=2 n2=2
n1=n1++; // attention : n1 ne change pas de valeur
```

3.6. La priorité des opérateurs

Java définit les priorités dans les opérateurs comme suit (du plus prioritaire au moins prioritaire)

les parenthèses	()
les opérateurs d'incréméntation	++ --
les opérateurs de multiplication, division, et modulo	* / %
les opérateurs d'addition et soustraction	+ -
les opérateurs de décalage	<< >>
les opérateurs de comparaison	< > <= >=
les opérateurs d'égalité	== !=
l'opérateur OU exclusif	^
l'opérateur ET	&
l'opérateur OU	
l'opérateur ET logique	&&
l'opérateur OU logique	
les opérateurs d'assignement	= += -=

Les parenthèses ayant une forte priorité, l'ordre d'interprétation des opérateurs peut être modifié par des parenthèses.

3.7. Les structures de contrôles

Comme quasi totalité des langages de développement orienté objets, Java propose un ensemble d'instructions qui permettent de d'organiser et de structurer les traitements. L'usage de ces instructions est similaire à celui rencontré dans leur équivalent dans d'autres langages.

3.7.1. Les boucles

```
while ( boolean )
{
```

```
... // code a exécuter dans la boucle
}
```

Le code est exécuté tant que le booléen est vrai. Si avant l'instruction while, le booléen est faux, alors le code de la boucle ne sera jamais exécuté

Ne pas mettre de ; après la condition sinon le corps de la boucle ne sera jamais exécuté

```
do {
    ...
} while ( boolean )
Cette boucle est au moins exécuté une fois quelque soit la valeur du booléen;
```

```
for ( initialisation; condition; modification) {
    ...
}
```

Exemple :

```
for (i = 0 ; i < 10; i++ ) { ....}
for (int i = 0 ; i < 10; i++ ) { ....}
for ( ; ; ) { ... } // boucle infinie
```

L'initialisation, la condition et la modification de l'index sont optionels.

Dans l'initialisation, on peut déclarer une variable qui servira d'index et qui sera dans ce cas locale à la boucle.

Il est possible d'inclure plusieurs traitements dans l'initialisation et la modification de la boucle : chacun des traitements doit être séparé par une virgule.

Exemple :

```
for (i = 0 , j = 0 ; i * j < 1000;i++ , j+= 2) { ....}
```

La condition peut ne pas porter sur l'index de la boucle :

Exemple :

```
boolean trouve = false;
for (int i = 0 ; !trouve ; i++ ) {
    if ( tableau[i] == 1 )
        trouve = true;
    ... //gestion de la fin du parcours du tableau
}
```

Il est possible de nommer une boucle pour permettre de l'interrompre même si cela est peu recommandé :

Exemple :

```
int compteur = 0;
boucle:
while (compteur < 100) {
    for(int compte = 0 ; compte < 10 ; compte ++ ) {
        compteur += compte;
        System.out.println("compteur = "+compteur);
        if (compteur> 40) break boucle;
    }
}
```

3.7.2. Les branchements conditionnels

```
if (boolean) {  
    ...  
} else if (boolean) {  
    ...  
} else {  
    ...  
}
```

```
switch (expression) {  
    case constante1 :  
        instr11;  
        instr12;  
        break;  
  
    case constante2 :  
        ...  
    default :  
        ...  
}
```

On ne peut utiliser switch qu'avec des types primitifs d'une taille maximum de 32 bits (byte, short, int, char).

Si une instruction case ne contient pas de break alors les traitements associés au case suivant sont exécutés.

Il est possible d'imbriquer des switch

L'opérateur ternaire : (condition) ? valeur-vrai : valeur-faux

Exemple :

```
if (niveau == 5) // equivalent à total = (niveau ==5) ? 10 : 5;  
total = 10;  
else total = 5 ;  
System.out.println((sexe == " H " ) ? " Mr " : " Mme " );
```

3.7.3. Les débranchements

break : permet de quitter immédiatement une boucle ou un branchement. Utilisable dans tous les contrôles de flot

continue : s'utilise dans une boucle pour passer directement à l'itération suivante

break et continue peuvent s'exécuter avec des blocs nommés. Il est possible de préciser une étiquette pour indiquer le point de retour lors de la fin du traitement déclenché par le break.

Une étiquette est un nom suivi d'un deux points qui définit le début d'une instruction.

3.8. Les tableaux

Ils sont dérivés de la classe Object : il faut utiliser des méthodes pour y accéder dont font partie des messages de la classe Object tel que equals() ou getClass().

Le premier élément d'un tableau possède l'indice 0.

3.8.1. La déclaration des tableaux

Java permet de placer les crochets après ou avant le nom du tableau dans la déclaration.

Exemple :

```
int tableau[] = new int[50]; // déclaration et allocation  
  
OU int[] tableau = new int[50];  
  
OU int tab[]; // déclaration  
tab = new int[50]; //allocation
```

Java ne supporte pas directement les tableaux à plusieurs dimensions : il faut déclarer un tableau de tableau.

Exemple :

```
float tableau[][] = new float[10][10];
```

La taille des tableaux de la seconde dimension peut ne pas être identique pour chaque occurrence.

Exemple :

```
int dim1[][] = new int[3][];  
dim1[0] = new int[4];  
dim1[1] = new int[9];  
dim1[2] = new int[2];
```

Chaque élément du tableau est initialisé selon son type par l'instruction new : 0 pour les numériques, '\0' pour les caractères, false pour les booléens et nil pour les chaînes de caractères et les autres objets.

3.8.2. L'initialisation explicite d'un tableau

Exemple :

```
int tableau[5] = {10,20,30,40,50};  
int tableau[3][2] = {{5,1},{6,2},{7,3}};
```

La taille du tableau n'est pas obligatoire si le tableau est initialisé à sa création.

Exemple :

```
int tableau[] = {10,20,30,40,50};
```

Le nombre d'élément de chaque lignes peut ne pas être identique :

Exemple :

```
int[][] tabEntiers = {{1,2,3,4,5,6},  
                     {1,2,3,4},  
                     {1,2,3,4,5,6,7,8,9}};
```

3.8.3. Le parcours d'un tableau

Exemple :

```
for (int i = 0; i < tableau.length ; i++) { ... }
```

La variable `length` retourne le nombre d'éléments du tableau.

Pour passer un tableau à une méthode, il suffit de déclarer les paramètres dans l'en tête de la méthode

Exemple :

```
public void printArray(String texte[]){ ...  
}
```

Les tableaux sont toujours transmis par référence puisque ce sont des objets.

Un accès à un élément d'un tableau qui dépasse sa capacité, lève une exception du type `java.lang.arrayIndexOutOfBoundsException`.

3.9. Les conversions de types

Lors de la déclaration, il est possible d'utiliser un cast :

Exemple :

```
int entier = 5;  
float flottant = (float) entier;
```

La conversion peut entraîner une perte d'informations.

Il n'existe pas en Java de fonction pour convertir : les conversions de type se font par des méthodes. La bibliothèque de classes API fournit une série de classes qui contiennent des méthodes de manipulation et de conversion de types élémentaires.

Classe	Role
String	pour les chaînes de caractères Unicode
Integer	pour les valeurs entières (integer)
Long	pour les entiers long signés (long)
Float	pour les nombres à virgules flottante (float)
Double	pour les nombres à virgule flottante en double précision (double)

Les classes portent le même nom que le type élémentaire sur lequel elles reposent avec la première lettre en majuscule.

Ces classes contiennent généralement plusieurs constructeurs. Pour y accéder, il faut les instancier puisque ce sont des objets.

Exemple :

```
String montexte;
```

```
montexte = new String("test");
```

L'objet montexte permet d'accéder aux méthodes de la classe java.lang.String

3.9.1. La conversion d'un entier int en chaîne de caractère String

Exemple :

```
int i = 10;  
String montexte = new String();  
montexte =montexte.valueOf(i);
```

valueOf est également définie pour des arguments de type boolean, long, float, double et char

3.9.2. La conversion d'une chaîne de caractères String en entier int

Exemple :

```
String montexte = new String(" 10 ");  
Integer monnombre=new Integer(montexte);  
int i = monnombre.intValue(); //conversion d'Integer en int
```

3.9.3. La conversion d'un entier int en entier long

Exemple :

```
int i=10;  
Integer monnombre=new Integer(i);  
long j=monnombre.longValue();
```

3.10. La manipulation des chaînes de caractères

La définition d'un caractère se fait grâce au type char :

Exemple :

```
char touche = '%';
```

La définition d'une chaîne se fait grâce à l'objet String :

Exemple :

```
String texte = " bonjour ";
```

Les variables de type String sont des objets. Partout où des constantes chaînes de caractères figurent entre guillemets, le compilateur Java génère un objet de type String avec le contenu spécifié. Il est donc possible d'écrire :

```
String texte = " Java Java Java ".replace('a','o');
```

Les chaînes de caractères ne sont pas des tableaux : il faut utiliser les méthodes de la classe String d'un objet instancié pour effectuer des manipulations.

Il est impossible de modifier le contenu d'un objet String construit à partir d'une constante. Cependant, il est possible d'utiliser les méthodes qui renvoient une chaîne pour modifier le contenu de la chaîne.

Exemple :

```
String texte = " Java Java Java ";
texte = texte.replace('a','o');
```

Java ne fonctionne pas avec le jeu de caractères ASCII ou ANSI, mais avec Unicode (Universal Code). Ceci concerne les types char et les chaînes de caractères. Le jeu de caractères Unicode code un caractère sur plusieurs octets. Les caractères 0 à 255 correspondent exactement au jeu de caractères ASCII étendu.

3.10.1. Les caractères spéciaux dans les chaînes

Dans une chaîne de caractères, plusieurs caractères particuliers doivent être utilisés avec le caractère d'échappement \. Le tableau ci dessous recense les principaux caractères.

Caractères spéciaux	Affichage
\'	Apostrophe
\"	Guillemet
\\	anti slash
\t	Tabulation
\b	retour arrière (backspace)
\r	retour chariot
\f	saut de page (form feed)
\n	saut de ligne (newline)
\0ddd	caractère ASCII ddd (octal)
\xdd	caractère ASCII dd (hexadécimal)
\udddd	caractère Unicode dddd (hexadécimal)

3.10.2. L'addition de chaînes

Java admet l'opérateur + comme opérateur de concaténation de chaînes de caractères.

L'opérateur + permet de concatener plusieurs chaînes. Il est possible d'utiliser l'opérateur +=

Exemple :

```
String texte = " ";
texte += " Hello ";
texte += " World3 ";
```

Cet opérateur sert aussi à concatener des chaînes avec tous les types de bases. La variable ou constante est alors convertie en chaîne et ajoutée à la précédente. La condition préalable est d'avoir au moins une chaîne dans l'expression sinon le '+' est évalué comme opérateur mathématique.

Exemple :

```
System.out.println(" La valeur de Pi est : "+Math.PI);  
int duree = 121;  
System.out.println(" durée = " +duree);
```

3.10.3. La comparaison de deux chaines

Il faut utiliser la méthode equals()

Exemple :

```
String texte1 = " texte 1 ";  
String texte2 = " texte 2 ";  
if ( texte1.equals(texte2) )...
```

3.10.4. La détermination de la longueur d'une chaine

La méthode length() permet de déterminer la longueur d'une chaine.

Exemple :

```
String texte = " texte ";  
int longueur = texte.length();
```

3.10.5. La modification de la casse d'une chaine

Les méthodes Java toUpperCase() et toLowerCase() permettent respectivement d'obtenir une chaîne tout en majuscule ou tout en minuscule.

Exemple :

```
String texte = " texte ";  
String textemaj = texte.toUpperCase();
```

4. La programmation orientée objet

Chapitre 4

L'idée de base de la programmation orientée objet est de rassembler dans une même entité appelée objet les données et les traitements qui s'y appliquent.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Le concept de classe : cette section présente le concept et la syntaxe de la déclaration d'une classe
- ♦ Les objets : cette section présente la création d'un objet, sa durée de vie, le clonage d'objets, les références et la comparaison d'objets, l'objet null, les variables de classes, la variable this et l'opérateur instanceof.
- ♦ Les modificateurs d'accès : cette section présente les modificateurs d'accès des entités classes, méthodes et attributs ainsi que les mots clés qui permettent de qualifier ces entités
- ♦ Les propriétés ou attributs : cette section présente les données d'une classe : les propriétés ou attributs
- ♦ Les méthodes : cette section présente la déclaration d'une méthode, la transmissions de paramètres, l'emmission de messages, la surcharge, la signature d'une méthode et le polymorphisme et des méthodes particulières : les constructeurs, le destructeur et les accesseurs
- ♦ L'héritage : cette section présente l'héritage : son principe, sa mise en oeuvre, ses conséquences. Il présente aussi la redéfinition d'une méthode héritée et les interfaces
- ♦ Les packages : cette section présente la définition et l'utilisation des packages
- ♦ Les classes internes : cette section présente une extension du langage Java qui permet de définir une classe dans une autre.
- ♦ La gestion dynamique des objets : cette section présente rapidement la gestion dynamique des objets grâce à l'introspection

4.1. Le concept de classe

Une classe est le support de l'encapsulation : c'est un ensemble de données et de fonctions regroupées dans une même entité. Une classe est une description abstraite d'un objet. Les fonctions qui opèrent sur les données sont appelées des méthodes. Instancier une classe consiste à créer un objet sur son modèle. Entre classe et objet il y a, en quelque sorte, le même rapport qu'entre type et variable.

Java est un langage orienté objet : tout appartient à une classe sauf les variables de type primitives.

Pour accéder à une classe il faut en déclarer une instance de classe ou objet.

Une classe comporte sa déclaration, des variables et la définition de ses méthodes.

Une classe se compose en deux parties : un en-tête et un corps. Le corps peut être divisé en 2 sections : la déclaration des données et des constantes et la définition des méthodes. Les méthodes et les données sont pourvues d'attributs de visibilité qui gère leur accessibilité par les composants hors de la classe.

4.1.1. La syntaxe de déclaration d'une classe

La syntaxe de déclaration d'une classe est la suivante :

modificateurs class nom_de_classe [extends classe_mere] [implements interfaces] { ... }

Les modificateurs de classe (ClassModifiers) sont :

Modificateur	Rôle
abstract	la classe contient une ou des méthodes abstraites, qui n'ont pas de définition explicite. Une classe déclarée abstract ne peut pas être instanciée : il faut définir une classe qui hérite de cette classe et qui implémente les méthodes nécessaires pour ne plus être abstraite.
final	la classe ne peut pas être modifiée, sa redéfinition grâce à l'héritage est interdite. Les classes déclarées final ne peuvent donc pas avoir de classes filles.
private	la classe n'est accessible qu'à partir du fichier où elle est définie
public	La classe est accessible partout

Les modificateurs abstract et final ainsi que public et private sont mutuellement exclusifs.

Le mot clé extends permet de spécifier une superclasse éventuelle : ce mot clé permet de préciser la classe mère dans une relation d'héritage.

Le mot clé implements permet de spécifier une ou des interfaces que la classe implémente. Cela permet de récupérer quelques avantages de l'héritage multiple.

L'ordre des méthodes dans une classe n'a pas d'importance. Si dans une classe, on rencontre d'abord la méthode A puis la méthode B, B peut être appelée sans problème dans A.

4.2. Les objets

Les objets contiennent des attributs et des méthodes. Les attributs sont des variables ou des objets nécessaires au fonctionnement de l'objet. En Java, une application est un objet. La classe est la description d'un objet. Un objet est une instance d'une classe. Pour chaque instance d'une classe, le code est le même, seules les données sont différentes à chaque objet.

4.2.1. La création d'un objet : instancier une classe

Il est nécessaire de définir la déclaration d'une variable ayant le type de l'objet désiré. La déclaration est de la forme nom_de_classe nom_de_variable

Exemple :

```
MaClasse m;  
String chaine;
```

L'opérateur new se charge de créer une instance de la classe et de l'associer à la variable

Exemple :

```
m = new MaClasse();
```

Il est possible de tout réunir en une seule déclaration

Exemple :

```
MaClasse m = new MaClasse();
```

Chaque instance d'une classe nécessite sa propre variable. Plusieurs variables peuvent désigner un même objet.

En Java, tous les objets sont instanciés par allocation dynamique. Dans l'exemple, la variable `m` contient une référence sur l'objet instancié (contient l'adresse de l'objet qu'elle désigne : attention toutefois, il n'est pas possible de manipuler ou d'effectuer des opérations directement sur cette adresse comme en C).

Si `m2` désigne un objet de type `MaClasse`, l'instruction `m2 = m` ne définit pas un nouvel objet mais `m` et `m2` désignent tous les deux le même objet.

L'opérateur `new` est un opérateur de haute priorité qui permet d'instancier des objets et d'appeler une méthode particulière de cet objet : le constructeur. Il fait appel à la machine virtuelle pour obtenir l'espace mémoire nécessaire à la représentation de l'objet puis appelle le constructeur pour initialiser l'objet dans l'emplacement obtenu. Il renvoie une valeur qui référence l'objet instancié.

Si l'opérateur `new` n'obtient pas l'allocation mémoire nécessaire, il lève l'exception `OutOfMemoryError`.



Remarque sur les objets de type `String` : un objet `String` est automatiquement créé lors de l'utilisation d'une constante chaîne de caractères sauf si celle-ci est déjà utilisée dans la classe. Ceci permet une simplification lors de la compilation de la classe.

Exemple :

```
public class TestChaines1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        String chaine1 = "bonjour";  
        String chaine2 = "bonjour";  
        System.out.println("(chaine1 == chaine2) = " + (chaine1 == chaine2) );  
    }  
}
```

Résultat :

```
(chaine1 == chaine2) = true
```

Pour obtenir une seconde instance de la chaîne, il faut explicitement demander sa création en utilisant l'opérateur `new`.

Exemple :

```
public class TestChaines2 {  
    public static void main(String[] args) {  
        String chaine1 = "bonjour";  
        String chaine2 = new String("bonjour");  
        System.out.println("(chaine1 == chaine2) = " + (chaine1 == chaine2) );  
    }  
}
```

Résultat :

```
(chaine1 == chaine2) = false
```

Remarque : les tests réalisés dans ces deux exemples sont réalisés sur les références des instances. Pour tester l'égalité de la valeur des chaînes, il faut utiliser la méthode `equals()` de la classe `String`.

4.2.2. La durée de vie d'un objet

Les objets ne sont pas des éléments statiques et leur durée de vie ne correspond pas forcément à la durée d'exécution du programme.

La durée de vie d'un objet passe par trois étapes :

- la déclaration de l'objet et l'instanciation grace à l'opérateur new

Exemple :

```
nom_de_classe nom_d_objet = new nom_de_classe( ... );
```

- l'utilisation de l'objet en appelant ces méthodes
- la suppression de l'objet : elle est automatique en Java grace à la machine virtuelle. La restitution de la mémoire inutilisée est prise en charge par le récupérateur de mémoire (garbage collector). Il n'existe pas d'instruction delete comme en C++.

4.2.3. La création d'objets identiques

Exemple :

```
MaClasse m1 = new MaClasse();  
MaClasse m2 = m1;
```

m1 et m2 contiennent la même référence et pointent donc tous les deux sur le même objet : les modifications faites à partir d'une des variables modifient l'objet.

Pour créer une copie d'un objet, il faut utiliser la méthode clone() : cette méthode permet de créer un deuxième objet indépendant mais identique à l'original. Cette méthode est héritée de la classe Object qui est la classe mère de toute les classes en Java.

Exemple :

```
MaClasse m1 = new MaClasse();  
MaClasse m2 = m1.clone();
```

m1 et m2 ne contiennent plus la même référence et pointent donc sur des objets différents.

4.2.4. Les références et la comparaison d'objets

Les variables de type objet que l'on déclare ne contiennent pas un objet mais une référence vers cet objet. Lorsque l'on écrit c1 = c2 (c1 et c2 sont des objets), on copie la référence de l'objet c2 dans c1 : c1 et c2 réfèrent au même objet (ils pointent sur le même objet). L'opérateur == compare ces références. Deux objets avec des propriétés identiques sont deux objets distincts :

Exemple :

```
Rectangle r1 = new Rectangle(100,50);  
Rectangle r2 = new Rectangle(100,50);  
if (r1 == r1) { ... } // vrai  
if (r1 == r2) { ... } // faux
```

Pour comparer l'égalité des variables de deux instances, il faut munir la classe d'une méthode à cet effet : la méthode equals héritée de Object.

Pour s'assurer que deux objets sont de la même classe, il faut utiliser la méthode `getClass()` de la classe `Object` dont toutes les classes héritent.

Exemple :

```
(obj1.getClass().equals(obj2.getClass()))
```

4.2.5. L'objet null

L'objet `null` est utilisable partout. Il n'appartient pas à une classe mais il peut être utilisé à la place d'un objet de n'importe quelle classe ou comme paramètre. `null` ne peut pas être utilisé comme un objet normal : il n'y a pas d'appel de méthodes et aucune classe ne peut en hériter.

Le fait d'initialiser une variable référant un objet à `null` permet au ramasse miette de libérer la mémoire allouée à l'objet.

4.2.6. Les variables de classes

Elles ne sont définies qu'une seule fois quel que soit le nombre d'objets instanciés de la classe. Leur déclaration est accompagnée du mot clé `static`

Exemple :

```
public class MaClasse() {  
    static int compteur = 0;  
}
```

L'appartenance des variables de classe à une classe entière et non à un objet spécifique permet de remplacer le nom de la variable par le nom de la classe.

Exemple :

```
MaClasse m = new MaClasse();  
int c1 = m.compteur;  
int c2 = MaClasse.compteur;  
// c1 et c2 possèdent la même valeur.
```

Ce type de variable est utile pour par exemple compter le nombre d'instanciation de la classe qui est faite.

4.2.7. La variable `this`

Cette variable sert à référencer dans une méthode l'instance de l'objet en cours d'utilisation. `this` est un objet qui est égale à l'instance de l'objet dans lequel il est utilisé.

Exemple :

```
private int nombre;  
public maclasse(int nombre) {  
    nombre = nombre; // variable de classe = variable en paramètre du constructeur  
}
```

Il est préférable de prefixer la variable d'instance par le mot clé `this`.

Exemple :

```
this.nombre = nombre;
```

Cette référence est habituellement implicite :

Exemple :

```
class MaClasse() {  
    String chaine = " test " ;  
    Public String getChaine() { return chaine) ;  
    // est équivalent à public String getChaine (this.chaine);  
}
```

This est aussi utilisé quand l'objet doit appeler une méthode en se passant lui même en paramètre de l'appel.

4.2.8. L'opérateur instanceof

L'opérateur instanceof permet de déterminer la classe de l'objet qui lui est passé en paramètre. La syntaxe est objet instanceof classe

Exemple :

```
void testClasse(Object o) {  
    if (o instanceof MaClasse )  
        System.out.println(" o est une instance de la classe MaClasse ");  
    else System.out.println(" o n'est pas un objet de la classe MaClasse ");  
}
```

Il n'est toutefois pas possible d'appeler une méthode de l'objet car il est passé en paramètre avec un type Object

Exemple :

```
void afficheChaine(Object o) {  
    if (o instanceof MaClasse)  
        System.out.println(o.getChaine());  
        // erreur à la compil car la méthode getChaine()  
        //n'est pas définie dans la classe Object  
}
```

Pour résoudre le problème, il faut utiliser la technique du casting (conversion).

Exemple :

```
void afficheChaine(Object o) {  
    if (o instanceof MaClasse)  
    {  
        MaClasse m = (MaClasse) o;  
        System.out.println(m.getChaine());  
        // OU System.out.println( ((MaClasse) o).getChaine() );  
    }  
}
```

4.3. Les modificateurs d'accès

Ils se placent avant ou après le type de l'objet mais la convention veut qu'ils soient placés avant.

Ils s'appliquent aux classes et/ou aux méthodes et/ou aux attributs.

Ils ne peuvent pas être utilisés pour qualifier des variables locales : seules les variables d'instances et de classes peuvent en profiter.

Ils assurent le contrôle des conditions d'héritage, d'accès aux éléments et de modification de données par les autres objets.

4.3.1. Les mots clés qui gèrent la visibilité des entités

De nombreux langages orientés objet introduisent des attributs de visibilité pour régler l'accès aux classes et aux objets, aux méthodes et aux données.

Il existe 3 modificateurs qui peuvent être utilisés pour définir les attributs de visibilité des entités (classes, méthodes ou attributs) : public, private et protected. Leur utilisation permet de définir des niveaux de protection différents (présentés dans un ordre croissant de niveau de protection offert) :

Modificateur	Rôle
public	Une variable, méthode ou classe déclarée public est visible par tout les autres objets. Dans la version 1.0, une seule classe public est permise par fichier et son nom doit correspondre à celui du fichier. Dans la philosophie orientée objet aucune donnée d'une classe ne devrait être déclarée publique : il est préférable d'écrire des méthodes pour la consulter et la modifier
par défaut : package friendly	Il n'existe pas de mot clé pour définir ce niveau, qui est le niveau par défaut lorsqu'aucun modificateur n'est précisé. Cette déclaration permet à une entité (classe, méthode ou variable) d'être visible par toutes les classes se trouvant dans le même package.
protected	Si une méthode ou une variable est déclarée protected , seules les méthodes présentes dans le même package que cette classe ou ses sous classes pourront y accéder. On ne peut pas qualifier une classe avec protected.
private	C'est le niveau de protection le plus fort. Les composants ne sont visibles qu'à l'intérieur de la classe : ils ne peuvent être modifiés que par des méthodes définies dans la classe prévues à cet effet. Les méthodes déclarées private ne peuvent pas être en même temps déclarée abstract car elles ne peuvent pas être redéfinies dans les classes filles.

Ces modificateurs d'accès sont mutuellement exclusifs.

4.3.2. Le mot clé static

Le mot clé static s'applique aux variables et aux méthodes.

Les variables d'instance sont des variables propres à un objet. Il est possible de définir une variable de classe qui est partagée entre toutes les instances d'une même classe : elle n'existe donc qu'une seule fois en mémoire. Une telle variable permet de stocker une constante ou une valeur modifiée tour à tour par les instances de la classe. Elle se définit avec le mot clé static.

Exemple :

```
public class Cercle {
    static float pi = 3.1416f;
    float rayon;
    public Cercle(float rayon) { this.rayon = rayon; }
    public float surface() { return rayon * rayon * pi;}
}
```


Il est aussi possible par exemple de mémoriser les valeurs min et max d'un ensemble d'objets de même classe.

Une méthode static est une méthode qui n'agit pas sur des variables d'instance mais uniquement sur des variables de classe. Ces méthodes peuvent être utilisées sans instancier un objet de la classe. Les méthodes ainsi définies peuvent être appelées avec la notation classe.methode() au lieu de objet.methode() : la première forme est fortement recommandée pour éviter toute confusion.

Il n'est pas possible d'appeler une méthode d'instance ou d'accéder à une variable d'instance à partir d'une méthode de classe statique.

4.3.3. Le mot clé final

Le mot clé final s'applique aux variables de classe ou d'instance, aux méthodes et aux classes. Il permet de rendre l'entité sur laquelle il s'applique non modifiable une fois qu'elle est déclarée pour une méthode ou une classe et initialisée pour une variable.

Une variable qualifiée de final signifie que la valeur de la variable ne peut plus être modifiée une fois que celle-ci est initialisée. On ne peut pas déclarer de variables final locales à une méthode.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class Constante2 {

    public final int constante;

    public Constante2() {
        this.constante = 10;
    }

}
```

Une fois la variable déclarée final initialisée, il n'est plus possible de modifier sa valeur. Une vérification est opérée par le compilateur.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class Constante1 {

    public static final int constante = 0;

    public Constante1() {
        this.constante = 10;
    }

}
```

Résultat :

```
C:\>javac Constante1.java
Constante1.java:6: cannot assign a value to final variable constante
    this.constante = 10;
    ^
1 error
```

Les constantes sont qualifiées avec les modificateurs final et static.

Exemple :

```
public static final float PI = 3.141f;
```

Une méthode déclarée final ne peut pas être redéfinie dans une sous classe. Une méthode possédant le modificateur final pourra être optimisée par le compilateur car il est garanti qu'elle ne sera pas sous classée.

Lorsque le modificateur final est ajouté à une classe, il est interdit de créer une classe qui en hérite.

Pour une méthode ou une classe, on renonce à l'héritage mais ceci peut s'avérer nécessaire pour des questions de sécurité ou de performance. Le test de validité de l'appel d'une méthode est bien souvent repoussé à l'exécution, en fonction du type de l'objet appelé (c'est la notion de polymorphisme qui sera détaillée ultérieurement). Ces tests ont un coût en terme de performance.

4.3.4. Le mot clé abstract

Le mot cle abstract s'applique aux méthodes et aux classes.

Abstract indique que la classe ne pourra être instanciée telle quelle. De plus, toutes les méthodes de cette classe abstract ne sont pas implémentées et devront être redéfinies par des méthodes complètes dans ses sous classes.

Abstract permet de créer une classe qui sera une sorte de moule. Toutes les classes dérivées pourront profiter des méthodes héritées et n'auront à implémenter que les méthodes déclarées abstract.

Exemple :

```
abstract class ClasseAbstraite {
    ClasseBastrait() { ... //code du constructeur }
    void méthode() { ... // code partagé par tous les descendants}
    abstract void méthodeAbstraite();
}

class ClasseComplete extends ClasseAbstraite {
    ClasseComplete() { super(); ... }
    void méthodeAbstraite() { ... // code de la méthode }
    // void méthode est héritée
}
```

Une méthode abstraite est une méthode déclarée avec le modificateur abstract et sans corps. Elle correspond à une méthode dont on veut forcer l'implémentation dans une sous classe. L'abstraction permet une validation du codage : une sous classe sans le modificateur abstract et sans définition explicite d'une ou des méthodes abstraites génère une erreur de compilation.

Une classe est automatiquement abstraite dès qu'une de ses méthodes est déclarée abstraite. Il est possible de définir une classe abstraite sans méthodes abstraites.

4.3.5. Le mot clé synchronized

Permet de gérer l'accès concurrent aux variables et méthodes lors de traitement de thread (exécution « simultanée » de plusieurs petites parties de code du programme)

4.3.6. Le mot clé volatile

Le mot cle volatile s'applique aux variables.

Précise que la variable peut être changée par un périphérique ou de manière asynchrone. Cela indique au compilateur de ne pas stocker cette variable dans des registres. A chaque utilisation, on lit la valeur et on réécrit immédiatement le résultat s'il a changé.

4.3.7. Le mot clé native

Une méthode native est une méthode qui est implémentée dans un autre langage. L'utilisation de ce type de méthode limite la portabilité du code mais permet une vitesse d'exécution plus rapide.

4.4. Les propriétés ou attributs

Les données d'une classe sont contenues dans des variables nommées propriétés ou attributs. Ce sont des variables qui peuvent être des variables d'instances, des variables de classes ou des constantes.

4.4.1. Les variables d'instances

Une variable d'instance nécessite simplement une déclaration de la variable dans le corps de la classe.

Exemple :

```
public class MaClasse {  
    public int valeur1 ;  
    int valeur2 ;  
    protected int valeur3 ;  
    private int valeur4 ;  
}
```

Chaque instance de la classe a accès à sa propre occurrence de la variable.

4.4.2. Les variables de classes

Les variables de classes sont définies avec le mot clé static

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class MaClasse {  
    static int compteur ;  
}
```

Chaque instance de la classe partage la même variable.

4.4.3. Les constantes

Les constantes sont définies avec le mot clé final : leur valeur ne peut pas être modifiée une fois qu'elles sont initialisées..

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class MaClasse {  
    final double pi=3.14 ;  
}
```

4.5. Les méthodes

Les méthodes sont des fonctions qui implémentent les traitements de la classe.

4.5.1. La syntaxe de la déclaration

La syntaxe de la déclaration d'une méthode est :

```
modificateurs type_retourné nom_méthode ( arg1, ... ) { ... } // définition des variables locales et du bloc d'instructions }
```

Le type retourné peut être élémentaire ou correspondre à un objet. Si la méthode ne retourne rien, alors on utilise void.

Le type et le nombre d'arguments déclarés doivent correspondre au type et au nombre d'arguments transmis. Il n'est pas possible d'indiquer des valeurs par défaut dans les paramètres. Les arguments sont passés par valeur : la méthode fait une copie de la variable qui lui est locale. Lorsqu'un objet est transmis comme argument à une méthode, cette dernière reçoit une référence qui désigne son emplacement mémoire d'origine et qui est une copie de la variable . Il est possible de modifier l'objet grâce à ces méthodes mais il n'est pas possible de remplacer la référence contenue dans la variable passée en paramètre : ce changement n'aura lieu que localement à la méthode.

Les modificateurs de méthodes sont :

Modificateur	Role
public	la méthode est accessible aux méthodes des autres classes
private	l'usage de la méthode est réservé aux autres méthodes de la même classe
protected	la méthode ne peut être invoquée que par des méthodes de la classe ou de ses sous classes
final	la méthode ne peut être modifiée (redéfinition lors de l'héritage interdite)
static	la méthode appartient simultanément à tous les objets de la classe (comme une constante déclarée à l'intérieur de la classe). Il est inutile d'instancier la classe pour appeler la méthode mais la méthode ne peut pas manipuler de variable d'instance. Elle ne peut utiliser que des variables de classes.
synchronized	la méthode fait partie d'un thread. Lorsqu'elle est appelée, elle barre l'accès à son instance. L'instance est à nouveau libérée à la fin de son exécution.
native	le code source de la méthode est écrit dans un autre langage

Sans modificateur, la méthode peut être appelée par toutes autres méthodes des classes du package auquel appartient la classe.

La valeur de retour de la méthode doit être transmise par l'instruction return. Elle indique la valeur que prend la méthode et termine celle ci : toutes les instructions qui suivent return sont donc ignorées.

Exemple :

```
int add(int a, int b) {  
    return a + b;  
}
```

Il est possible d'inclure une instruction return dans une méthode de type void : cela permet de quitter la méthode.

La méthode main() de la classe principale d'une application doit être déclarée de la façon suivante : public static void main (String args[]) { ... }

Exemple :

```
public class MonApp1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Bonjour");  
    }  
}
```

Cette déclaration de la méthode main() est imposée par la machine virtuelle pour reconnaître le point d'entrée d'une application. Si la déclaration de la méthode main() diffère, une exception sera levée lors de la tentative d'exécution par la machine virtuelle.

Exemple :

```
public class MonApp2 {  
    public static int main(String[] args) {  
        System.out.println("Bonjour");  
        return 0;  
    }  
}
```

Résultat :

```
C:\>javac MonApp2.java  
C:\>java MonApp2  
Exception in thread "main" java.lang.NoSuchMethodError: main
```

Si la méthode retourne un tableau alors les [] peuvent être précisés après le type de retour ou après la liste des paramètres :

Exemple :

```
int[] valeurs() { ... }  
int valeurs()[ ] { ... }
```

4.5.2. La transmission de paramètres

Lorsqu'un objet est passé en paramètre, ce n'est pas l'objet lui-même qui est passé mais une référence sur l'objet. La référence est bien transmise par valeur et ne peut pas être modifiée mais l'objet peut être modifié via un message (appel d'une méthode).

Pour transmettre des arguments par référence à une méthode, il faut les encapsuler dans un objet qui prévoit les méthodes nécessaires pour les mises à jour.

Si un objet o transmet sa variable d'instance v en paramètre à une méthode m, deux situations sont possibles :

- si v est une variable primitive alors elle est passée par valeur : il est impossible de la modifier dans m pour que v en retour contienne cette nouvelle valeur.
- si v est un objet alors m pourra modifier l'objet en utilisant une méthode de l'objet passé en paramètre.

4.5.3. L'émission de messages

Un message est émis lorsqu'on demande à un objet d'exécuter l'une de ses méthodes.

La syntaxe d'appel d'une méthode est : `nom_objet.nom_méthode(parametre, ... ) ;`

Si la méthode appelée ne contient aucun paramètre, il faut laisser les parenthèses vides.

4.5.4. L'enchaînement de références à des variables et à des méthodes

Exemple :

```
System.out.println("bonjour");
```

Deux classes sont impliquées dans l'instruction : `System` et `PrintStream`. La classe `System` possède une variable nommée `out` qui est un objet de type `PrintStream`. `println()` est une méthode de la classe `PrintStream`. L'instruction signifie : « utilise la méthode `println()` de la variable `out` de la classe `System` ».

4.5.5. La surcharge de méthodes

La surcharge d'une méthode permet de définir plusieurs fois une même méthode avec des arguments différents. Le compilateur choisit la méthode qui doit être appelée en fonction du nombre et du type des arguments. Ceci permet de simplifier l'interface des classes vis à vis des autres classes.

Une méthode est surchargée lorsqu'elle exécute des actions différentes selon le type et le nombre de paramètres transmis.

Il est donc possible de donner le même nom à deux méthodes différentes à condition que les signatures de ces deux méthodes soient différentes. La signature d'une méthode comprend le nom de la classe, le nom de la méthode et les types des paramètres.

Exemple :

```
class affiche{
    public void afficheValeur(int i) {
        System.out.println(" nombre entier = " + i);
    }

    public void afficheValeur(float f) {
        System.out.println(" nombre flottant = " + f);
    }
}
```

Il n'est pas possible d'avoir deux méthodes de même nom dont tous les paramètres sont identiques et dont seul le type retourné diffère.

Exemple :

```
class Affiche{

    public float convert(int i){
        return((float) i);
    }

    public double convert(int i){
        return((double) i);
    }
}
```

```
}
```

Résultat :

```
C:\>javac Affiche.java
Affiche.java:5: Methods can't be redefined with a different return type: double
convert(int) was float convert(int)
public double convert(int i){
    ^
1 error
```

4.5.6. Les constructeurs

La déclaration d'un objet est suivie d'une sorte d'initialisation par le moyen d'une méthode particulière appelée constructeur pour que les variables aient une valeur de départ. Elle n'est systématiquement invoquée que lors de la création d'un objet.

Le constructeur suit la définition des autres méthodes excepté que son nom doit obligatoirement correspondre à celui de la classe et qu'il n'est pas typé, pas même void, donc il ne peut pas y avoir d'instruction return dans un constructeur. On peut surcharger un constructeur.

La définition d'un constructeur est facultative. Si elle n'est pas définie, la machine virtuelle appelle un constructeur par défaut vide créé automatiquement. Dès qu'un constructeur est explicitement défini, Java considère que le programmeur prend en charge la création des constructeurs et que le mécanisme par défaut, qui correspond à un constructeur sans paramètres, est supprimé. Si on souhaite maintenir ce mécanisme, il faut définir explicitement un constructeur sans paramètres.

Il existe plusieurs manières de définir un constructeur :

1. le constructeur simple : ce type de constructeur ne nécessite pas de définition explicite : son existence découle automatiquement de la définition de la classe.

Exemple :

```
public MaClasse() {}
```

2. le constructeur avec initialisation fixe : il permet de créer un constructeur par défaut

Exemple :

```
public MaClasse() {
    nombre = 5;
}
```

3. le constructeur avec initialisation des variables : pour spécifier les valeurs de données à initialiser on peut les passer en paramètres au constructeur

Exemple :

```
public MaClasse(int valeur) {
    nombre = valeur;
}
```

4.5.7. Le destructeur

Un destructeur permet d'exécuter du code lors de la libération, par le garbage collector, de l'espace mémoire occupé par l'objet. En Java, les destructeurs appelés finaliseurs (finalizers), sont automatiquement appelés par le garbage collector.

Pour créer un finaliseur, il faut redéfinir la méthode `finalize()` héritée de la classe `Object`.



Attention : selon l'implémentation du garbage collector dans la machine virtuelle, il n'est pas possible de prévoir le moment où un objet sera traité par le garbage collector. De plus, l'appel du finaliseur n'est pas garanti : par exemple, si la machine virtuelle est brusquement arrêtée par l'utilisateur, le ramasse-miettes ne libérera pas la mémoire des objets en cours d'utilisation et les finaliseurs de ces objets ne seront pas appelés.

4.5.8. Les accesseurs

L'encapsulation permet de sécuriser l'accès aux données d'une classe. Ainsi, les données déclarées `private` à l'intérieur d'une classe ne peuvent être accédées et modifiées que par des méthodes définies dans la même classe. Si une autre classe veut accéder aux données de la classe, l'opération n'est possible que par l'intermédiaire d'une méthode de la classe prévue à cet effet. Ces appels de méthodes sont appelés « échanges de message ».

Un accesseur est une méthode publique qui donne l'accès à une variable d'instance privée. Pour une variable d'instance, il peut ne pas y avoir d'accesseur, un seul accesseur en lecture ou un accesseur en lecture et un autre en écriture. Par convention, les accesseurs en lecture commencent par `get` et les accesseurs en écriture commencent par `set`.

Exemple :

```
private int valeur = 13;

public int getValeur(){
    return(valeur);
}

public void setValeur(int val) {
    valeur = val;
}
```

Pour un attribut de type booléen, il est possible de faire commencer l'accesseur en lecture par `is` au lieu de `get`.

4.6. L'héritage

L'héritage est un mécanisme qui facilite la réutilisation du code et la gestion de son évolution. Elle définit une relation entre deux classes :

- une classe mère ou super classe
- une classe fille ou sous classe qui hérite de sa classe mère

4.6.1. Le principe de l'héritage

Grâce à l'héritage, les objets d'une classe fille ont accès aux données et aux méthodes de la classe parent et peuvent les étendre. Les sous classes peuvent redéfinir les variables et les méthodes héritées. Pour les variables, il suffit de les redéclarer sous le même nom avec un type différent. Les méthodes sont redéfinies avec le même nom, les mêmes types et le même nombre d'arguments, sinon il s'agit d'une surcharge.

L'héritage successif de classes permet de définir une hiérarchie de classe qui se compose de super classes et de sous classes. Une classe qui hérite d'une autre est une sous classe et celle dont elle hérite est une super classe. Une classe peut avoir plusieurs sous classes. Une classe ne peut avoir qu'une seule classe mère : il n'y a pas d'héritage multiple en Java.

Object est la classe parente de toutes les classes en Java. Toutes les variables et méthodes contenues dans Object sont accessibles à partir de n'importe quelle classe car par héritage successif toutes les classes héritent d'Object.

4.6.2. La mise en oeuvre de l'héritage

On utilise le mot clé `extends` pour indiquer qu'une classe hérite d'une autre. En l'absence de ce mot réservé associé à une classe, le compilateur considère la classe `Object` comme classe parent.

Exemple :

```
class Fille extends Mere { ... }
```

Pour invoquer une méthode d'une classe parent, il suffit d'indiquer la méthode préfixée par `super`. Pour appeler le constructeur de la classe parent il suffit d'écrire `super(paramètres)` avec les paramètres adéquats.

Le lien entre une classe fille et une classe parent est géré par le langage : une évolution des règles de gestion de la classe parent conduit à modifier automatiquement la classe fille dès que cette dernière est recompilée.

En Java, il est obligatoire dans un constructeur d'une classe fille de faire appel explicitement ou implicitement au constructeur de la classe mère.

4.6.3. L'accès aux propriétés héritées

Les variables et méthodes définies avec le modificateur d'accès `public` restent publiques à travers l'héritage et toutes les autres classes.

Une variable d'instance définie avec le modificateur `private` est bien héritée mais elle n'est pas accessible directement mais via les méthodes héritées.

Si l'on veut conserver pour une variable d'instance une protection semblable à celle assurée par le modificateur `private`, il faut utiliser le modificateur `protected`. La variable ainsi définie sera héritée dans toutes les classes descendantes qui pourront y accéder librement mais ne sera pas accessible hors de ces classes directement.

4.6.4. La redéfinition d'une méthode héritée

La redéfinition d'une méthode héritée doit impérativement conserver la déclaration de la méthode parent (type et nombre de paramètres, la valeur de retour et les exceptions propagées doivent être identiques).

Si la signature de la méthode change, ce n'est plus une redéfinition mais une surcharge. Cette nouvelle méthode n'est pas héritée : la classe mère ne possède pas de méthode possédant cette signature.

4.6.5. Le polymorphisme

Le polymorphisme est la capacité, pour un même message de correspondre à plusieurs formes de traitements selon l'objet auquel ce message est adressé. La gestion du polymorphisme est assurée par la machine virtuelle dynamiquement à l'exécution.

4.6.6. Le transtypage induit par l'héritage facilite le polymorphisme

L'héritage définit un cast implicite de la classe fille vers la classe mere : on peut affecter à une référence d'une classe n'importe quel objet d'une de ses sous classes.

Exemple : la classe Employe hérite de la classe Personne

```
Personne p = new Personne ("Dupond", "Jean");
Employe e = new Employe("Durand", "Julien", 10000);
p = e ; // ok : Employe est une sous classe de Personne
Objet obj;
obj = e ; // ok : Employe herite de Personne qui elle même hérite de Object
```

Il est possible d'écrire le code suivant si Employe hérite de Personne

Exemple :

```
Personne[] tab = new Personne[10];
tab[0] = new Personne("Dupond", "Jean");
tab[1] = new Employe("Durand", "Julien", 10000);
```

Il est possible de surcharger une méthode héritée : la forme de la méthode à exécuter est choisie en fonction des paramètres associés à l'appel.

Compte tenu du principe de l'héritage, le temps d'exécution du programme et la taille du code source et de l'exécutable augmentent.

4.6.7. Les interfaces et l'héritage multiple

Avec l'héritage multiple, une classe peut hériter en même temps de plusieurs super classes. Ce mécanisme n'existe pas en Java. Les interfaces permettent de mettre en oeuvre un mécanisme de remplacement.

Une interface est un ensemble de constantes et de déclarations de méthodes correspondant un peu à une classe abstraite. C'est une sorte de standard auquel une classe peut répondre. Tous les objets qui se conforment à cette interface (qui implémentent cette interface) possèdent les méthodes et les constantes déclarée dans celle-ci. Plusieurs interfaces peuvent être implémentées dans une même classe.

Les interfaces se déclarent avec le mot cle interface et sont intégrées aux autres classes avec le mot clé implements. Une interface est implicitement déclarée avec le modificateur abstract.

Déclaration d'une interface :

```
[public] interface nomInterface [extends nomInterface1, nomInterface2 ... ] {
    // insérer ici des méthodes ou des champs static
}
```

Implémentation d'une interface :

```
Modificateurs class nomClasse [extends superClasse]
    [implements nomInterface1, nomInterface 2, ...] {
    //insérer ici des méthodes et des champs
}
```

Exemple :

```
interface AfficheType {
    void afficherType();
}

class Personne implements AfficheType {

    public void afficherType() {
        System.out.println(" Je suis une personne ");
    }
}

class Voiture implements AfficheType {

    public void afficherType() {

        System.out.println(" Je suis une voiture ");
    }
}
```

Exemple : déclaration d'un interface à laquelle doit se conformer tout individus

```
interface Individu {
    String getNom();
    String getPrenom();
    Date getDateNaiss();
}
```

Toutes les méthodes d'une interface sont abstraites : elles sont implicitement déclarées comme telles.

Une interface peut être d'accès public ou package. Si elle est publique, toutes ses méthodes sont implicitement publiques même si elles ne sont pas déclarées avec le modificateur public. Si elle est d'accès package, il s'agit d'une interface d'implémentation pour les autres classes du package et ses méthodes ont le même accès package : elles sont accessibles à toutes les classes du packages.

Les seules variables que l'on peut définir dans une interface sont des variables de classe qui doivent être constantes : elles sont donc implicitement déclarées avec le modificateur static et final même si elles sont définies avec d'autres modificateurs.

Exemple :

```
public interface MonInterface {
    public int VALEUR=0;
    void maMethode();
}
```

Toute classe qui implémente cette interface doit au moins posséder les méthodes qui sont déclarées dans l'interface. L'interface ne fait que donner une liste de méthodes qui seront à définir dans les classes qui implémentent l'interface.

Les méthodes déclarées dans une interface publique sont implicitement publiques et elles sont héritées par toutes les classes qui implémentent cette interface. Une telle classe doit, pour être instanciable, définir toutes les méthodes héritées de l'interface.

Une classe peut implémenter une ou plusieurs interfaces tout en héritant de sa classe mère.

L'implémentation d'une interface définit un cast : l'implémentation d'une interface est une forme d'héritage. Comme pour l'héritage d'une classe, l'héritage d'une classe qui implémente une interface définit un cast implicite de la classe fille vers cette interface. Il est important de noter que dans ce cas il n'est possible de faire des appels qu'à des méthodes de l'interface. Pour utiliser des méthodes de l'objet, il faut définir un cast explicite : il est préférable de contrôler la classe de l'objet pour éviter une exception ClassCastException à l'exécution

4.6.8. Des conseils sur l'héritage

Lors de la création d'une classe « mère » il faut tenir compte des points suivants :

- la définition des accès aux variables d'instances, très souvent privées, doit être réfléchi entre `protected` et `private`
- pour empêcher la redéfinition d'une méthode (surcharger) il faut la déclarer avec le modificateur `final`

Lors de la création d'une classe fille, pour chaque méthode héritée qui n'est pas `final`, il faut envisager les cas suivants :

- la méthode héritée convient à la classe fille : on ne doit pas la redéfinir
- la méthode héritée convient mais partiellement du fait de la spécialisation apportée par la classe fille : il faut la redéfinir voir la surcharger. La plupart du temps une redéfinition commencera par appeler la méthode héritée (via `super`) pour garantir l'évolution du code
- la méthode héritée ne convient pas : il faut redéfinir ou surcharger la méthode sans appeler la méthode héritée lors de la redéfinition.

4.7. Les packages

4.7.1. La définition d'un package

En Java, il existe un moyen de regrouper des classes voisines ou qui couvrent un même domaine : ce sont les packages. Pour réaliser un package, on écrit un nombre quelconque de classes dans plusieurs fichiers d'un même répertoire et au début de chaque fichier on met la directive ci dessous ou nom-du-package doit être identique au nom du répertoire :

```
package nomPackage;
```

La hiérarchie d'un package se retrouve dans l'arborescence du disque dur puisque chaque package est dans un répertoire nommé du nom du package.



Remarque : Il est préférable de laisser les fichiers source `.java` avec les fichiers compilés `.class`

D'une façon générale, l'instruction `package` associe toutes les classes qui sont définies dans un fichier source à un même package.

Le mot clé `package` doit être la première instruction dans un fichier source et il ne doit être présent qu'une seule fois dans le fichier source (une classe ne peut pas appartenir à plusieurs packages).

4.7.2. L'utilisation d'un package

Pour utiliser ensuite le package ainsi créé, on l'importe dans le fichier :

```
import nomPackage.*;
```

Pour importer un package, il y a deux méthodes si le chemin de recherche est correctement renseigné : préciser un nom de classe ou interface qui sera l'unique entité importé ou mettre une `*` indiquant toutes les classes et interfaces définies dans le package.

Exemple	Role
<code>import nomPackage.*;</code>	toutes les classes du package sont importées

```
import nomPackage.nomClasse;
```

appel à une seule classe : l'avantage de cette notation est de réduire le temps de compilation



Attention : l'astérisque n'importe pas les sous paquets. Par exemple, il n'est pas possible d'écrire `import java.*`.

Il est possible d'appeler une méthode d'un package sans inclure ce dernier dans l'application en précisant son nom complet :

```
nomPackage.nomClasse.nomméthode(arg1, arg2 ... )
```

Il existe plusieurs types de packages : le package par défaut (identifié par le point qui représente le répertoire courant et permet de localiser les classes qui ne sont pas associées à un package particulier), les packages standards qui sont empaquetés dans le fichier `classes.zip` et les packages personnels

Le compilateur implémente automatiquement une commande `import` lors de la compilation d'un programme Java même si elle ne figure pas explicitement au début du programme : `import java.lang.*`; Ce package contient entre autre les classes de base de tous les objets Java dont la classe `Object`.

Un package par défaut est systématiquement attribué par le compilateur aux classes qui sont définies sans déclarer explicitement une appartenance à un package. Ce package par défaut correspond au répertoire courant qui est le répertoire de travail.

4.7.3. La collision de classes.

Deux classes entre en collision lorsqu'elles portent le même nom mais qu'elles sont définies dans des packages différents. Dans ce cas, il faut qualifier explicitement le nom de la classe avec le nom complet du package.

4.7.4. Les packages et l'environnement système

Les classes Java sont importées par le compilateur (au moment de la compilation) et par la machine virtuelle (au moment de l'exécution). Les techniques de chargement des classes varient en fonction de l'implémentation de la machine virtuelle. Dans la plupart des cas, une variable d'environnement `CLASSPATH` référence tous les répertoires qui hébergent des packages susceptibles d'être importés.

Exemple sous Windows :

```
CLASSPATH = .;C:\Java\JDK\Lib\classes.zip; C:\rea_java\package
```

L'importation des packages ne fonctionne que si le chemin de recherche spécifié dans une variable particulière pointe sur les packages, sinon le nom du package devra refléter la structure du répertoire où il se trouve. Pour déterminer l'endroit où se trouvent les fichiers `.class` à importer, le compilateur utilise une variable d'environnement dénommée `CLASSPATH`. Le compilateur peut lire les fichiers `.class` comme des fichiers indépendants ou comme des fichiers ZIP dans lesquels les classes sont réunies et compressées.

4.8. Les classes internes

Les classes internes (inner classes) sont une extension du langage Java introduite dans la version 1.1 du JDK. Ce sont des classes qui sont définies dans une autre classe. Les difficultés dans leur utilisation concerne leur visibilité et leur accès aux membres de la classe dans laquelle elles sont définies.

Exemple très simple :

```
public class ClassePrincipale1 {  
    class ClasseInterne {  
    }  
}
```

Les classes internes sont particulièrement utiles pour :

- permettre de définir une classe à l'endroit où on en a besoin
- définir des classes de type adapter (essentiellement à partir du JDK 1.1 pour traiter des événements émis par les interfaces graphiques)
- définir des méthodes de type callback d'une façon générale

Pour permettre de garder une compatibilité avec la version précédente de la JVM, seul le compilateur a été modifié. Le compilateur interprète la syntaxe des classes internes pour modifier le code source et générer du byte code compatible avec la première JVM.

Il est possible d'imbriquer plusieurs classes internes. Java ne possède pas de restrictions sur le nombre de classes qu'il est ainsi possible d'imbriquer. En revanche une limitation peut intervenir au niveau du système d'exploitation en ce qui concerne la longueur du nom du fichier .class généré pour les différentes classes internes.

Si plusieurs classes internes sont imbriquées, il n'est pas possible d'utiliser un nom pour la classe qui soit déjà attribuée à une de ces classes englobantes. Le compilateur générera une erreur à la compilation.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale6 {  
    class ClasseInterne1 {  
        class ClasseInterne2 {  
            class ClasseInterne3 {  
            }  
        }  
    }  
}
```

Le nom de la classe interne utilise la notation qualifiée avec le point préfixé par le nom de la classe principale. Ainsi, pour utiliser ou accéder à une classe interne dans le code, il faut la préfixer par le nom de la classe principale suivi d'un point.

Cependant cette notation ne représente pas physiquement le nom du fichier qui contient le byte code. Le nom du fichier qui contient le byte code de la classe interne est modifié par le compilateur pour éviter des conflits avec d'autres noms d'entité : à partir de la classe principale, les points de séparation entre chaque classe interne sont remplacés par un caractère \$ (dollar).

Par exemple, la compilation du code de l'exemple précédent génère quatre fichiers contenant le byte code :

ClassePrincipale6\$ClasseInterne1\$ClasseInterne2ClasseInterne3.class

ClassePrincipale6\$ClasseInterne1\$ClasseInterne2.class

ClassePrincipale6\$ClasseInterne1.class

ClassePrincipale6.class

L'utilisation du signe \$ entre la classe principale et la classe interne permet d'éviter des confusions de nom entre le nom d'une classe appartenant à un package et le nom d'une classe interne.

L'avantage de cette notation est de créer un nouvel espace de nommage qui dépend de la classe et pas d'un package. Ceci renforce le lien entre la classe interne et sa classe englobante.

C'est le nom du fichier qu'il faut préciser lorsque l'on tente de charger la classe avec la méthode `forName()` de la classe `Class`. C'est aussi sous cette forme qu'est restitué le résultat d'un appel aux méthodes `getClass().getName()` sur un objet qui est une classe interne.

Exemple :

```

public class ClassePrincipale8 {
    public class ClasseInterne {
    }

    public static void main(String[] args) {
        ClassePrincipale8 cp = new ClassePrincipale8();
        ClassePrincipale8.ClasseInterne ci = cp. new ClasseInterne() ;
        System.out.println(ci.getClass().getName());
    }
}

```

Résultat :

```

java ClassePrincipale8
ClassePrincipale8$ClasseInterne

```

L'accessibilité à la classe interne respecte les règles de visibilité du langage. Il est même possible de définir une classe interne private pour limiter son accès à sa seule classe principale.

Exemple :

```

public class ClassePrincipale7 {
    private class ClasseInterne {
    }
}

```

Il n'est pas possible de déclarer des membres statiques dans une classe interne :

Exemple :

```

public class ClassePrincipale10 {
    public class ClasseInterne {
        static int var = 3;
    }
}

```

Résultat :

```

javac ClassePrincipale10.java
ClassePrincipale10.java:3: Variable var can't be static in inner class ClassePri
ncipale10.ClasseInterne. Only members of interfaces and top-level classes can
be static.
                static int var = 3;
                        ^
1 error

```

Pour pouvoir utiliser une variable de classe dans une classe interne, il faut la déclarer dans sa classe englobante.

Il existe quatres types de classes internes :

- les classes internes non statiques : elles sont membres à part entière de la classe qui les englobe et peuvent accéder à tous les membres de cette dernière
- les classes internes locales : elles sont définies dans un block de code. Elles peuvent être static ou non.
- les classes internes anonymes : elles sont définies et instanciées à la volée sans posséder de nom
- les classe internes statiques : elles sont membres à part entière de la classe qui les englogent et peuvent accéder uniquement aux membres statiques de cette dernière

4.8.1. Les classes internes non statiques

Les classes internes non statiques (member inner-classes) sont définies dans une classe dite « principale » (top-level class) en tant que membre de cette classe. Leur avantage est de pouvoir accéder aux autres membres de la classe principale même ceux déclarés avec le modificateur `private`.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale20 {
    private int valeur = 1;

    class ClasseInterne {
        public void afficherValeur() {
            System.out.println(
                "valeur = " + valeur);
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        ClassePrincipale20 cp = new ClassePrincipale20();
        ClasseInterne ci = new ClasseInterne();
        ci.afficherValeur();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\testinterne>javac ClassePrincipale20.java

C:\testinterne>java ClassePrincipale20
valeur = 1
```

Le mot clé `this` fait toujours référence à l'instance en cours. Ainsi `this.var` fait référence à la variable `var` de l'instance courante. L'utilisation du mot clé `this` dans une classe interne fait donc référence à l'instance courante de cette classe interne.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale16 {
    class ClasseInterne {
        int var = 3;

        public void affiche() {
            System.out.println(
                "var = " + var);
            System.out.println(
                "this.var = " + this.var);
        }
    }

    ClasseInterne ci = new ClasseInterne();

    public static void main(String[] args) {
        ClassePrincipale16 cp = new ClassePrincipale16();
        ClasseInterne ci = new ClasseInterne();
        ci.affiche();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\>java ClassePrincipale16
var = 3
this.var = 3
```

Une classe interne a accès à tous les membres de sa classe principale. Dans le code, pour pouvoir faire référence à un membre de la classe principale, il suffit simplement d'utiliser son nom de variable.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale17 {
    int valeur = 5;

    class ClasseInterne {
        int var = 3;

        public void affiche() {
            System.out.println(
                "thisSystem.out.println(
                "thisSystem.out.println(
                "valeurSystem.out.println(

        }

        ClasseInterne this new ClasseInterne();

    public static void main(String[] args) {
        ClassePrincipale17 ci = new ClassePrincipale17();
        ClasseInterne ciInterne = new ClasseInterne();
        ci.affiche();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\testinterne>java ClassePrincipale17
var = 3
this.var = 3
valeur = 5
```

La situation se complique un peu plus, si la classe principale et la classe interne possède tous les deux un membre de même nom. Dans ce cas, il faut utiliser la version qualifiée du mot clé this pour accéder au membre de la classe principale. La qualification se fait avec le nom de la classe principale ou plus généralement avec le nom qualifié d'une des classes englobantes.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale18 {
    int var = 5;

    class ClasseInterne {
        int var = 3;

        public void affiche() {
            System.out.println(      = "+var);
            thisSystem.out.println( = "+this.var);
            "ClassePrincipale18.this.var = "
              thisClassePrincipale18.

        }

        ClasseInterne this new ClasseInterne();

    public static void main(String[] args) {
        ClassePrincipale18 ci = new ClassePrincipale18();
        ClasseInterne ciInterne = new ClasseInterne();
        ci.affiche();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\>java ClassePrincipale18
var = 3
this.var = 3
ClassePrincipale18.this.var = 5
```

Comme une classe interne ne peut être nommée du même nom que l'une de ces classes englobantes, ce nom qualifié est unique et il ne risque pas d'y avoir de confusion.

Le nom qualifié d'une classe interne est `nom_classe_principale.nom_classe_interne`. C'est donc le même principe que celui utilisé pour qualifier une classe contenue dans un package. La notation avec le point est donc légèrement étendue.

L'accès au membre de la classe principale est possible car le compilateur modifie le code de la classe principale et celui de la classe interne pour fournir à la classe interne une référence sur la classe principale.

Le code de la classe interne est modifié pour :

- ajouter une variable privée finale du type de la classe principale nommée `this$0`
- ajouter un paramètre supplémentaire dans le constructeur qui sera la classe principale et qui va initialiser la variable `this$0`
- utiliser cette variable pour préfixer les attributs de la classe principale utilisés dans la classe interne.

La code de la classe principale est modifié pour :

- ajouter une méthode static pour chaque champ de la classe principale qui attend en paramètre un objet de la classe principale. Cette méthode renvoie simplement la valeur du champ. Le nom de cette méthode est de la forme `access$0`
- modifier le code d'instanciation de la classe interne pour appeler le constructeur modifié

Dans le byte code généré, une variable privée finale contient une référence vers la classe principale. Cette variable est nommée `this$0`. Comme elle est générée par le compilateur, cette variable n'est pas utilisable dans le code source. C'est à partir de cette référence que le compilateur peut modifier le code pour accéder aux membres de la classe principale.

Pour pouvoir avoir accès aux membres de la classe principale, le compilateur génère dans la classe principale des accesseurs sur ces membres. Ainsi, dans la classe interne, pour accéder à un membre de la classe principale, le compilateur appelle un de ces accesseurs en utilisant la référence stockée. Ces méthodes ont un nom de la forme `access$numero_unique` et sont bien sûr inutilisables dans le code source puisqu'elles sont générées par le compilateur.

En tant que membre de la classe principale, une classe interne peut être déclarée avec le modificateur `private` ou `protected`.

Une classe peut faire référence dans le code source à son unique instance lors de l'exécution via le mot clé `this`. Une classe interne possède au moins deux références :

- l'instance de la classe interne elle même
- éventuellement les instances des classes internes dans laquelle la classe interne est imbriquée
- l'instance de sa classe principale

Dans la classe interne, il est possible pour accéder à une de ces instances d'utiliser le mot clé `this` préfixé par le nom de la classe suivi d'un point :

```
nom_classe_principale.this  
nom_classe_interne.this
```

Le mot `this` seul désigne toujours l'instance de la classe courante dans son code source, donc `this` seul dans une classe interne désigne l'instance de cette classe interne.

Une classe interne non statique doit toujours être instanciée relativement à un objet implicite ou explicite du type de la classe principale. A la compilation, le compilateur ajoute dans la classe interne une référence vers la classe principale contenu dans une variable privée nommée `this$0`. Cette référence est initialisée avec un paramètre fourni au constructeur de la classe interne. Ce mécanisme permet de lier les deux instances.

La création d'une classe interne nécessite donc obligatoirement une instance de sa classe principale. Si cette instance n'est pas accessible, il faut en créer une et utiliser une notation particulière de l'opérateur `new` pour pouvoir instancier la classe interne. Par défaut, lors de l'instanciation d'une classe interne, si aucune instance de la classe principale n'est utilisée, c'est l'instance courante qui est utilisée (mot clé `this`).

Exemple :

```
public class ClassePrincipale14 {
    class ClasseInterne {
        }

        ClasseInterne() {
            this = new ClasseInterne();
        }
    }
}
```

Pour créer une instance d'une classe interne dans une méthode statique de la classe principale, (la méthode main() par exemple), il faut obligatoirement instancier un objet de la classe principale avant et utiliser cet objet lors de la création de l'instance de la classe interne. Pour créer l'instance de la classe interne, il faut alors utiliser une syntaxe particulière de l'opérateur new.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale15 {
    class ClasseInterne {
        }

        ClasseInterne() {
            this = new ClasseInterne();
        }

    static void maMethode() {
        ClassePrincipale15 cp = new ClassePrincipale15();
        ClasseInterne ci = cp.new ClasseInterne();
    }
}
```

Il est possible d'utiliser une syntaxe condensée pour créer les deux instances en une seule et même ligne de code.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale19 {
    class ClasseInterne {
        }

    static void maMethode() {
        ClassePrincipale19 cp = new ClassePrincipale19().new ClasseInterne();
    }
}
```

Une classe peut hériter d'une classe interne. Dans ce cas, il faut obligatoirement fournir aux constructeurs de la classe une référence sur la classe principale de la classe mère et appeler explicitement dans le constructeur le constructeur de cette classe principale avec une notation particulière du mot clé super

Exemple :

```
public class ClassePrincipale9 {
    public class ClasseInterne {
        }

    class ClasseFille extends ClassePrincipale9.ClasseInterne {
        ClasseFille(ClassePrincipale9 cp) {
            super();
        }
    }
}
```

Une classe interne peut être déclarée avec les modificateurs final et abstract. Avec le modificateur final, la classe interne ne pourra être utilisée comme classe mère. Avec le modificateur abstract, la classe interne devra être étendue pour pouvoir être instanciée.

4.8.2. Les classes internes locales

Ces classes internes locales (local inner-classes) sont définies à l'intérieur d'une méthode ou d'un bloc de code. Ces classes ne sont utilisables que dans le bloc de code où elles sont définies. Les classes internes locales ont toujours accès aux membres de la classe englobante.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale21 {
    int varInstance = 1;

    public static void main(String args[]) {
        ClassePrincipale21 cp = new ClassePrincipale21();
        cp.maMethode();
    }

    public void maMethode() {

        class ClasseInterne {
            public void affiche() {
                System.out.println("varInstance = " + varInstance);
            }
        }

        ClasseInterne ci = new ClasseInterne();
        ci.affiche();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\testinterne>javac ClassePrincipale21.java

C:\testinterne>java ClassePrincipale21
varInstance = 1
```

Leur particularité, en plus d'avoir un accès aux membres de la classe principale, est d'avoir aussi un accès à certaines variables locales du bloc où est définie la classe interne.

Ces variables définies dans la méthode (variables ou paramètres de la méthode) sont celles qui le sont avec le mot clé final. Ces variables doivent être initialisées avant leur utilisation par la classe interne. Celles-ci sont utilisables n'importe où dans le code de la classe interne.

Le modificateur final désigne une variable dont la valeur ne peut être changée une fois qu'elle a été initialisée.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale12 {

    public static void main(String args[]) {
        ClassePrincipale12 cp = new ClassePrincipale12();
        cp.maMethode();
    }

    public void maMethode() {
        int varLocale = 3;

        class ClasseInterne {
            public void affiche() {
                System.out.println("varLocale = " + varLocale);
            }
        }

        ClasseInterne ci = new ClasseInterne();
        ci.affiche();
    }
}
```

Résultat :

```
javac ClassePrincipale12.java
ClassePrincipale12.java:14: Attempt to use a non-final variable varLocale from a
different method. From enclosing blocks, only final local variables are availab
le.
    System.out.println("varLocale = " + varLocale);
                                ^
1 error
```

Cette restriction est imposée par la gestion du cycle de vie d'une variable locale. Une telle variable n'existe que durant l'exécution de cette méthode. Une variable finale est une variable dont la valeur ne peut être modifiée après son initialisation. Ainsi, il est possible sans risque pour le compilateur d'ajouter un membre dans la classe interne et de copier le contenu de la variable finale dedans.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale13 {

    public static void main(String args[]) {
        ClassePrincipale13 cp = new ClassePrincipale13();
        cp.maMethode();
    }

    public void maMethode() {
        final int varLocale = 3;

        class ClasseInterne {
            public void affiche(final int varParam) {
                System.out.println("varLocale = " + varLocale);
                System.out.println("varParam = " + varParam);
            }
        }

        ClasseInterne ci = new ClasseInterne();
        ci.affiche(5);
    }
}
```

Résultat :

```
C:\>javac ClassePrincipale13.java

C:\>java ClassePrincipale13
varLocale = 3
varParam = 5
```

Pour permettre à une classe interne locale d'accéder à une variable locale utilisée dans le bloc de code où est définie la classe interne, la variable doit être stockée dans un endroit où la classe interne pourra y accéder. Pour que cela fonctionne, le compilateur ajoute les variables nécessaires dans le constructeur de la classe interne.

Les variables accédées sont dupliquées dans la classe interne par le compilateur. Il ajoute pour chaque variable un membre privé dans la classe interne dont le nom est de la forme `val$nom_variable`. Comme la variable accédée est déclarée finale, cette copie peut être faite sans risque. La valeur de chacune de ces variables est fournie en paramètre du constructeur qui a été modifié par le compilateur.

Une classe qui est définie dans un bloc de code n'est pas un membre de la classe englobante : elle n'est donc pas accessible en dehors du bloc de code où elle est définie. Ces restrictions sont équivalentes à la déclaration d'une variable dans un bloc de code.

Les variables ajoutées par le compilateur sont préfixées par `this$` et `val$`. Ces variables et le constructeur modifié par le compilateur ne sont pas utilisables dans le code source.

Etant visible uniquement dans le bloc de code qui la définit, une classe interne locale ne peut pas utiliser les modificateurs public, private, protected et static dans sa définition. Leur utilisation provoque une erreur à la compilation.

Exemple :

```
public class ClassePrincipale11 {  
    public void maMethode() {  
        public class ClasseInterne {  
            }  
    }  
}
```

Résultat :

```
javac ClassePrincipale11.java  
ClassePrincipale11.java:2: '}' expected.  
    public void maMethode() {  
                        ^  
ClassePrincipale11.java:3: Statement expected.  
    public class ClasseInterne {  
        ^  
ClassePrincipale11.java:7: Class or interface declaration expected.  
    }  
    ^  
3 errors
```

4.8.3. Les classes internes anonymes

Les classes internes anonymes (anonymous inner-classes) sont des classes internes qui ne possèdent pas de nom. Elles ne peuvent donc être instanciées qu'à l'endroit où elles sont définies.

Ce type de classe est très pratique lorsqu'une classe doit être utilisée une seule fois : c'est par exemple le cas d'une classe qui doit être utilisée comme un callback.

Une syntaxe particulière de l'opérateur new permet de déclarer et instancier une classe interne :

```
new classe_ou_interface () {  
    // définition des attributs et des méthodes de la classe interne  
}
```

Cette syntaxe particulière utilise le mot clé new suivi d'un nom de classe ou interface que la classe interne va respectivement étendre ou implémenter. La définition de la classe suit entre deux accolades. Une classe interne anonyme peut soit hériter d'une classe soit implémenter une interface mais elle ne peut pas explicitement faire les deux.

Si la classe interne étend une classe, il est possible de fournir des paramètres entre les parenthèses qui suivent le nom de la classe. Ces arguments éventuels fournis au moment de l'utilisation de l'opérateur new sont passés au constructeur de la super classe. En effet, comme la classe ne possède pas de nom, elle ne possède pas non plus de constructeur.

Les classes internes anonymes qui implémentent une interface héritent obligatoirement de classe Object. Comme cette classe ne possède qu'un constructeur sans paramètre, il n'est pas possible lors de l'instanciation de la classe interne de lui fournir des paramètres.

Une classe interne anonyme ne peut pas avoir de constructeur puisqu'elle ne possède pas de nom mais elle peut avoir des initialisateurs.

Exemple :

```
public void init() {  
    boutonQuitter.addActionListener(  
        new ActionListener() {  
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
                System.exit(0);  
            }  
        })  
    }  
}
```

```

    }
  );
}

```

Les classes anonymes sont un moyen pratique de déclarer un objet sans avoir à lui trouver un nom. La contre partie est que cette classe ne pourra être instanciée dans le code qu'à l'endroit où elle est définie : elle est déclarée et instanciée en un seul et unique endroit.

Le compilateur génère un fichier ayant pour nom la forme suivante : `nom_classe_principale$nombre_unique`. En fait, le compilateur attribue un numéro unique à chaque classe interne anonyme et c'est ce numéro qui est donné au nom du fichier préfixé par le nom de la classe englobante et d'un signe '\$'.

4.8.4. Les classes internes statiques

Les classes internes statiques (static member inner-classes) sont des classes internes qui ne possèdent pas de référence vers leur classe principale. Elles ne peuvent donc pas accéder aux membres d'instance de leur classe englobante. Elles peuvent toutefois avoir accès aux variables statiques de la classe englobante.

Pour les déclarer, il suffit d'utiliser en plus le modificateur `static` dans la déclaration de la classe interne.

Leur utilisation est obligatoire si la classe est utilisée dans une méthode statique qui par définition peut être appelée sans avoir d'instance de la classe et que l'on ne peut pas avoir une instance de la classe englobante. Dans le cas contraire, le compilateur indiquera une erreur :

Exemple :

```

public class ClassePrincipale4 {

    class ClasseInterne {
    public void afficher() {
        System.out.println(
            "bonjour"
        )
    }

    public static void main(String[] args) {
        new ClasseInterne().afficher();
    }
}

```

Résultat :

```

javac ClassePrincipale4.java
ClassePrincipale4.java:10: No enclosing instance of class ClassePrincipale4 is i
n scope; an explicit one must be provided when creating inner class ClassePrinci
pale4.ClasseInterne, as in "outer.new Inner()" or "outer.super()".
        new ClasseInterne().afficher();
        ^
1 error

```

En déclarant la classe interne `static`, le code se compile et peut être exécuté

Exemple :

```

public class ClassePrincipale4 {

    static class ClasseInterne {
    public void afficher() {
        System.out.println(
            "bonjour"
        )
    }

    public static void main(String[] args) {

```

```
new ClasseInterne().afficher();  
    }  
}
```

Résultat :

```
javac ClassePrincipale4.java
```

```
java ClassePrincipale4  
bonjour
```

Comme elle ne possède pas de référence sur sa classe englobante, une classe interne statique est en fait traduite par le compilateur comme une classe principale. En fait, il est difficile de les mettre dans une catégorie (classe principale ou classe interne) car dans le code source c'est une classe interne (classe définie dans une autre) et dans le byte code généré c'est une classe principale.

Ce type de classe n'est pas très employé.

4.9. La gestion dynamique des objets

Tout objet appartient à une classe et Java sait la reconnaître dynamiquement.

Java fournit dans son API un ensemble de classes qui permettent d'agir dynamiquement sur des classes. Cette technique est appelée introspection et permet :

- de décrire une classe ou une interface : obtenir son nom, sa classe mère, la liste de ses méthodes, de ses variables de classe, de ses constructeurs et de ses variables d'instances
- d'agir sur une classe en envoyant, à un objet Class des message comme à tout autre objet. Par exemple, créer dynamiquement à partir d'un objet Class une nouvelle instance de la classe représentée

Voir le chapitre «[La gestion dynamique des objets et l'introspection](#)» pour obtenir plus d'informations.

5. Les packages de bases

Chapitre 5

Le JDK se compose de nombreuses classes regroupées selon leur fonctionnalité en packages. La première version du JDK était composée de 8 packages qui constituent encore aujourd'hui les packages de bases des différentes versions du JDK.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Liste des packages selon la version du JDK](#)
- ◆ [Le package java.lang](#)
- ◆ [Présentation rapide du package awt.java](#)
- ◆ [Présentation rapide du package java.io](#)
- ◆ [Le package java.util](#)
- ◆ [Présentation rapide du package java.net](#)
- ◆ [Présentation rapide du package java.applet](#)

5.1. Liste des packages selon la version du JDK

Selon sa version, JDK contient un certain nombre de packages, chacun étant constitué par un ensemble de classes qui couvrent un même domaine et apportent de nombreuses fonctionnalités. Les différentes versions du JDK sont constamment enrichies avec de nouveaux packages :

Packages	JDK 1.0	JDK 1.1	JDK 1.2	JDK 1.3	JDK 1.4	JDK 1.5	JDK 6.0
java.applet Développement des applets	X	X	X	X	X		X
java.awt Toolkit pour interfaces graphiques	X	X	X	X	X		X
java.awt.color Gérer et utiliser les couleurs			X	X	X		X
java.awt.datatransfer Echanger des données via le presse-papier		X	X	X	X		X
java.awt.dnd Gérer le cliquer/glisser			X	X	X		X
java.awt.event Gérer les événements utilisateurs		X	X	X	X		X
java.awt.font Utiliser les fontes			X	X	X		X
java.awt.geom dessiner des formes géométriques			X	X	X		X
java.awt.im				X	X		X

java.awt.im.spi				X	X		X
java.awt.image Afficher des images		X	X	X	X		X
java.awt.image.renderable Modifier le rendu des images			X	X	X		X
java.awt.print Réaliser des impressions			X	X	X		X
java.beans Développer des composants réutilisables		X	X	X	X		X
java.beans.beancontext			X	X	X		X
java.io Gérer les flux	X	X	X	X	X		X
java.lang Classes de base du langage	X	X	X	X	X		X
java.lang.annotation							X
java.lang.instrument							X
java.lang.management							X
java.lang.ref			X	X	X		X
java.lang.reflect Utiliser la réflexion (introspection)		X	X	X	X		X
java.math Utiliser des opérations mathématiques		X	X	X	X		X
java.net Utiliser les fonctionnalités réseaux	X	X	X	X	X		X
java.nio					X		X
java.nio.channels					X		X
java.nio.channels.spi					X		X
java.nio.charset					X		X
java.nio.charset.spi					X		X
java.rmi Développement d'objets distribués		X	X	X	X		X
java.rmi.activation			X	X	X		X
java.rmi.dgc		X	X	X	X		X
java.rmi.registry		X	X	X	X		X
java.rmi.server Gérer les objets serveurs de RMI		X	X	X	X		X
java.security Gérer les signatures et les certifications		X	X	X	X		X
java.security.acl		X	X	X	X		X
java.security.cert		X	X	X	X		X
java.security.interfaces		X	X	X	X		X
java.security.spec			X	X	X		X
		X	X	X	X		X

java.sql JDBC pour l'accès aux bases de données							
java.text Formater des objets en texte		X	X	X	X		X
java.text.spi							X
java.util Utilitaires divers	X	X	X	X	X		X
java.util.concurrent							X
java.util.concurrent.atomic							X
java.util.concurrent.locks							X
java.util.jar Gérer les fichiers jar			X	X	X		X
java.util.logging Utiliser des logs					X		X
java.util.prefs Gérer des préférences					X		X
java.util.regex Utiliser les expressions régulières					X		X
java.util.spi							X
java.util.zip Gérer les fichiers zip		X	X	X	X		X
javax.accessibility			X	X	X		X
javax.activation							X
javax.activity							X
javax.annotation							X
javax.annotation.processing							X
javax.crypto Utiliser le cryptage des données					X		X
javax.crypto.interfaces					X		X
javax.crypto.spec					X		X
javax.imageio					X		X
javax.imageio.event					X		X
javax.imageio.metadata					X		X
javax.imageio.plugins.bmp							X
javax.imageio.plugins.jpeg					X		X
javax.imageio.spi					X		X
javax.imageio.stream					X		X
javax.jws							X
javax.jws.soap							X
javax.lang.model							X
javax.lang.model.element							X
javax.lang.model.type							X

javax.lang.model.util							X
javax.management							X
javax.management.loading							X
javax.management.modelmbean							X
javax.management.monitor							X
javax.management.openmbean							X
javax.management.relation							X
javax.management.remote							X
javax.management.remote.rmi							X
javax.management.timer							X
javax.naming				X	X		X
javax.naming.directory				X	X		X
javax.naming.event				X	X		X
javax.naming.ldap				X	X		X
javax.naming.spi				X	X		X
javax.net					X		X
javax.net.ssl Utiliser une connexion réseau sécurisée avec SSL					X		X
javax.print					X		X
javax.print.attribute					X		X
javax.print.attribute.standard					X		X
javax.print.event					X		X
javax.rmi				X	X		X
javax.rmi.CORBA				X	X		X
javax.rmi.ssl							X
javax.script							X
javax.security.auth API JAAS pour l'authentification et l'autorisation					X		X
javax.security.auth.callback					X		X
javax.security.auth.kerberos					X		X
javax.security.auth.login					X		X
javax.security.auth.spi					X		X
javax.security.auth.x500					X		X
javax.security.cert					X		X
javax.security.sasl							X
javax.sound.midi				X	X		X
javax.sound.midi.spi				X	X		X
javax.sound.sampled				X	X		X
javax.sound.sampled.spi				X	X		X

javax.sql					X		X
javax.sql.rowset							X
javax.sql.rowset.serial							X
javax.sql.rowset.spi							X
javax.swing Swing pour développer des interfaces graphiques			X	X	X		X
javax.swing.border Gérer les bordures des composants Swing			X	X	X		X
javax.swing.colorchooser Composant pour sélectionner une couleur			X	X	X		X
javax.swing.event Gérer des événements utilisateur des composants Swing			X	X	X		X
javax.swing.filechooser Composant pour sélectionner un fichier			X	X	X		X
javax.swing.plaf Gérer l'aspect des composants Swing			X	X	X		X
javax.swing.plaf.basic			X	X	X		X
javax.swing.plaf.metal Gérer l'aspect metal des composants Swing			X	X	X		X
javax.swing.plaf.multi			X	X	X		X
javax.swing.plaf.synth							X
javax.swing.table			X	X	X		X
javax.swing.text			X	X	X		X
javax.swing.text.html			X	X	X		X
javax.swing.text.html.parser			X	X	X		X
javax.swing.text.rtf			X	X	X		X
javax.swing.tree Un composant de type arbre			X	X	X		X
javax.swing.undo Gérer les annulations d'opérations d'édition			X	X	X		X
javax.tools							X
javax.transaction				X	X		X
javax.transaction.xa					X		X
javax.xml							X
javax.xml.bind							X
javax.xml.bind.annotation							X
javax.xml.bind.annotation.adapters							X
javax.xml.bind.attachment							X
javax.xml.bind.helpers							X
javax.xml.bind.util							X
javax.xml.crypto							X

javax.xml.crypto.dom							X
javax.xml.crypto.dsig							X
javax.xml.crypto.dsig.dom							X
javax.xml.crypto.dsig.keyinfo							X
javax.xml.crypto.dsig.spec							X
javax.xml.datatype							X
javax.xml.namespace							X
javax.xml.parsers API JAXP pour utiliser XML					X		X
javax.xml.soap							X
javax.xml.stream							X
javax.xml.stream.events							X
javax.xml.stream.events							X
javax.xml.transform transformer un document XML avec XSLT					X		X
javax.xml.transform.dom					X		X
javax.xml.transform.sax					X		X
javax.xml.transform.stream					X		X
javax.xml.validation							X
javax.xml.ws							X
javax.xml.ws.handler							X
javax.xml.ws.handler.soap							X
javax.xml.ws.http							X
javax.xml.ws.soap							X
javax.xml.ws.spi							X
javax.xml.ws.xpath							X
org.ietf.jgss					X		X
org.omg.CORBA			X	X	X		X
org.omg.CORBA_2_3				X	X		X
org.omg.CORBA_2_3.portable				X	X		X
org.omg.CORBA.DynAnyPackage			X	X	X		X
org.omg.CORBA.ORBPackage			X	X	X		X
org.omg.CORBA.portable			X	X	X		X
org.omg.CORBA.TypeCodePackage			X	X	X		X
org.omg.CosNaming			X	X	X		X
org.omg.CosNaming.NamingContextExtPackage			X	X	X		X
org.omg.CosNaming.NamingContextPackage					X		X
org.omg.Dynamic					X		X
org.omg.DynamicAny					X		X

org.omg.DynamicAny.DynAnyFactoryPackage					X		X
org.omg.DynamicAny.DynAnyPackage					X		X
org.omg.IOP					X		X
org.omg.IOP.CodecFactoryPackage					X		X
org.omg.IOP.CodecPackage					X		X
org.omg.Messaging					X		X
org.omg.PortableInterceptor					X		X
org.omg.PortableInterceptor.ORBInitInfoPackage					X		X
org.omg.PortableServer					X		X
org.omg.PortableServer.CurrentPackage					X		X
org.omg.PortableServer.POAPackage					X		X
org.omg.PortableServer.ServantLocatorPackage					X		X
org.omg.PortableServer.portable					X		X
org.omg.SendingContext				X	X		X
org.omg.stub.java.rmi				X	X		X
org.w3c.dom Utiliser DOM pour un document XML					X		X
org.w3c.dom.bootstrap							X
org.w3c.dom.events							X
org.w3c.dom.ls							X
org.xml.sax Utiliser SAX pour un document XML					X		X
org.xml.sax.ext					X		X
org.xml.sax.helpers					X		X

5.2. Le package java.lang

Ce package de base contient les classes fondamentales tel que Object, Class, Math, System, String, StringBuffer, Thread, les wrapper etc ... Certaines de ces classes sont détaillées dans les sections suivantes.

Il contient également plusieurs classes qui permettent de demander des actions au système d'exploitation sur laquelle la machine virtuelle tourne, par exemple les classes ClassLoader, Runtime, SecurityManager.

Certaines classes sont détaillées dans des chapitres dédiés : la classe Math est détaillée dans le chapitre «[Les fonctions mathématiques](#)», la classe Class est détaillée dans le chapitre «[La gestion dynamique des objets et l'introspection](#)» et la classe Thread est détaillée dans le chapitre «[Le multitâche](#)».

Ce package est tellement fondamental qu'il est implicitement importé dans tous les fichiers sources par le compilateur.

5.2.1. La classe Object

C'est la super classe de toutes les classes Java : toutes ces méthodes sont donc héritées par toutes les classes.

5.2.1.1. La méthode getClass()

La méthode getClass() renvoie un objet de la classe Class qui représente la classe de l'objet.

Le code suivant permet de connaître le nom de la classe de l'objet

Exemple :

```
String nomClasse = monObject.getClass().getName();
```

5.2.1.2. La méthode toString()

La méthode toString() de la classe Object renvoie le nom de la classe, suivi du séparateur @, lui-même suivi par la valeur de hachage de l'objet.

5.2.1.3. La méthode equals()

La méthode equals() implémente une comparaison par défaut. Sa définition dans Object compare les références : donc obj1.equals(obj2) ne renverra true que si obj1 et obj2 désignent le même objet. Dans une sous-classe de Object, pour laquelle on a besoin de pouvoir dire que deux objets distincts peuvent être égaux, il faut redéfinir la méthode equals héritée de Object.

5.2.1.4. La méthode finalize()

A l'inverse de nombreux langages orientés objet tel que le C++ ou Delphi, le programmeur Java n'a pas à se préoccuper de la destruction des objets qu'il instancie. Ceux-ci sont détruits et leur emplacement mémoire est récupéré par le ramasse-miettes de la machine virtuelle dès qu'il n'y a plus de référence sur l'objet.

La machine virtuelle garantit que toutes les ressources Java sont correctement libérées mais, quand un objet encapsule une ressource indépendante de Java (comme un fichier par exemple), il peut être préférable de s'assurer que la ressource sera libérée quand l'objet sera détruit. Pour cela, la classe Object définit la méthode protected finalize, qui est appelée quand le ramasse-miettes doit récupérer l'emplacement de l'objet ou quand la machine virtuelle termine son exécution

Exemple :

```
import java.io.*;

public class AccesFichier {
    private FileWriter fichier;

    public AccesFichier(String s) {
        try {
            fichier = new FileWriter(s);
        }
        catch (IOException e) {
            System.out.println("Impossible d'ouvrir le fichier");
        }
    }

    protected void finalize() throws Throwable {
        super.finalize(); // obligatoire : appel finalize héritée
        System.out.println("Appel de la méthode finalize");
        termine();
    }

    public static void main(String[] args) {
        AccesFichier af = new AccesFichier("c:\\test");
        System.exit(0);
    }
}
```



```

    public void termine() {
        if (fichier != null) {
            try {
                fichier.close();
            }
            catch (IOException e) {
                System.out.println("Impossible de fermer le fichier");
            }
            fichier = null;
        }
    }
}

```

5.2.1.5. La méthode clone()

Si x désigne un objet obj1, l'exécution de x.clone() renvoie un second objet obj2, qui est une copie de obj1 : si obj1 est ensuite modifié, obj2 n'est pas affecté par ce changement.

Par défaut, la méthode clone(), héritée de Object fait une copie variable par variable : elle offre donc un comportement acceptable pour de très nombreuses sous classe de Object. Cependant comme le processus de duplication peut être délicat à gérer pour certaines classes (par exemple des objets de la classe Container), l'héritage de clone ne suffit pas pour qu'une classe supporte le clonage.

Pour permettre le clonage d'une classe, il faut implémenter dans la classe l'interface Cloneable.

La première chose que fait la méthode clone() de la classe Object, quand elle est appelée, est de tester si la classe implémente Cloneable. Si ce n'est pas le cas, elle lève l'exception CloneNotSupportedException.

5.2.2. La classe String

Une chaîne de caractères est contenue dans un objet de la classe String

On peut initialiser une variable String sans appeler explicitement un constructeur : le compilateur se charge de créer un objet.

Exemple : deux déclarations de chaînes identiques.

```

String uneChaine = "bonjour";
String uneChaine = new String("bonjour");

```

Les objets de cette classe ont la particularité d'être constants. Chaque traitement qui vise à transformer un objet de la classe est implémenté par une méthode qui laisse l'objet d'origine inchangé et renvoie un nouvel objet String contenant les modifications.

Exemple :

```

private String uneChaine;
void miseEnMajuscule(String chaine) {
    uneChaine = chaine.toUpperCase()
}

```

Il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs méthodes :

Exemple :

```

uneChaine = chaine.toUpperCase().trim();

```

L'opérateur + permet la concatenation de chaînes de caractères.

La comparaison de deux chaînes doit se faire via la méthode equals() qui compare les objets eux même et non l'opérateur == qui compare les références de ces objets :

Exemple :

```
String nom1 = new String("Bonjour");
String nom2 = new String("Bonjour");
System.out.println(nom1 == nom2); // affiche false
System.out.println( nom1.equals(nom2)); // affiche true
```

Cependant dans un souci d'efficacité, le compilateur ne duplique pas 2 constantes chaînes de caractères : il optimise l'espace mémoire utilisé en utilisant le même objet. Cependant, l'appel explicite du constructeur ordonne au compilateur de créer un nouvel objet.

Exemple :

```
String nom1 = "Bonjour";
String nom2 = "Bonjour";
String nom3 = new String("Bonjour");
System.out.println(nom1 == nom2); // affiche true
System.out.println(nom1 == nom3); // affiche false
```

La classe String possède de nombreuses méthodes dont voici les principales :

Méthodes la classe String	Rôle
charAt(int)	renvoie le nieme caractère de la chaîne
compareTo(String)	compare la chaîne avec l'argument
concat(String)	ajoute l'argument à la chaîne et renvoie la nouvelle chaîne
endsWith(String)	vérifie si la chaîne se termine par l'argument
equalsIgnoreCase(String)	compare la chaîne sans tenir compte de la casse
indexOf(String)	renvoie la position de début à laquelle l'argument est contenu dans la chaîne
lastIndexOf(String)	renvoie la dernière position à laquelle l'argument est contenu dans la chaîne
length()	renvoie la longueur de la chaîne
replace(char,char)	renvoie la chaîne dont les occurrences d'un caractère sont remplacées
startsWith(String int)	Vérifie si la chaîne commence par la sous chaîne
substring(int,int)	renvoie une partie de la chaîne
toLowerCase()	renvoie la chaîne en minuscule
toUpperCase()	renvoie la chaîne en majuscule
trim()	enlève les caractères non significatifs de la chaîne

La méthode isEmpty() ajoutée dans Java SE 6 facilite le test d'une chaîne de caractères vide.

Cette méthode utilise les données de l'instance de l'objet, il est donc nécessaire de vérifier que cette instance n'est pas null pour éviter la levée d'une exception de type NullPointerException.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.java6;
```

```

public class TestEmptyString {

    public static void main(String args[]) {

        String chaine = null;
        try {
            if (chaine.isEmpty()){
                System.out.println("la chaine est vide");
            }
        } catch (Exception e) {
            System.out.println("la chaine est null");
        }

        chaine = "test";
        if (chaine.isEmpty()){
            System.out.println("la chaine est vide");
        } else {
            System.out.println("la chaine n'est pas vide");
        }

        chaine = "";
        if (chaine.isEmpty()){
            System.out.println("la chaine est vide");
        } else {
            System.out.println("la chaine n'est pas vide");
        }
    }
}

```

Résultat :

```

la chaine est null
la chaine n'est pas vide
la chaine est vide

```

5.2.3. La classe StringBuffer

Les objets de cette classe contiennent des chaînes de caractères variables, ce qui permet de les agrandir ou de les réduire. Cette objet peut être utilisé pour construire ou modifier une chaîne de caractères chaque fois que l'utilisation de la classe String nécessiterait de nombreuses instantiations d'objets temporaires.

Par exemple, si str est un objet de type String, le compilateur utilisera la classe StringBuffer pour traiter la concaténation de "abcde"+str+"z" en générant le code suivant : new StringBuffer().append("abcde").append(str).append("z").toString();

Ce traitement aurait pu être réalisé avec trois appels à la méthode concat() de la classe String mais chacun des appels aurait instancié un objet StringBuffer pour réaliser la concaténation, ce qui est coûteux en temps d'exécution

La classe StringBuffer dispose de nombreuses méthodes qui permettent de modifier le contenu de la chaîne de caractère

Exemple (code Java 1.1) :

```

public class MettreMaj {

    static final String lMaj = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ";
    static final String lMin = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz";

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        System.out.println(MetMaj("chaîne avec MAJ et des min"));
    }

    public static String MetMaj(String s) {
        StringBuffer sb = new StringBuffer(s);

        for ( int i = 0; i < sb.length(); i++) {
            int index = lMin.indexOf(sb.charAt(i));

```

```

    if (index <=0 ) sb.setCharAt(i, lMaj.charAt(index));
    }
    return sb.toString();
}
}

```

Résultat :

CHAINE AVEC MAJ ET DES MIN

5.2.4. Les wrappers

Les objet de type wrappers (enveloppeurs) représentent des objets qui encapsulent une donnée de type primitif et qui fournissent un ensemble de méthodes qui permettent notamment de faire des conversions.

Ces classes offrent toutes les services suivants :

- un constructeur qui permet une instanciation à partir du type primitif et un constructeur qui permet une instanciation à partir d'un objet String
- une méthode pour fournir la valeur primitive représentée par l'objet
- une méthode equals() pour la comparaison.

Les méthodes de conversion opèrent sur des instances, mais il est possible d'utiliser des méthodes statiques.

Exemple :

```

int valeur =
Integer.valueOf("999").intValue();

```

Ces classes ne sont pas interchangeables avec les types primitifs d'origine car il s'agit d'objet.

Exemple :

```

Float objetpi = new Float("3.1415");
System.out.println(5*objetpi); // erreur à la compil

```

Pour obtenir la valeur contenue dans l'objet, il faut utiliser la méthode typeValue() ou type est le nom du type standard

Exemple :

```

Integer Entier = new Integer("10");
int entier = Entier.intValue();

```

Les classes Integer, Long, Float et Double définissent toutes les constantes MAX_VALUE et MIN_VALUE qui représentent leurs valeurs minimales et maximales.

Lorsque l'on effectue certaines opérations mathématiques sur des nombres à virgules flottantes (float ou double), le résultat peut prendre l'une des valeurs suivantes :

- NEGATIVE_INFINITY : infini négatif causé par la division d'un nombre négatif par 0.0
- POSITIVE_INFINITY : infini positif causé par la division d'un nombre positif par 0.0
- NaN: n'est pas un nombre (Not a Number) causé par la division de 0.0 par 0.0

Il existe des méthodes pour tester le résultat :

`Float.isNaN(float);` //idem avec double

`Double.isInfinite(double);` // idem avec float

Exemple :

```
float res = 5.0f / 0.0f;  
if (Float.isInfinite(res)) { ... };
```

La constante `Float.NaN` n'est ni égale à un nombre dont la valeur est NaN ni à elle même. `Float.NaN == Float.NaN` retourne False

Lors de la division par zéro d'un nombre entier, une exception est levée.

Exemple :

```
System.out.println(10/0);
```

```
Exception in thread "main" java.lang.ArithmeticException: / by zero  
at test9.main(test9.java:6)
```

5.2.5. La classe System

Cette classe possède de nombreuses fonctionnalités pour utiliser des services du système d'exploitation.

5.2.5.1. L'utilisation des flux d'entrée/sortie standard

La classe `System` définit trois variables statiques qui permettent d'utiliser les flux d'entrée/sortie standards du système d'exploitation.

Variable	Type	Rôle
<code>in</code>	<code>PrintStream</code>	Entrée standard du système. Par défaut, c'est le clavier.
<code>out</code>	<code>InputStream</code>	Sortie standard du système. Par défaut, c'est le moniteur.
<code>err</code>	<code>PrintStream</code>	Sortie standard des erreurs du système. Par défaut, c'est le moniteur.

Exemple :

```
System.out.println("bonjour");
```

La classe système possède trois méthodes qui permettent de rediriger ces flux.



La méthode `printf()` dont le mode fonctionnement bien connu dans le langage C a été reprise pour être ajoutée dans l'API de Java.

Exemple :

```
public class TestPrintf {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.printf("%4d", 32);  
    }  
}
```

La méthode printf propose :

- un nombre d'arguments variable
- des formats standard pour les types primitifs, String et Date
- des justifications possibles avec certains formats
- l'utilisation de la localisation pour les données numériques et de type date

Exemple (java 1.5):

```
import java.util.*;

public class TestPrintf2 {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.printf("%d \n"           ,13);
        System.out.printf("%4d \n"         ,13);
        System.out.printf("%04d \n"        ,13);
        System.out.printf("%f \n"          ,3.14116);
        System.out.printf("%.2f \n"        ,3.14116);
        System.out.printf("%s \n"          "Test");
        System.out.printf("%10s \n"         "Test");
        System.out.printf("%-10s \n"        "Test");
        System.out.printf("%tD \n"          , new Date());
        System.out.printf("%tF \n"          , new Date());
        System.out.printf("%1$te %1$tb %1$ty \n" , new Date());
        System.out.printf("%1$tA %1$te %1$TB %1$tY \n", new Date());
        System.out.printf("%1$tr \n"        , new Date());
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestPrintf2
13
13
0013
3,141160
3,14
Test
Test
Test
08/23/04
2004-08-23
23 ao1t 04
lundi 23 ao1t 2004
03:56:25 PM
```

Une exception est levée lors de l'exécution si un des formats utilisés est inconnu.

Exemple (java 1.5):

```
C:\tiger>java TestPrintf2
13 1300133,1411603,14Test TestTest 08/23/04Exception in thread "main"
java.util.UnknownFormatConversionException: Conversion = 'tf'
at java.util.Formatter$FormatSpecifier.checkDateTime(Unknown Source)
at java.util.Formatter$FormatSpecifier.<init>(Unknown Source)
at java.util.Formatter.parse(Unknown Source)
at java.util.Formatter.format(Unknown Source)
at java.io.PrintStream.format(Unknown Source)
at java.io.PrintStream.printf(Unknown Source)
at TestPrintf2.main(TestPrintf2.java:15)
```

5.2.5.2. Les variables d'environnement et les propriétés du système

JDK 1.0 propose la méthode statique `getEnv()` qui renvoie la valeur de la propriété système dont le nom est fourni en paramètre.

Depuis le JDK 1.1, cette méthode est deprecated car elle n'est pas très portable. Son utilisation lève une exception :

Exemple :

```
java.lang.Error: getenv no longer supported, use properties and -D instead: windir
    at java.lang.System.getenv(System.java:691)
    at com.jmd.test.TestPropertyEnv.main(TestPropertyEnv.java:6)
Exception in thread "main"
```

Elle est remplacée par un autre mécanisme qui n'interroge pas directement le système mais qui recherche les valeurs dans un ensemble de propriétés. Cet ensemble est constitué de propriétés standard fournies par l'environnement java et par des propriétés ajoutées par l'utilisateur. Jusqu'au JDK 1.4, il est nécessaire d'utiliser ces propriétés de la JVM.

Voici une liste non exhaustive des propriétés fournies par l'environnement java :

Nom de la propriété	Rôle
java.version	Version du JRE
java.vendor	Auteur du JRE
java.vendor.url	URL de l'auteur
java.home	Répertoire d'installation de java
java.vm.version	Version de l'implémentation la JVM
java.vm.vendor	Auteur de l'implémentation de la JVM
java.vm.name	Nom de l'implémentation de la JVM
java.specification.version	Version des spécifications de la JVM
java.specification.vendor	Auteur des spécifications de la JVM
java.specification.name	Nom des spécifications de la JVM
java.ext.dirs	Chemin du ou des répertoires d'extension
os.name	Nom du système d'exploitation
os.arch	Architecture du système d'exploitation
os.version	Version du système d'exploitation
file.separator	Séparateur de fichiers (exemple : "/" sous Unix, "\" sous Windows)
path.separator	Séparateur de chemin (exemple : ":" sous Unix, ";" sous Windows)
line.separator	Séparateur de ligne
user.name	Nom du user courant
user.home	Répertoire d'accueil du user courant
user.dir	Répertoire courant au moment de l'initialisation de la propriété

Exemple :

```
public class TestProperty {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("java.version"          )+"System.getProperty("java.version"));
        System.out.println("java.vendor"            )+"System.getProperty("java.vendor"));
        System.out.println("java.vendor.url"         )+"System.getProperty("java.vendor.url"));
    }
}
```

```

System.out.println("java.home                =" + System.getProperty("java.home"));
System.out.println("java.vm.specification.version ="
    + System.getProperty("java.vm.specification.version"));
System.out.println("java.vm.specification.vendor ="
    + System.getProperty("java.vm.specification.vendor"));
System.out.println("java.vm.specification.name ="
    + System.getProperty("java.vm.specification.name"));
System.out.println("java.vm.version            =" + System.getProperty("java.vm.version"));
System.out.println("java.vm.vendor             =" + System.getProperty("java.vm.vendor"));
System.out.println("java.vm.name                =" + System.getProperty("java.vm.name"));
System.out.println("java.specification.version ="
    + System.getProperty("java.specification.version"));
System.out.println("java.specification.vendor ="
    + System.getProperty("java.specification.vendor"));
System.out.println("java.specification.name ="
    + System.getProperty("java.specification.name"));
System.out.println("java.class.version         ="
    + System.getProperty("java.class.version"));
System.out.println("java.class.path            ="
    + System.getProperty("java.class.path"));
System.out.println("java.ext.dirs              =" + System.getProperty("java.ext.dirs"));
System.out.println("os.name                    =" + System.getProperty("os.name"));
System.out.println("os.arch                    =" + System.getProperty("os.arch"));
System.out.println("os.version                 =" + System.getProperty("os.version"));
System.out.println("file.separator          =" + System.getProperty("file.separator"));
System.out.println("path.separator         =" + System.getProperty("path.separator"));
System.out.println("line.separator         =" + System.getProperty("line.separator"));
System.out.println("user.name              =" + System.getProperty("user.name"));
System.out.println("user.home              =" + System.getProperty("user.home"));
System.out.println("user.dir               =" + System.getProperty("user.dir"));
    }
}

```

Par défaut, l'accès aux propriétés système est restreint par le SecurityManager pour les applets.

Pour définir ces propres propriétés, il faut utiliser l'option `-D` de l'interpreteur java en utilisant la ligne de commande.

La méthode statique `getProperty()` permet d'obtenir la valeur de la propriété dont le nom est fourni en paramètre. Une version surchargée de cette méthode permet de préciser un second paramètre qui contiendra la valeur par défaut, si la propriété n'est pas définie.

Exemple : obtenir une variable système (java 1.1, 1.2, 1.3 et 1.4)

```

package com.jmd.test;

public class TestPropertyEnv {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("env.windir =" + System.getProperty("env.windir"));
    }
}

```

Exemple : Execution

```

C:\tests>java -Denv.windir=%windir% -cp . com.jmd.test.TestPropertyEnv
env.windir =C:\WINDOWS

```

Java 5 propose de nouveau une implémentation pour la méthode `System.getenv()` possédant deux surcharges :

- Une sans paramètre qui renvoie une collection des variables système
- Une avec un paramètre de type string qui contient le nom de la variable à obtenir

Exemple (Java 5):

```

package com.jmd.tests;

```



```
public class TestPropertyEnv {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(System.getenv("windir"));
    }
}
```

La surcharge sans argument permet d'obtenir une collection de type Map contenant les variables d'environnement système.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmd.tests;

import java.util.Iterator;
import java.util.Map;
import java.util.Set;

public class TestPropertyEnv {
    public static void main(String[] args) {
        Map map = System.getenv();
        Set cles = map.keySet();
        Iterator iterator = cles.iterator();
        while (iterator.hasNext()) {
            String cle = (String) iterator.next();
            System.out.println(cle+" : "+map.get(cle));
        }
    }
}
```

5.2.6. Les classes Runtime et Process

La classe Runtime permet d'interagir avec le système dans lequel l'application s'exécute : obtenir des informations sur le système, arrêt de la machine virtuelle, exécution d'un programme externe.

Cette classe ne peut pas être instanciée mais il est possible d'obtenir une instance en appelant la méthode statique `getRuntime()` de la classe `RunTime`.

Les méthodes `totalMemory()` et `freeMemory()` permettent d'obtenir respectivement la quantité totale de la mémoire et la quantité de mémoire libre.

Exemple :

```
package com.jmd.tests;

public class TestRuntime1 {
    public static void main(String[] args) {
        Runtime runtime = Runtime.getRuntime();
        System.out.println("Mémoire totale = " + runtime.totalMemory());
        System.out.println("Mémoire libre = " + runtime.freeMemory());
    }
}
```

La méthode `exec()` permet d'exécuter des processus sur le système d'exploitation ou s'exécute la JVM. Elle lance la commande de manière asynchrone et renvoie un objet de type `Process` pour obtenir des informations sur le processus lancé.

Il existe plusieurs surcharges de cette méthode pouvant toutes entre autre lever une exception de type `SecurityException`, `IOException`, `NullPointerException` :

Méthode	Remarque
Process exec(String command)	
Process exec(String[] cmdarray)	
Process exec(String[] cmdarray, String[] envp)	
Process exec(String[] cmdarray, String[] envp, File dir)	(depuis Java 1.3)
Process exec(String cmd, String[] envp)	
Process exec(String command, String[] envp, File dir)	(depuis Java 1.3)

La commande à exécuter peut être fournie sous la forme d'une chaîne de caractères ou sous la forme d'un tableau dont le premier élément est la commande et les éléments suivants sont ses arguments. Deux des surcharges accepte un objet de File qui encapsule le répertoire dans lequel la commande va être exécutée.

Important : la commande exec() n'est pas un interpréteur de commande. Il n'est par exemple pas possible de préciser dans la commande une redirection vers un fichier. Ainsi pour exécuter une commande de l'interpréteur DOS sous Windows, il est nécessaire de préciser l'interpréteur de commande à utiliser (command.com sous Windows 95 ou cmd.exe sous Windows 2000 et XP).

Remarque : avec l'interpréteur de commande cmd.exe, il est nécessaire d'utiliser l'option /c qui permet de demander de quitter l'interpréteur à la fin de l'exécution de la commande.

L'inconvénient d'utiliser cette méthode est que la commande exécutée est dépendante du système d'exploitation.

La classe abstraite Process encapsule un processus : son implémentation est fournie par la JVM puisqu'elle est dépendante du système.

Les méthodes getOutputStream(), getInputStream() et getErrorStream() permettent d'avoir un accès respectivement au flux de sortie, d'entrée et d'erreur du processus.

La méthode waitFor() permet d'attendre la fin du processus

La méthode exitValue() permet d'obtenir le code retour du processus. Elle lève une exception de type InterruptedException si le processus n'est pas terminé.

La méthode destroy() permet de détruire le processus

Exemple :

```
package com.jmd.tests;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.InputStreamReader;

public class TestRuntime2 {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            Process proc =
                Runtime.getRuntime().exec("cmd.exe /c set");
            BufferedReader in =
                new BufferedReader(new InputStreamReader(proc.getInputStream()));
            String str;
            while ((str = in.readLine()) != null) {
                System.out.println(str);
            }
            in.close();
            proc.waitFor();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Cet exemple est fourni à titre d'exemple mais n'est pas solution idéale même si il fonctionne. Il est préférable de traiter les flux dans un thread dédié.

Exemple :

```
package com.jmd.tests;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;
import java.io.InputStreamReader;

public class TestRuntime3 {

    public TestRuntime3() {
        try {

            Runtime runtime = Runtime.getRuntime();
            Process proc = runtime.exec("cmd.exe /c set");

            TestRuntime3.AfficheFlux afficheFlux =
                new AfficheFlux(proc.getInputStream());

            afficheFlux.start();

            int exitVal = proc.waitFor();
            System.out.println("exitVal = " + exitVal);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        new TestRuntime3();
    }

    private class AfficheFlux extends Thread {
        InputStream is;

        AfficheFlux(InputStream is) {
            this.is = is;
        }

        public void run() {
            try {
                InputStreamReader isr = new InputStreamReader(is);
                BufferedReader br = new BufferedReader(isr);
                String line = null;
                while ((line = br.readLine()) != null)
                    System.out.println(line);
            } catch (IOException ioe) {
                ioe.printStackTrace();
            }
        }
    }
}
```

Sous Windows, il est possible d'utiliser un fichier dont l'extension est associée à une application

Exemple :

```
Process proc = Runtime.getRuntime().exec("cmd.exe /c \"%c:\\test.doc\"");
```

5.3. Présentation rapide du package awt java

AWT est une collection de classes pour la réalisation d'applications graphiques ou GUI (Graphic User Interface)

Les composants qui sont utilisés par les classes définies dans ce package sont des composants dit "lourds" : ils dépendent entièrement du système d'exploitation. D'ailleurs leur nombre est limité car ils sont communs à plusieurs systèmes d'exploitation pour assurer la portabilité. Cependant, la représentation d'une interface graphique avec awt sur plusieurs systèmes peut ne pas être identique.

AWT se compose de plusieurs packages dont les principaux sont:

- java.awt : c'est le package de base de la bibliothèque AWT
- java.awt.image : ce package permet la gestion des images
- java.awt.event : ce package permet la gestion des événements utilisateurs
- java.awt.font : ce package permet d'utiliser les polices de caractères
- java.awt.dnd : ce package permet l'utilisation du cliquer/glisser

Le chapitre «[La création d'interfaces graphiques avec AWT](#)» détaille l'utilisation de ce package.

5.4. Présentation rapide du package java.io

Ce package définit un ensemble de classes pour la gestion des flux d'entrées-sorties.

Le chapitre «[Les flux](#)» détaille l'utilisation de ce package.

5.5. Le package java.util

Ce package contient un ensemble de classes utilitaires : la gestion des dates (Date et Calendar), la génération de nombres aléatoires (Random), la gestion des collections ordonnées ou non tel que la table de hachage (HashTable), le vecteur (Vector), la pile (Stack) ..., la gestion des propriétés (Properties), des classes dédiées à l'internationalisation (ResourceBundle, PropertyResourceBundle, ListResourceBundle) etc ...

Certaines de ces classes sont présentées plus en détail dans les sections suivantes.

5.5.1. La classe StringTokenizer

Cette classe permet de découper une chaîne de caractères (objet de type String) en fonction de séparateurs. Le constructeur de la classe accepte 2 paramètres : la chaîne à décomposer et une chaîne contenant les séparateurs

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.util.*;

class test9 {
    public static void main(String args[]) {
        StringTokenizer st = new StringTokenizer("chaîne1,chaîne2,chaîne3,chaîne4",",");
        while (st.hasMoreTokens()) {
            System.out.println((st.nextToken()).toString());
        }
    }
}

C:\java>java test9
chaîne1
chaîne2
chaîne3
chaîne4
```

La méthode `hasMoreTokens()` fournit un contrôle d'itération sur la collection en renvoyant un boolean indiquant si il reste encore des éléments.

La méthode `getNextTokens()` renvoie le prochain élément sous la forme d'un objet `String`

5.5.2. La classe `Random`

La classe `Random` permet de générer des nombres pseudo-aléatoires. Après l'appel au constructeur, il suffit d'appeler la méthode correspondant au type désiré : `nextInt()`, `nextLong()`, `nextFloat()` ou `nextDouble()`

Méthodes	valeur de retour
<code>nextInt</code>	entre <code>Integer.MIN_VALUE</code> et <code>Integer.MAX_VALUE</code>
<code>nextLong</code>	entre <code>Long.MIN_VALUE</code> et <code>Long.MAX_VALUE</code>
<code>nextFloat</code> ou <code>nextDouble</code>	entre 0.0 et 1.0

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.util.*;
class test9 {
    public static void main (String args[]) {
        Random r = new Random();
        int a = r.nextInt() %10; //entier entre -9 et 9
        System.out.println("a = "+a);
    }
}
```

5.5.3. Les classes `Date` et `Calendar`

En Java 1.0, la classe `Date` permet de manipuler les dates.

Exemple (code Java 1.0) :

```
import java.util.*;
...
Date maintenant = new Date();
if (maintenant.getDay() == 1)
    System.out.println(" lundi ");
```

Le constructeur d'un objet `Date` l'initialise avec la date et l'heure courante du système.

Exemple (code Java 1.0) :

```
import java.util.*;
import java.text.*;

public class TestHeure {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Date date = new Date();
        System.out.println(DateFormat.getTimeInstance().format(date));
    }
}
```

Résultat :

La méthode `getTime()` permet de calculer le nombre de millisecondes écoulées entre la date qui est encapsulée dans l'objet qui reçoit le message `getTime` et le premier janvier 1970 à minuit GMT.



En java 1.1, de nombreuses méthodes et constructeurs de la classe `Date` sont deprecated, notamment celles qui permettent de manipuler les éléments qui composent la date et leur formattage : il faut utiliser la classe `Calendar`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.util.*;

public class TestCalendar {
    public static void main(java.lang.String[] args) {

        Calendar c = Calendar.getInstance();
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.MONDAY)
            System.out.println("nous sommes lundi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.TUESDAY)
            System.out.println("nous sommes mardi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.WEDNESDAY)
            System.out.println("nous sommes mercredi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.THURSDAY)
            System.out.println("nous sommes jeudi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.FRIDAY)
            System.out.println("nous sommes vendredi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.SATURDAY)
            System.out.println("nous sommes samedi ");
        if (c.get(Calendar.DAY_OF_WEEK) == Calendar.SUNDAY)
            System.out.println("nous sommes dimanche ");

    }
}
```

Résultat :

nous sommes lundi

5.5.4. La classe `SimpleDateFormat`

La classe `SimpleDateFormat` permet de formater et d'analyser une date en tenant compte d'une `Locale`. Elle hérite de la classe abstraite `DateFormat`.

Pour réaliser ces traitements cette classe utilise un modèle (pattern) sous la forme d'une chaîne de caractères.

La classe `DataFormat` propose plusieurs méthodes pour obtenir le modèle par défaut de la `Locale` courante :

- `getTimeInstance(style)`
- `getDateInstance(style)`
- `getTimeDateInstance(styleDate, styleHeure)`

Ces méthodes utilisent la `Locale` par défaut mais chacune de ces méthodes possède une surcharge qui permet de préciser une `Locale`.

Pour chacune de ces méthodes, quatre styles sont utilisables : `SHORT`, `MEDIUM`, `LONG` et `FULL`. Ils permettent de désigner la richesse des informations contenues dans le modèle pour la date et/ou l'heure.

Exemple :

```

package com.jmd.test.dej.date;

import java.text.DateFormat;
import java.util.Date;
import java.util.Locale;

public class TestFormaterDate2 {

    /**
     * @param args
     */
    public static void main(String[] args) {
        Date aujourd'hui = new Date();

        DateFormat shortDateFormat = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.SHORT,
            DateFormat.SHORT);

        DateFormat shortDateFormatEN = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.SHORT,
            DateFormat.SHORT, new Locale("EN", "en"));

        DateFormat mediumDateFormat = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.MEDIUM,
            DateFormat.MEDIUM);

        DateFormat mediumDateFormatEN = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.MEDIUM,
            DateFormat.MEDIUM, new Locale("EN", "en"));

        DateFormat longDateFormat = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.LONG,
            DateFormat.LONG);

        DateFormat longDateFormatEN = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.LONG,
            DateFormat.LONG, new Locale("EN", "en"));

        DateFormat fullDateFormat = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.FULL,
            DateFormat.FULL);

        DateFormat fullDateFormatEN = DateFormat.getDateInstance(
            DateFormat.FULL,
            DateFormat.FULL, new Locale("EN", "en"));

        System.out.println(shortDateFormat.format(aujourd'hui));
        System.out.println(mediumDateFormat.format(aujourd'hui));
        System.out.println(longDateFormat.format(aujourd'hui));
        System.out.println(fullDateFormat.format(aujourd'hui));
        System.out.println("");
        System.out.println(shortDateFormatEN.format(aujourd'hui));
        System.out.println(mediumDateFormatEN.format(aujourd'hui));
        System.out.println(longDateFormatEN.format(aujourd'hui));
        System.out.println(fullDateFormatEN.format(aujourd'hui));
    }
}

```

Résultat :

```

27/06/06 21:36
27 juin 2006 21:36:30
27 juin 2006 21:36:30 CEST
mardi 27 juin 2006 21 h 36 CEST

6/27/06 9:36 PM
Jun 27, 2006 9:36:30 PM
June 27, 2006 9:36:30 PM CEST
Tuesday, June 27, 2006 9:36:30 PM CEST

```

Il est aussi possible de définir son propre format en utilisant les éléments du tableau ci-dessous. Chaque lettre du tableau est interprétée de façon particulière. Pour utiliser les caractères sans qu'ils soient interprétés dans le modèle il faut les encadrer par de simples quotes. Pour utiliser une quote il faut en mettre deux consécutives dans le modèle.

<i>Lettre</i>	<i>Description</i>	<i>Exemple</i>
G	Era	AD (Anno Domini), BC (Before Christ)
y	Année	06 ; 2006
M	Mois dans l'année	Septembre; Sept.; 07
w	Semaine dans l'année	34
W	Semaine dans le mois	2
D	Jour dans l'année	192
d	jour dans le mois	23
F	Jour de la semaine dans le mois	17
E	Jour de la semaine	Mercredi; Mer.
a	Marqueur AM/PM (Ante/Post Meridiem)	PM, AM
H	Heure (0-23)	23
k	Heure (1-24)	24
K	Heure en AM/PM (0-11)	6
h	Heure en AM/PM (1-12)	7
m	Minutes	59
s	Secondes	59
S	Millisecondes	12564
z	Zone horaire générale	CEST; Heure d'été d'Europe centrale
Z	Zone horaire (RFC 822)	+0200

Ces caractères peuvent être répétés pour préciser le format à utiliser :

- Pour les caractères de type Text : moins de 4 caractères consécutifs représentent la version abrégée sinon c'est la version longue qui est utilisée.
- Pour les caractères de type Number : c'est le nombre de répétitions qui désigne le nombre de chiffre utilisé complété si nécessaire par des 0 à gauche.
- Pour les caractères de type Year : 2 caractères précisent que l'année est codée sur deux caractères.
- Pour les caractères de type Month : 3 caractères ou plus représentent la forme littérale sinon c'est la forme numérique du mois.

Exemple :

```
package com.jmd.test.dej.date;

import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.Date;
import java.util.Locale;

public class TestFormaterDate {

    public static void main(String[] args) {
        SimpleDateFormat formater = null;

        Date aujourd'hui = new Date();

        formater = new SimpleDateFormat("dd-MM-yy");
    }
}
```



```

        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("ddMMyy");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("yyMMdd");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("h:mm a");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("K:mm a, z");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("hh:mm a, zzzz");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("EEEE, d MMM yyyy");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("'le' dd/MM/yyyy 'à' hh:mm:ss");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("'le' dd MMMM yyyy 'à' hh:mm:ss");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("dd MMMMM yyyy GGG, hh:mm aaa");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

        formater = new SimpleDateFormat("yyyyMMddHHmmss");
        System.out.println(formater.format(aujourd'hui));

    }
}

```

Résultat :

```

27-06-06
270606
060627
9:37 PM
9:37 PM, CEST
09:37 PM, Heure d'été d'Europe centrale
mardi, 27 juin 2006
le 27/06/2006 à 09:37:10
le 27 juin 2006 à 09:37:10
27 juin 2006 ap. J.-C., 09:37 PM
20060627213710

```

Il existe plusieurs constructeurs de la classe SimpleDateFormat :

Constructeur	Rôle
SimpleDateFormat()	Constructeur par défaut utilisant le modèle par défaut et les symboles de formatage de dates de la Locale par défaut
SimpleDateFormat(String)	Constructeur utilisant le modèle fourni et les symboles de formatage de dates de la Locale par défaut
SimpleDateFormat(String, DateFormatSymbols)	Constructeur utilisant le modèle et les symboles de formatage de dates fournis
SimpleDateFormat(String, Locale)	Constructeur utilisant le modèle fourni et les symboles de formatage de dates de la Locale fournie

La classe DateFormatSymbols encapsule les différents éléments textuels qui peuvent entrer dans la composition d'une date pour une Locale donnée (les jours, les libellés courts des mois, les libellés des mois, ...).

Exemple :

```
package com.jmd.test.dej.date;

import java.text.DateFormatSymbols;
import java.util.Locale;

public class TestFormaterDate3 {

    public static void main(String[] args) {
        DateFormatSymbols dfsFR = new DateFormatSymbols(Locale.FRENCH);
        DateFormatSymbols dfsEN = new DateFormatSymbols(Locale.ENGLISH);

        String[] joursSemaineFR = dfsFR.getWeekdays();
        String[] joursSemaineEN = dfsEN.getWeekdays();

        StringBuffer texteFR = new StringBuffer("Jours FR ");
        StringBuffer texteEN = new StringBuffer("Jours EN ");

        for (int i = 1; i < joursSemaineFR.length; i++) {
            texteFR.append(" : ");
            texteFR.append(joursSemaineFR[i]);
            texteEN.append(" : ");
            texteEN.append(joursSemaineEN[i]);
        }
        System.out.println(texteFR);
        System.out.println(texteEN);

        texteFR = new StringBuffer("Mois courts FR ");
        texteEN = new StringBuffer("Mois courts EN ");
        String[] moisCourtsFR = dfsFR.getShortMonths();
        String[] moisCourtsEN = dfsEN.getShortMonths();

        for (int i = 0; i < moisCourtsFR.length - 1; i++) {
            texteFR.append(" : ");
            texteFR.append(moisCourtsFR[i]);
            texteEN.append(" : ");
            texteEN.append(moisCourtsEN[i]);
        }

        System.out.println(texteFR);
        System.out.println(texteEN);

        texteFR = new StringBuffer("Mois FR ");
        texteEN = new StringBuffer("Mois EN ");
        String[] moisFR = dfsFR.getMonths();
        String[] moisEN = dfsEN.getMonths();

        for (int i = 0; i < moisFR.length - 1; i++) {
            texteFR.append(" : ");
            texteFR.append(moisFR[i]);
            texteEN.append(" : ");
            texteEN.append(moisEN[i]);
        }

        System.out.println(texteFR);
        System.out.println(texteEN);

    }
}
```

Résultat :

```
Jours FR : dimanche : lundi : mardi : mercredi : jeudi : vendredi : samedi
Jours EN : Sunday : Monday : Tuesday : Wednesday : Thursday : Friday : Saturday
Mois courts FR : janv. : févr. : mars : avr. : mai : juin : juil. : août : sept. : oct. : nov. : déc.
Mois courts EN : Jan : Feb : Mar : Apr : May : Jun : Jul : Aug : Sep : Oct : Nov : Dec
Mois FR : janvier : février : mars : avril : mai : juin : juillet : août : septembre : octobre : novembre : décembre
Mois EN : January : February : March : April : May : June : July : August : September : October : November : December
```

Il est possible de définir son propre objet `DateFormatSymbols` pour personnaliser les éléments textuels nécessaires pour le traitement des dates. La classe `DateFormatSymbols` propose à cet effet des setters sur chacun des éléments.

Exemple :

```
package com.jmd.test.dej.date;

import java.text.DateFormatSymbols;
import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.Date;

public class TestFormaterDate4 {

    public static void main(String[] args) {
        Date aujourd'hui = new Date();
        DateFormatSymbols monDFS = new DateFormatSymbols();
        String[] joursCourts = new String[] {
            "",
            "Di",
            "Lu",
            "Ma",
            "Me",
            "Je",
            "Ve",
            "Sa" };
        monDFS.setShortWeekdays(joursCourts);
        SimpleDateFormat dateFormat = new SimpleDateFormat(
            "EEE dd MMM yyyy HH:mm:ss",
            monDFS);
        System.out.println(dateFormat.format(aujourd'hui));
    }
}
```

Résultat :

Ma 27 juin 2006 21:38:22

Attention : il faut consulter la documentation de l'API pour connaître précisément le contenu et l'ordre des éléments fournis sous la forme de tableau au setter de la classe. Dans l'exemple, ci-dessus, les jours de la semaine commencent par dimanche.

La méthode `applyPattern()` permet de modifier le modèle d'un objet `SimpleDateFormat`.

La classe `SimpleDataFormat` permet également d'analyser une date sous la forme d'une chaîne de caractères pour la transformer en objet de type `Date` en utilisant un modèle. Cette opération est réalisée grâce à la méthode `parse()`. Si elle échoue, elle lève une exception de type `ParseException`.

Exemple :

```
package com.jmd.test.dej.date;

import java.text.ParseException;
import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.Date;

public class TestParserDate {

    public static void main(String[] args) {
        Date date = null;
        SimpleDateFormat simpleDateFormat = new SimpleDateFormat("dd/MM/yyyy");

        String date1 = "22/06/2006";
        String date2 = "22062006";

        try {
```

```

        date = SimpleDateFormat.parse(date1);
        System.out.println(date);
        date = SimpleDateFormat.parse(date2);
        System.out.println(date);
    } catch (ParseException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

Thu Jun 22 00:00:00 CEST 2006
java.text.ParseException: Unparseable date: "22062006"
    at java.text.DateFormat.parse(Unknown Source)
    at com.jmd.test.dej.date.TestParserDate.main(TestParserDate.java:19)

```

5.5.5. La classe Vector

Un objet de la classe Vector peut être considéré comme une tableau évolué qui peut contenir un nombre indéterminé d'objets.

Les méthodes principales sont les suivantes :

Méthode	Rôle
void addElement(Object)	ajouter un objet dans le vecteur
boolean contains(Object)	retourne true si l'objet est dans le vecteur
Object elementAt(int)	retourne l'objet à l'index indiqué
Enumeration elements()	retourne une enumeration contenant tous les éléments du vecteur
Object firstElement()	retourne le premier élément du vecteur (celui dont l'index est égal à zéro)
int indexOf(Object)	renvoie le rang de l'élément ou -1
void insertElementAt(Object, int)	insérer un objet à l'index indiqué
boolean isEmpty()	retourne un booléen si le vecteur est vide
Object lastElement()	retourne le dernier élément du vecteur
void removeAllElements()	vider le vecteur
void removeElement(Object)	supprime l'objet du vecteur
void removeElementAt(int)	supprime l'objet à l'index indiqué
void setElementAt(object, int)	remplacer l'élément à l'index par l'objet
int size()	nombre d'objet du vecteur

On peut stocker des objets de classes différentes dans un vecteur mais les éléments stockés doivent obligatoirement être des objets (pour le type primitif il faut utiliser les wrappers tel que Integer ou Float mais pas int ou float).

Exemple (code Java 1.1) :

```

Vector v = new Vector();
v.addElement(new Integer(10));
v.addElement(new Float(3.1416));
v.insertElementAt("chaîne ",1);
System.out.println(" le vecteur contient "+v.size()+ " elements ");

```

```
String retrouve = (String) v.elementAt(1);
System.out.println(" le 1er element = "+retrouve);
```

```
C:\$user\java>java test9
le vecteur contient 3 elements
le 1er element = chaîne
```

Exemple (code Java 1.1) :

```
Vector v = new Vector();
...

for (int i = 0; i < v.size() ; i ++) {
    System.out.println(v.elementAt(i));
}
```

Il est aussi possible de parcourir l'ensemble des éléments en utilisant une instance de l'interface Enumeration.

5.5.6. La classe Hashtable

Les informations d'une Hashtable sont stockées sous la forme clé – données. Cet objet peut être considéré comme un dictionnaire.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Hashtable dico = new Hashtable();
dico.put("livre1", " titre du livre 1 ");
dico.put("livre2", "titre du livre 2 ");
```

Il est possible d'utiliser n'importe quel objet comme clé et comme donnée

Exemple (code Java 1.1) :

```
dico.put("jour", new Date());
dico.put(new Integer(1),"premier");
dico.put(new Integer(2),"deuxième");
```

Pour lire dans la table, on utilise get(object) en donnant la clé en paramètre.

Exemple (code Java 1.1) :

```
System.out.println(" nous sommes le " +dico.get("jour"));
```

La méthode remove(Object) permet de supprimer une entrée du dictionnaire correspondant à la clé passée en paramètre.

La méthode size() permet de connaître le nombre d'association du dictionnaire.

5.5.7. L'interface Enumeration

L'interface Enumeration est utilisée pour permettre le parcours séquentiel de collections.

Enumeration est une interface qui définit 2 méthodes :

Méthodes	Rôle

boolean hasMoreElements()	retourne true si l'énumération contient encore un ou plusieurs elements
Object nextElement()	retourne l'objet suivant de l'énumération Elle leve une Exception NoSuchElementException si la fin de la collection est atteinte.

Exemple (code Java 1.1) : contenu d'un vecteur et liste des clés d'une Hashtable

```
import java.util.*;

class test9 {

    public static void main (String args[]) {

        Hashtable h = new Hashtable();
        Vector v = new Vector();

        v.add("chaîne 1");
        v.add("chaîne 2");
        v.add("chaîne 3");

        h.put("jour", new Date());
        h.put(new Integer(1), "premier");
        h.put(new Integer(2), "deuxième");

        System.out.println("Contenu du vector");

        for (Enumeration e = v.elements() ; e.hasMoreElements() ; ) {
            System.out.println(e.nextElement());
        }

        System.out.println("\nContenu de la hashtable");

        for (Enumeration e = h.keys() ; e.hasMoreElements() ; ) {
            System.out.println(e.nextElement());
        }
    }
}

C:\$user\java>java test9
Contenu du vector
chaîne 1
chaîne 2
chaîne 3
Contenu de la hashtable
jour
2
1
```

5.5.8. La manipulation d'archives zip



Depuis sa version 1.1, le JDK propose des classes permettant la manipulation d'archives au format zip. Ce format de compression est utilisé par Java lui-même notamment pour les fichiers de packaging (jar, war, ear ...).

Ces classes sont regroupées dans le package java.util.zip. Elles permettent de manipuler les archives au format zip et Gzip et d'utiliser des sommes de contrôles selon les algorithmes Adler-32 et CRC-32.

La classe ZipFile encapsule une archive au format zip : elle permet de manipuler les entrées qui composent l'archive.

Elle possède trois constructeurs :

Constructeur	Rôle

ZipFile(File)	ouvre l'archive correspondant fichier fourni en paramètre
ZipFile(File, int)	ouvre l'archive correspondant fichier fourni en paramètre selon le mode précisé : OPEN_READ ou OPEN_READ OPEN_DELETE
ZipFile(string)	ouvre l'archive dont le nom de fichier est fourni en paramètre

Exemple :

```
try {
    ZipFile test = new ZipFile(new File("C:/test.zip"));
} catch (ZipException e) {
    e.printStackTrace();
} catch (IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
```

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
Enumeration entries()	Obtenir une énumération des entrées de l'archive sous la forme d'objet de type ZipEntry
close()	Fermer l'archive
ZipEntry getEntry(String)	Renvoie l'entrée dont le nom est précisé en paramètre
InputStream getInputStream(ZipEntry)	Renvoie un flux de lecture pour l'entrée précisée

La classe ZipEntry encapsule une entrée dans l'archive zip. Une entrée correspond à un fichier avec des informations le concernant dans l'archive.

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
getName()	Renvoie le nom de l'entrée (nom du fichier avec sa sous arborescence dans l'archive)
getTime() / setTime()	Renvoie ou modifie la date de modification de l'entrée
getComment() / setComment()	Renvoie ou modifie le commentaire associé à l'entrée
getSize() / setSize()	Renvoie ou modifie la taille de l'entrée non compressée
getCompressedSize() / setCompressedSize()	Renvoie ou modifie la taille de l'entrée compressée
getCrc() / setCrc()	Renvoie ou modifie la somme de contrôle permettant de vérifier l'intégrité de l'entrée
getMethod() / setMethod()	Renvoie ou modifie la méthode utilisée pour la compression
isDirectory()	Renvoie un booléen précisant si l'entrée est un répertoire

Exemple : afficher le contenu d'une archive

```
public static void listerZip(String nomFichier) {
    ZipFile zipFile;
    try {
        zipFile = new ZipFile(nomFichier);
        Enumeration entries = zipFile.entries();
        while (entries.hasMoreElements()) {
            ZipEntry entry = (ZipEntry) entries.nextElement();
        }
    }
}
```

```

        String name = entry.getName();
        System.out.println(name);
    }
    zipFile.close();
} catch (IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
}

```

La classe `ZipOutputStream` est un flux qui permet l'écriture de données dans l'archive.

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
<code>setMethod()</code>	Modifier la méthode de compression utilisée par défaut. Les valeurs possibles sont <code>STORED</code> (aucune compression) ou <code>DEFLATED</code> (avec compression)
<code>setLevel()</code>	Modifier le taux de compression : les valeurs entières possibles sont 0 à 9 ou 9 correspond au taux de compression le plus élevé. Des constantes sont définies dans la classe <code>Deflater</code> : <code>Deflater.BEST_COMPRESSION</code> , <code>Deflater.DEFAULT_COMPRESSION</code> , <code>Deflater.BEST_SPEED</code> , <code>Deflater.NO_COMPRESSION</code>
<code>putNextEntry(ZipEntry)</code>	Permet de se positionner dans l'archive pour ajouter l'entrée fournie en paramètre
<code>write(byte[] b, int off, int len)</code>	Permet d'écrire un tableau d'octet dans l'entrée courante
<code>closeEntry()</code>	Fermer l'entrée courante et se positionne pour ajouter l'entrée suivante
<code>close()</code>	Fermer le flux

Exemple : compresser un fichier dans une archive

```

public static void compresser(String nomArchive, String nomFichier) {
    try {
        ZipOutputStream zip = new ZipOutputStream(
            new FileOutputStream(nomArchive));
        zip.setMethod(ZipOutputStream.DEFLATED);
        zip.setLevel(Deflater.BEST_COMPRESSION);

        // lecture du fichier
        File fichier = new File(nomFichier);
        FileInputStream fis = new FileInputStream(fichier);
        byte[] bytes = new byte[fis.available()];
        fis.read(bytes);

        // ajout d'une nouvelle entree dans l'archive contenant le fichier
        ZipEntry entry = new ZipEntry(nomFichier);
        entry.setTime(fichier.lastModified());
        zip.putNextEntry(entry);
        zip.write(bytes);

        // fermeture des flux
        zip.closeEntry();
        fis.close();
        zip.close();
    } catch (FileNotFoundException fnfe) {
        fnfe.printStackTrace();
    } catch (IOException ioe) {
        ioe.printStackTrace();
    }
}

```

La classe `ZipInputStream` est un flux qui permet la lecture de données dans l'archive.

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
getNextEntry()	Permet de se positionner sur l'entrée suivante dans l'archive
read(byte[] b, int off, int len)	permet de lire un tableau d'octets dans l'entrée courante
close()	permet de fermer le flux

Exemple :

```
public static void decompresser(String nomArchive, String chemin) {
    try {

        ZipFile zipFile = new ZipFile(nomArchive);
        Enumeration entries = zipFile.entries();
        ZipEntry entry = null;
        File fichier = null;
        File sousRep = null;

        while (entries.hasMoreElements()) {
            entry = (ZipEntry) entries.nextElement();

            if (!entry.isDirectory()) {
                System.out.println("Extraction du fichier " + entry.getName());
                fichier = new File(chemin + File.separatorChar + entry.getName());
                sousRep = fichier.getParentFile();

                if (sousRep != null) {
                    if (!sousRep.exists()) {
                        sousRep.mkdirs();
                    }
                }

                int i = 0;
                byte[] bytes = new byte[1024];
                BufferedOutputStream out = new BufferedOutputStream(
                    new FileOutputStream(fichier));
                BufferedInputStream in = new BufferedInputStream(zipFile
                    .getInputStream(entry));
                while ((i = in.read(bytes)) != -1)
                    out.write(
                        bytes,
                        0,
                        i);

                in.close();
                out.flush();
                out.close();
            }
        }
        zipFile.close();
    } catch (FileNotFoundException fnfe) {
        fnfe.printStackTrace();
    } catch (IOException ioe) {
        ioe.printStackTrace();
    }
}
```

5.5.9. Les expressions régulières

Le JDK 1.4 propose une api en standard pour utiliser les expressions régulières. Les expressions régulières permettent de comparer une chaîne de caractères à un motif pour vérifier qu'il y a concordance.

Le package `java.util.regex` contient deux classes et une exception pour gérer les expressions régulières :

Classe	Rôle
Matcher	comparer une chaîne de caractère avec un motif
Pattern	encapsule une version compilée d'un motif
PatternSyntaxException	exception levée lorsque le motif contient une erreur de syntaxe

5.5.9.1. Les motifs

Les expressions régulières utilisent un motif. Ce motif est une chaîne de caractères qui contient des caractères et des métacaractères. Les métacaractères ont une signification particulière et sont interprétés.

Il est possible de déspecialiser un métacaractère (lui enlever sa signification particulière) en le faisant précéder d'un caractère backslash. Ainsi pour utiliser le caractère backslash, il faut le doubler.

Les métacaractères reconnus par l'api sont :

métacaractères	rôle
()	
[]	définir un ensemble de caractères
{}	définir une répétition du motif précédent
\	déspecialisation du caractère qui suit
^	début de la ligne
\$	fin de la ligne
	le motif précédent ou le motif suivant
?	motif précédent répété zero ou une fois
*	motif précédent répété zéro ou plusieurs fois
+	motif précédent répété une ou plusieurs fois
.	un caractère quelconque

Certains caractères spéciaux ont une notation particulière :

Notation	Rôle
\t	tabulation
\n	nouvelle ligne (ligne feed)
\\	backslash

Il est possible de définir des ensembles de caractères à l'aide des caractères [et]. Il suffit d'indiquer les caractères de l'ensemble entre ces deux caractères

Exemple : toutes les voyelles
[aeiouy]

Il est possible d'utiliser une plage de caractères consécutifs en séparant le caractère de début de la plage et le caractère de fin de la plage avec un caractère –

Exemple : toutes les lettres minuscules

[a-z]

L'ensemble peut être l'union de plusieurs plages.

Exemple : toutes les lettres

[a-zA-Z]

Par défaut l'ensemble [] désigne tous les caractères. Il est possible de définir un ensemble de la forme tous sauf ceux précisés en utilisant le caractère ^ suivi des caractères à enlever de l'ensemble

Exemple : tous les caractères sauf les lettres

[^a-zA-Z]

Il existe plusieurs ensembles de caractères prédéfinis :

Notation	Contenu de l'ensemble
\d	un chiffre
\D	tous sauf un chiffre
\w	une lettre ou un underscore
\W	tous sauf une lettre ou un underscore
\s	un séparateur (espace, tabulation, retour chariot, ...)
\S	tous sauf un séparateur

Plusieurs métacaractères permettent de préciser un critère de répétition d'un motif

métacaractères	rôle
{n}	répétition du motif précédent n fois
{n,m}	répétition du motif précédent entre n et m fois
{n,}	répétition du motif précédent
?	motif précédent répété zero ou une fois
*	motif précédent répété zéro ou plusieurs fois
+	motif précédent répété une ou plusieurs fois

Exemple : la chaîne AAAAA

A{5}

5.5.9.2. La classe Pattern

Cette classe encapsule une représentation compilée d'un motif d'une expression régulière.

La classe Pattern ne possède pas de constructeur public mais propose une méthode statique compile().

Exemple :

```
private static Pattern motif = null;
...
motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
```

Une version surchargée de la méthode compile() permet de préciser certaines options dont la plus intéressante permet de rendre insensible à la casse les traitements en utilisant le flag CASE_INSENSITIVE.

Exemple :

```
private static Pattern motif = null;
...
motif = Pattern.compile("liste[0-9]", Pattern.CASE_INSENSITIVE);
```

Cette méthode compile() renvoie une instance de la classe Pattern si le motif est syntaxiquement correcte sinon elle lève une exception de type PatternSyntaxException.

La méthode matches(String, String) permet de rapidement et facilement utiliser les expressions régulières avec un seul appel de méthode en fournissant le motif est la chaîne à traiter.

Exemple :

```
if (Pattern.matches("liste[0-9]", "liste2")) {
    System.out.println("liste2 ok");
} else {
    System.out.println("liste2 ko");
}
```

5.5.9.3. La classe Matcher

La classe Matcher est utilisée pour effectuer la comparaison entre une chaîne de caractères et un motif encapsulé dans un objet de type Pattern.

Cette classe ne possède aucun constructeur public. Pour obtenir une instance de cette classe, il faut utiliser la méthode matcher() d'une instance d'un objet Pattern en lui fournissant la chaîne à traiter en paramètre.

Exemple :

```
motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
matcher = motif.matcher("liste1");
```

La méthodes matches() tente de comparer toute la chaîne avec le motif et renvoie le résultat de cette comparaison.

Exemple :

```
motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
matcher = motif.matcher("liste1");
if (matcher.matches()) {
    System.out.println("liste1 ok");
} else {
    System.out.println("liste1 ko");
}
matcher = motif.matcher("liste10");
if (matcher.matches()) {
    System.out.println("liste10 ok");
} else {
    System.out.println("liste10 ko");
}
```

Résultat :

```
liste1 ok  
liste10 ko
```

La méthode `lookingAt()` tente de recherche le motif dans la chaîne à traiter

Exemple :

```
motif = Pattern.compile("liste[0-9]");  
matcher = motif.matcher("liste1");  
if (matcher.lookingAt()) {  
    System.out.println("liste1 ok");  
} else {  
    System.out.println("liste1 ko");  
}  
matcher = motif.matcher("liste10");  
if (matcher.lookingAt()) {  
    System.out.println("liste10 ok");  
} else {  
    System.out.println("liste10 ko");  
}
```

Résultat :

```
liste1 ok  
liste10 ok
```

La méthode `find()` permet d'obtenir des informations sur chaque occurrence où le motif est trouvé dans la chaîne à traiter.

Exemple :

```
matcher = motif.matcher("zzliste1zz");  
if (matcher.find()) {  
    System.out.println("zzliste1zz ok");  
} else {  
    System.out.println("zzliste1zz ko");  
}
```

Résultat :

```
zzliste1zz ok
```

Il est possible d'appeler successivement cette méthode pour obtenir chacune des occurrences.

Exemple :

```
int i = 0;  
motif = Pattern.compile("liste[0-9]");  
matcher = motif.matcher("liste1liste2liste3");  
while (matcher.find()) {  
    i++;  
}  
System.out.println("nb occurrences = " + i);
```

Les méthodes `start()` et `end()` permettent de connaître la position de début et de fin dans la chaîne dans l'occurrence en cours de traitement.

Exemple :

```
int i = 0;
```

```

motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
matcher = motif.matcher("liste1liste2liste3");
while (matcher.find()) {
    System.out.print("pos debut : "+matcher.start());
    System.out.println(" pos fin : "+matcher.end());
    i++;
}
System.out.println("nb occurrences = " + i);

```

Résultat :

```

pos debut : 0 pos fin : 6
pos debut : 6 pos fin : 12
pos debut : 12 pos fin : 18
nb occurrences = 3

```

La classe `Matcher` propose aussi les méthodes `replaceFirst()` et `replaceAll()` pour facilement remplacer la première ou toutes les occurrences du motif trouvé par une chaîne de caractères.

Exemple : remplacement de la première occurrence

```

motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
matcher = motif.matcher("zz liste1 zz liste2 zz");
System.out.println(matcher.replaceFirst("chaîne"));

```

Résultat :

```

zz chaîne zz liste2 zz

```

Exemple : remplacement de toutes les occurrences

```

motif = Pattern.compile("liste[0-9]");
matcher = motif.matcher("zz liste1 zz liste2 zz");
System.out.println(matcher.replaceAll("chaîne"));

```

Résultat :

```

zz chaîne zz chaîne zz

```

5.5.10. La classe `Formatter`



La méthode `printf()` utilise la classe `Formatter` pour réaliser le formatage des données fournies selon leurs valeurs et le format donné en paramètre.

Cette classe peut aussi être utilisée pour formater des données pour des fichiers ou dans une servlet par exemple.

La méthode `format()` attend en paramètre une chaîne de caractères qui précise le format des données à formater.

Exemple (java 1.5) :

```

import java.util.*;

public class TestFormatter {

    public static void main(String[] args) {
        Formatter formatter = new Formatter();
        formatter.format("%04d \n", 13);
        String resultat = formatter.toString();
        System.out.println("chaîne = " + resultat);
    }
}

```

```
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestFormatter  
chaîne = 0013
```

5.5.11. La classe Scanner



Cette classe facilite la lecture dans un flux. Elle est particulièrement utile pour réaliser une lecture de données à partir du clavier dans une application de type console.

La méthode `next()` bloque l'exécution jusqu'à la lecture de données et les renvoie sous la forme d'une chaîne de caractères.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;  
  
public class TestScanner {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = Scanner.create(System.in);  
        String chaîne = scanner.next();  
        scanner.close();  
    }  
}
```

Cette classe possède plusieurs méthodes `nextXXX()` ou `XXX` représente un type primitif. Ces méthodes bloquent l'exécution jusqu'à la lecture de données et tente de les convertir dans le type `XXX`

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;  
  
public class TestScanner {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = Scanner.create(System.in);  
        int entier = scanner.nextInt();  
        scanner.close();  
    }  
}
```

Une exception de type `InputMismatchException` est levée si les données lues dans le flux ne sont du type requis.

Exemple (java 1.5) :

```
C:\tiger>java TestScanner  
texte  
Exception in thread "main" java.util.InputMismatchException  
    at java.util.Scanner.throwFor(Unknown Source)  
    at java.util.Scanner.next(Unknown Source)  
    at java.util.Scanner.nextInt(Unknown Source)  
    at java.util.Scanner.nextInt(Unknown Source)  
    at TestScanner.main(TestScanner.java:8)
```

La classe Scanner peut être utilisée avec n'importe quel flux.

5.6. Présentation rapide du package java.net

Ce package contient un ensemble de classes pour permettre une interaction avec le réseau pour permettre de recevoir et d'envoyer des données à travers ce dernier.

Le chapitre «[L'interaction avec le réseau](#)» détaille l'utilisation de ce package.

5.7. Présentation rapide du package java.applet

Ce package contient les classes nécessaires au développement des applets. Une applet est une petite application téléchargée par le réseau et exécutée sous de fortes contraintes de sécurité dans une page Web par le navigateur.

Le développement des applets est détaillé dans le chapitre «[Les applets en java](#)»

6. Les fonctions mathématiques

Chapitre 6

La classe `java.lang.Math` contient une série de méthodes et variables mathématiques. Comme la classe `Math` fait partie du package `java.lang`, elle est automatiquement importée. de plus, il n'est pas nécessaire de déclarer un objet de type `Math` car les méthodes sont toutes static

Exemple (code Java 1.1) : Calculer et afficher la racine carrée de 3

```
public class Math1 {  
    public static void main(java.lang.String[] args) {  
        System.out.println(" = " + Math.sqrt(3.0));  
    }  
}
```

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Les variables de classe](#)
- ♦ [Les fonctions trigonométriques](#)
- ♦ [Les fonctions de comparaisons](#)
- ♦ [Les arrondis](#)
- ♦ [La méthode IEEEremainder\(double, double\)](#)
- ♦ [Les Exponentielles et puissances](#)
- ♦ [La génération de nombres aléatoires](#)

6.1. Les variables de classe

PI représente pi dans le type double (3,14159265358979323846)

E représente e dans le type double (2,7182818284590452354)

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Math2 {  
    public static void main(java.lang.String[] args) {  
        System.out.println(" PI = "+Math.PI);  
        System.out.println(" E = "+Math.E);  
    }  
}
```

6.2. Les fonctions trigonométriques

Les méthodes `sin()`, `cos()`, `tan()`, `asin()`, `acos()`, `atan()` sont déclarées : `public static double fonctiontrigo(double angle)`

Les angles doivent être exprimés en radians. Pour convertir des degrés en radian, il suffit de les multiplier par $\pi/180$

6.3. Les fonctions de comparaisons

max (n1, n2)

min (n1, n2)

Ces méthodes existent pour les types int, long, float et double : elles déterminent respectivement les valeurs maximales et minimales des deux paramètres.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Math1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("le plus grand = " + Math.max(5, 10));  
        System.out.println("le plus petit = " + Math.min(7, 14));  
    }  
}
```

Résultat :

```
le plus grand = 10  
le plus petit = 7
```

6.4. Les arrondis

La classe Math propose plusieurs méthodes pour réaliser différents arrondis.

6.4.1. La méthode round(n)

Cette méthode ajoute 0,5 à l'argument et restitue la plus grande valeur entière (int) inférieure ou égale au résultat. La méthode est définie pour les types float et double.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Arrondis1 {  
    static double[] valeur = {-5.7, -5.5, -5.2, -5.0, 5.0, 5.2, 5.5, 5.7 };  
  
    public static void main(String[] args) {  
        for (int i = 0; i < valeur.length; i++) {  
            System.out.println("round("+valeur[i]+") = "+Math.round(valeur[i]));  
        }  
    }  
}
```

Résultat :

```
round(-5.7) = -6  
round(-5.5) = -5  
round(-5.2) = -5  
round(-5.0) = -5  
round(5.0) = 5  
round(5.2) = 5  
round(5.5) = 6  
round(5.7) = 6
```

6.4.2. La méthode rint(double)

Cette méthode effectue la même opération mais renvoie un type double.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Arrondis2 {
    static double[] valeur = {-5.7, -5.5, -5.2, -5.0, 5.0, 5.2, 5.5, 5.7 };

    public static void main(String[] args) {
        for (int i = 0; i < valeur.length; i++) {
            System.out.println("rint("+valeur[i]+") = "+Math.rint(valeur[i]));
        }
    }
}
```

Résultat :

```
rint(-5.7) = -6.0
rint(-5.5) = -6.0
rint(-5.2) = -5.0
rint(-5.0) = -5.0
rint(5.0) = 5.0
rint(5.2) = 5.0
rint(5.5) = 6.0
rint(5.7) = 6.0
```

6.4.3. La méthode floor(double)

Cette méthode renvoie l'entier le plus proche inférieur ou égal à l'argument

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Arrondis3 {
    static double[] valeur = {-5.7, -5.5, -5.2, -5.0, 5.0, 5.2, 5.5, 5.7 };

    public static void main(String[] args) {
        for (int i = 0; i < valeur.length; i++) {
            System.out.println("floor("+valeur[i]+") = "+Math.floor(valeur[i]));
        }
    }
}
```

Résultat :

```
floor(-5.7) = -6.0
floor(-5.5) = -6.0
floor(-5.2) = -6.0
floor(-5.0) = -5.0
floor(5.0) = 5.0
floor(5.2) = 5.0
floor(5.5) = 5.0
floor(5.7) = 5.0
```

6.4.4. La méthode ceil(double)

Cette méthode renvoie l'entier le plus proche supérieur ou égal à l'argument

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Arrondis4 {
    static double[] valeur = {-5.7, -5.5, -5.2, -5.0, 5.0, 5.2, 5.5, 5.7 };

    public static void main(String[] args) {
        for (int i = 0; i < valeur.length; i++) {
            System.out.println("ceil("+valeur[i]+" ) = "+Math.ceil(valeur[i]));
        }
    }
}
```

Résultat :

```
ceil(-5.7) = -5.0
ceil(-5.5) = -5.0
ceil(-5.2) = -5.0
ceil(-5.0) = -5.0
ceil(5.0) = 5.0
ceil(5.2) = 6.0
ceil(5.5) = 6.0
ceil(5.7) = 6.0
```

6.4.5. La méthode abs(x)

Cette méthode donne la valeur absolue de x (les nombre négatifs sont convertis en leur opposé). La méthode est définie pour les types int, long, float et double.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Math1 {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(" abs(-5.7) = "+abs(-5.7));
    }
}
```

Résultat :

```
abs(-5.7) = 5.7
```

6.5. La méthode IEEEremainder(double, double)

Cette méthode renvoie le reste de la division du premier argument par le deuxieme

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class Math1 {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("reste de la division de 3 par 10 = "
            +Math.IEEEremainder(10.0, 3.0) );
    }
}
```

Résultat :

```
reste de la division de 3 par 10 = 1.0
```

6.6. Les Exponentielles et puissances

6.6.1. La méthode pow(double, double)

Cette méthode élève le premier argument à la puissance indiquée par le second.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(java.lang.String[] args) {  
    System.out.println("5 au cube = "+Math.pow(5.0, 3.0) );  
}
```

Résultat :

5 au cube = 125.0

6.6.2. La méthode sqrt(double)

Cette méthode calcule la racine carrée de son paramètre.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(java.lang.String[] args) {  
    System.out.println(" racine carree de 25 = "+Math.sqrt(25.0) );  
}
```

Résultat :

racine carree de 25 = 5.0

6.6.3. La méthode exp(double)

Cette méthode calcule l'exponentielle de l'argument

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(java.lang.String[] args) {  
    System.out.println("exponentiel de 5 = "+Math.exp(5.0) );  
}
```

Résultat :

exponentiel de 5 = 148.4131591025766

6.6.4. La méthode log(double)

Cette méthode calcule le logarithme naturel de l'argument

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(java.lang.String[] args) {  
    System.out.println("logarithme de 5 = "+Math.log(5.0) );  
}
```

Résultat :

logarithme de 5 = 1.6094379124341003

6.7. La génération de nombres aléatoires

6.7.1. La méthode random()

Cette méthode renvoie un nombre aléatoire compris entre 0.0 et 1.0.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(java.lang.String[] args) {  
    System.out.println("un nombre aléatoire = "+Math.random() );  
}
```

Résultat :

un nombre aléatoire = 0.8178819778125899

7. La gestion des exceptions

Chapitre 7

Les exceptions représentent le mécanisme de gestion des erreurs intégré au langage Java. Il se compose d'objets représentant les erreurs et d'un ensemble de trois mots clés qui permettent de détecter et de traiter ces erreurs (try, catch et finally) et de les lever ou les propager (throw et throws).

Lors de la détection d'une erreur, un objet qui hérite de la classe Exception est créé (on dit qu'une exception est levée) et propagé à travers la pile d'exécution jusqu'à ce qu'il soit traité.

Ces mécanismes permettent de renforcer la sécurité du code Java.

Exemple : une exception levée à l'exécution non capturée

```
public class TestException {  
    public static void main(java.lang.String[] args) {  
        int i = 3;  
        int j = 0;  
        System.out.println("résultat = " + (i / j));  
    }  
}
```

Résultat :

```
C:>java TestException  
Exception in thread "main" java.lang.ArithmeticException: /  
by zero  
    at tests.TestException.main(TestException.java:23)
```

Si dans un bloc de code on fait appel à une méthode qui peut potentiellement générer une exception, on doit soit essayer de la récupérer avec try/catch, soit ajouter le mot clé throws dans la déclaration du bloc. Si on ne le fait pas, il y a une erreur à la compilation. Les erreurs et exceptions du paquetage java.lang échappent à cette contrainte. Throws permet de déléguer la responsabilité des erreurs vers la méthode appelante

Ce procédé présente un inconvénient : de nombreuses méthodes des packages java indiquent dans leur déclaration qu'elles peuvent lever une exception. Cependant ceci garantit que certaines exceptions critiques seront prises explicitement en compte par le programmeur.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les mots clés try, catch et finally
- ♦ La classe Throwable
- ♦ Les classes Exception, RuntimeException et Error
- ♦ Les exceptions personnalisées

7.1. Les mots clés try, catch et finally

Le bloc try rassemble les appels de méthodes susceptibles de produire des erreurs ou des exceptions. L'instruction try est suivie d'instructions entre des accolades.

Exemple (code Java 1.1) :

```
try {
    operation_risquée1;
    opération_risquée2;
} catch (ExceptionInteressante e) {
    traitements
} catch (ExceptionParticulière e) {
    traitements
} catch (Exception e) {
    traitements
} finally {
    traitement_pour_terminer_proprement;
}
```

Si un événement indésirable survient dans le bloc try, la partie éventuellement non exécutée de ce bloc est abandonnée et le premier bloc catch est traité. Si catch est défini pour capturer l'exception issue du bloc try alors elle est traitée en exécutant le code associé au bloc. Si le bloc catch est vide (aucune instruction entre les accolades) alors l'exception capturée est ignorée. Une telle utilisation de l'instruction try/catch n'est pas une bonne pratique : il est préférable de toujours apporter un traitement adapté lors de la capture d'une exception.

Si il y a plusieurs type d'erreurs et d'exceptions à intercepter, il faut définir autant de bloc catch que de type d'événement. Par type d'exception, il faut comprendre « qui est du type de la classe de l'exception ou d'une de ses sous classes ». Ainsi dans l'ordre séquentiel des clauses catch, un type d'exception ne doit pas venir après un type d'une exception d'une super classe. Il faut faire attention à l'ordre des clauses catch pour traiter en premier les exceptions les plus précises (sous classes) avant les exceptions plus générales. Un message d'erreur est émis par le compilateur dans le cas contraire.

Exemple (code Java 1.1) : erreur à la compil car Exception est traité en premier alors que ArithmeticException est une sous classe de Exception

```
public class TestException {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        // Insert code to start the application here.
        int i = 3;
        int j = 0;
        try {
            System.out.println("résultat = " + (i / j));
        }
        catch (Exception e) {
        }
        catch (ArithmeticException e) {
        }
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tests>javac TestException.java
TestException.java:11: catch not reached.
        catch (ArithmeticException e) {
            ^
1 error
```

Si l'exception générée est une instance de la classe déclarée dans la clause catch ou d'une classe dérivée, alors on exécute le bloc associé. Si l'exception n'est pas traitée par un bloc catch, elle sera transmise au bloc de niveau supérieur. Si l'on ne se trouve pas dans un autre bloc try, on quitte la méthode en cours, qui regénère à son tour une exception dans la méthode appelante.

L'exécution totale du bloc try et d'un bloc d'une clause catch sont mutuellement exclusives : si une exception est levée, l'exécution du bloc try est arrêtée et si elle existe, la clause catch adéquate est exécutée.

La clause finally définit un bloc qui sera toujours exécuté, qu'une exception soit levée ou non. Ce bloc est facultatif. Il est aussi exécuté si dans le bloc try il y a une instruction break ou continue.

7.2. La classe Throwable

Cette classe descend directement de Object : c'est la classe de base pour le traitements des erreurs.

Cette classe possède deux constructeurs :

Méthode	Rôle
Throwable()	
Throwable(String)	La chaîne en paramètre permet de définir un message qui décrit l'exception et qui pourra être consultée dans un bloc catch.

Les principales méthodes de la classe Throwable sont :

Méthodes	Rôle
String getMessage()	lecture du message
void printStackTrace()	affiche l'exception et l'état de la pile d'exécution au moment de son appel
void printStackTrace(PrintStream s)	Idem mais envoie le résultat dans un flux

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class TestException {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        // Insert code to start the application here.
        int i = 3;
        int j = 0;
        try {
            System.out.println("résultat = " + (i / j));
        }
        catch (ArithmeticException e) {
            System.out.println("getmessage");
            System.out.println(e.getMessage());
            System.out.println(" ");
            System.out.println("toString");
            System.out.println(e.toString());
            System.out.println(" ");
            System.out.println("printStackTrace");
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
C:>java TestException
getmessage
/ by zero

toString
java.lang.ArithmeticException: / by zero

printStackTrace
java.lang.ArithmeticException: / by zero
    at tests.TestException.main(TestException.java:24)
```

7.3. Les classes Exception, RuntimeException et Error

Ces trois classes descendent de Throwable : en fait, toutes les exceptions dérivent de la classe Throwable.

La classe Error représente une erreur grave intervenue dans la machine virtuelle Java ou dans un sous système Java. L'application Java s'arrête instantanément dès l'apparition d'une exception de la classe Error.

La classe Exception représente des erreurs moins graves. Les exceptions héritant de classe RuntimeException n'ont pas besoin d'être détectées impérativement par des blocs try/catch.

7.4. Les exceptions personnalisées

Pour générer une exception, il suffit d'utiliser le mot clé throw, suivi d'un objet dont la classe dérive de Throwable. Si l'on veut générer une exception dans une méthode avec throw, il faut l'indiquer dans la déclaration de la méthode, en utilisant le mot clé throws.

En cas de nécessité, on peut créer ses propres exceptions. Elles descendent des classes Exception ou RuntimeException mais pas de la classe Error. Il est préférable (par convention) d'inclure le mot « Exception » dans le nom de la nouvelle classe.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class SaisieErroneeException extends Exception {
    public SaisieErroneeException() {
        super();
    }
    public SaisieErroneeException(String s) {
        super(s);
    }
}

public class TestSaisieErroneeException {
    public static void controle(String chaine) throws
    SaisieErroneeException {
        if (chaine.equals("") == true)
            throw new SaisieErroneeException("Saisie erronee : chaine vide");
    }
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        String chaine1 = "bonjour";
        String chaine2 = "";
        try {
            controle(chaine1);
        }
        catch (SaisieErroneeException e) {
            System.out.println("Chaine1 saisie erronee");
        };
        try {
            controle(chaine2);
        }
        catch (SaisieErroneeException e) {
            System.out.println("Chaine2 saisie erronee");
        };
    }
}
```

Les méthodes pouvant lever des exceptions doivent inclure une clause throws nom_exception dans leur en tête. L'objectif est double : avoir une valeur documentaire et préciser au compilateur que cette méthode pourra lever cette exception et que toute méthode qui l'appelle devra prendre en compte cette exception (traitement ou propagation).

Si la méthode appelante ne traite pas l'erreur ou ne la propage pas, le compilateur génère l'exception `nom_exception must be caught or it must be declared in the throws clause of this méthode`.

Java n'oblige la déclaration des exceptions dans l'en tête de la méthode que pour les exceptions dites contrôlées (checked). Les exceptions non contrôlées (unchecked) peuvent être capturées mais n'ont pas à être déclarées. Les exceptions et erreurs qui héritent de `RuntimeException` et de `Error` sont non contrôlées. Toutes les autres exceptions sont contrôlées.

8. Le multitâche

Chapitre 8

Un thread est une unité d'exécution faisant partie d'un programme. Cette unité fonctionne de façon autonome et parallèlement à d'autres threads. En fait, sur une machine mono processeur, chaque unité se voit attribuer des intervalles de temps au cours desquels elles ont le droit d'utiliser le processeur pour accomplir leurs traitements.

La gestion de ces unités de temps par le système d'exploitation est appelée scheduling. Il existe deux grands types de scheduler :

- le découpage de temps : utilisé par Windows et Macintosh OS jusqu'à la version 9. Ce système attribue un intervalle de temps prédéfini quelque soit le thread et la priorité qu'il peut avoir
- la préemption : utilisé par les systèmes de type Unix. Ce système attribue les intervalles de temps en tenant compte de la priorité d'exécution de chaque thread. Les threads possédant une priorité plus élevée s'exécutent avant ceux possédant une priorité plus faible.

Le principal avantage des threads est de pouvoir répartir différents traitements d'un même programme en plusieurs unités distinctes pour permettre leur exécution "simultanée".

La classe `java.lang.Thread` et l'interface `java.lang.Runnable` sont les bases pour le développement des threads en java. Par exemple, pour exécuter des applets dans un thread, il faut que celles ci implémentent l'interface `Runnable`.

Le cycle de vie d'un thread est toujours le même qu'il hérite de la classe `Thread` ou qu'il implémente l'interface `Runnable`. L'objet correspondant au thread doit être créé, puis la méthode `start()` est appelée qui à son tour invoque la méthode `run()`. La méthode `stop()` permet d'interrompre le thread.

Avant que le thread ne s'exécute, il doit être démarré par un appel à la méthode `start()`. On peut créer l'objet qui encapsule le thread dans la méthode `start()` d'une applet, dans sa méthode `init()` ou dans le constructeur d'une classe.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [L'interface Runnable](#)
- ♦ [La classe Thread](#)
- ♦ [La création et l'exécution d'un thread](#)
- ♦ [La classe ThreadGroup](#)
- ♦ [Thread en tâche de fond \(démon\)](#)
- ♦ [Exclusion mutuelle](#)

8.1. L'interface Runnable

Cette interface doit être implémentée par toute classe qui contiendra des traitements à exécuter dans un thread.

Cette interface ne définit qu'une seule méthode : `void run()`.

Dans les classes qui implémentent cette interface, la méthode `run()` doit être redéfinie pour contenir le code des traitements qui seront exécutés dans le thread.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class MonThread3 implements Runnable {

    public void run() {
        int i = 0;
        for (i = 0; i > 10; i++) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

Lors du démarrage du thread, la méthode run() est appelée.

8.2. La classe Thread

La classe Thread est définie dans le package java.lang. Elle implémente l'interface Runnable.

Elle possède plusieurs constructeurs : un constructeur par défaut et plusieurs autres qui peuvent avoir un ou plusieurs des paramètres suivants :

Paramètre	Rôle
un nom	le nom du thread : si aucun n'est précisé alors le nom sera thread- <i>nnn</i> ou <i>nnn</i> est un numéro séquentiel
un objet qui implémente l'interface Runnable	l'objet qui contient les traitements du thread
un groupe	le groupe auquel sera rattaché le thread

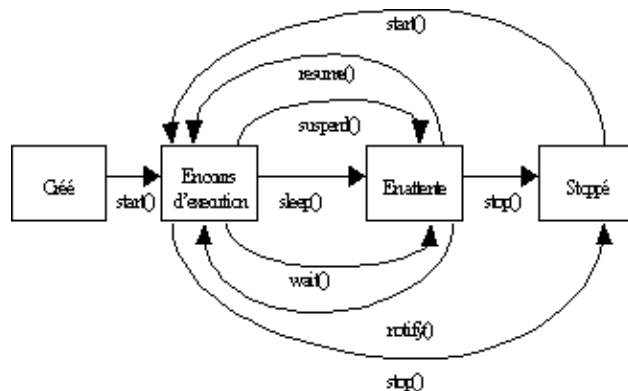
Un thread possède une priorité et un nom. Si aucun nom particulier n'est donné dans le constructeur du thread, un nom par défaut composé du suffixe "Thread-" suivi d'un numéro séquentiel incrémenté automatiquement lui est attribué.

La classe thread possède plusieurs méthodes pour gérer le cycle de vie du thread.

Méthode	Rôle
void destroy()	met fin brutalement au thread : à n'utiliser qu'en dernier recours.
int getPriority()	renvoie la priorité du thread
ThreadGroup getThreadGroup()	renvoie un objet qui encapsule le groupe auquel appartient le thread
boolean isAlive()	renvoie un booléen qui indique si le thread est actif ou non
boolean isInterrupted()	renvoie un booléen qui indique si le thread a été interrompu
void join()	
void resume()	reprend l'exécution du thread() préalablement suspendu par suspend(). Cette méthode est dépréciée
void run()	méthode déclarée par l'interface Runnable : elle doit contenir le code qui sera exécuté par le thread
void sleep(long)	mettre le thread en attente durant le temps exprimé en millisecondes fourni en paramètre. Cette méthode peut lever une exception de type InterruptedException si le thread est réactivé avant la fin du temps.
void start()	démarrer le thread et exécuter la méthode run()

void stop()	arrêter le thread. Cette méthode est dépréciée
void suspend()	suspend le thread jusqu'au moment où il sera relancé par la méthode resume(). Cette méthode est dépréciée
void yield()	indique à l'interpréteur que le thread peut être suspendu pour permettre à d'autres threads de s'exécuter.

Le cycle de vie avec le JDK 1.0 est le suivant :



Le comportement de la méthode start() de la classe Thread dépend de la façon dont l'objet est instancié. Si l'objet qui reçoit le message start() est instancié avec un constructeur qui prend en paramètre un objet Runnable, c'est la méthode run() de cet objet qui est appelée. Si l'objet qui reçoit le message start() est instancié avec un constructeur qui ne prend pas en paramètre une référence sur un objet Runnable, c'est la méthode run() de l'objet qui reçoit le message start() qui est appelée.

A partir du J.D.K. 1.2, les méthodes stop(), suspend() et resume() sont dépréciées. Le plus simple et le plus efficace est de définir un attribut booléen dans la classe du thread initialisé à true. Il faut définir une méthode qui permet de basculer cet attribut à false. Enfin dans la méthode run() du thread, il suffit de continuer les traitements tant que l'attribut est à true et que les autres conditions fonctionnelles d'arrêt du thread sont négatives.

Exemple : exécution du thread jusqu'à l'appui sur la touche Entrée

```

public class MonThread6 extends Thread {
    private boolean actif = true;

    public static void main(String[] args) {
        try {
            MonThread6 t = new MonThread6();
            t.start();
            System.in.read();
            t.arreter();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public void run() {
        int i = 0;
        while (actif) {
            System.out.println("i = " + i);
            i++;
        }
    }

    public void arreter() {
        actif = false;
    }
}

```

Si la méthode `start()` est appelée alors que le thread est déjà en cours d'exécution, une exception de type `IllegalThreadStateException` est levée.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class MonThread5 {

    public static void main(String[] args) {
        Thread t = new Thread(new MonThread3());
        t.start();
        t.start();
    }
}
```

Résultat :

```
java.lang.IllegalThreadStateException
    at java.lang.Thread.start(Native Method)
    at com.moi.test.MonThread5.main(MonThread5.java:14)
Exception in thread "main"
```

La méthode `sleep()` permet d'endormir le thread durant le temps en millisecondes fournis en paramètres de la méthode.

La méthode statique `currentThread()` renvoie le thread en cours d'exécution.

La méthode `isAlive()` renvoie un booléen qui indique si le thread est en cours d'exécution.

8.3. La création et l'exécution d'un thread

Pour que les traitements d'une classe soient exécutés dans un thread, il faut obligatoirement que cette classe implémente l'interface `Runnable` puis que celle ci soit associée directement ou indirectement à un objet de type `Thread`

Il y a ainsi deux façons de définir une telle classe

- la classe hérite de la classe `Thread`
- la classe implémente l'interface `Runnable`

8.3.1. La dérivation de la classe `Thread`

Le plus simple pour définir un thread est de créer une classe qui hérite de la classe `java.lang.Thread`.

Il suffit alors simplement de redéfinir la méthode `run()` pour y inclure les traitements à exécuter par le thread.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class MonThread2 extends Thread {

    public void run() {
        int i = 0;
        for (i = 0; i < 10; i++) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

```
}
```

Pour créer et exécuter un tel thread, il faut instancier un objet et appeler sa méthode `start()`. Il est obligatoire d'appeler la méthode `start()` qui va créer le thread et elle-même appeler la méthode `run()`.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class MonThread2 extends Thread {

    public static void main(String[] args) {
        Thread t = new MonThread2();
        t.start();
    }

    public void run() {
        int i = 0;
        for (i = 0; i < 10; i++) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

8.3.2. Implémentation de l'interface Runnable

Si on utilise l'interface `Runnable`, il faut uniquement redéfinir sa seule et unique méthode `run()` pour y inclure les traitements à exécuter dans le thread.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class MonThread3 implements Runnable {

    public void run() {
        int i = 0;
        for (i = 0; i < 10; i++) {
            System.out.println(i);
        }
    }
}
```

Pour pouvoir utiliser cette classe dans un thread, il faut l'associer à un objet de la classe `Thread`. Ceci se fait en utilisant un des constructeurs de la classe `Thread` qui accepte un objet implémentant l'interface `Runnable` en paramètre.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class LancerDeMonThread3 {

    public static void main(String[] args) {
        Thread t = new Thread(new MonThread3());
        t.start();
    }
}
```

Il ne reste plus alors qu'à appeler la méthode `start()` du nouvel objet.

8.3.3. Modification de la priorité d'un thread

Lors de la création d'un thread, la priorité du nouveau thread est égale à celle du thread dans lequel il est créé. Si le thread n'est pas créé dans un autre thread, la priorité moyenne est attribué au thread. Il est cependant possible d'attribuer une autre priorité plus ou moins élevée.

En java, la gestion des threads est intimement liée au système d'exploitation dans lequel s'exécute la machine virtuelle. Sur des machines de type Mac ou Unix, le thread qui a la plus grande priorité a systématiquement accès au processeur si il ne se trouve pas en mode « en attente ». Sous Windows 95, le système ne gère pas correctement les priorités et il choisit lui même le thread à exécuter : l'attribution d'un priorité supérieure permet simplement d'augmenter ses chances d'exécution.

La priorité d'un thread varie de 1 à 10 , la valeur 5 étant la valeur par défaut. La classe Thread définit trois constantes :

MIN_PRIORITY : priorité inférieure

NORM_PRIORITY : priorité standard

MAX_PRIORITY : priorité supérieure

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class TestThread10 {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Thread.MIN_PRIORITY = " + Thread.MIN_PRIORITY);
        System.out.println("Thread.NORM_PRIORITY = " + Thread.NORM_PRIORITY);
        System.out.println("Thread.MAX_PRIORITY = " + Thread.MAX_PRIORITY);
    }
}
```

Résultat :

```
Thread.MIN_PRIORITY = 1
Thread.NORM_PRIORITY = 5
Thread.MAX_PRIORITY = 10
```

Pour déterminer ou modifier la priorité d'un thread, la classe Thread contient les méthodes suivantes :

Méthode	Rôle
int getPriority()	retourne la priorité d'un thread
void setPriority(int)	modifie la priorité d'un thread

La méthode setPriority() peut lever l'exception IllegalArgumentException si la priorité fournie en paramètre n'est pas comprise en 1 et 10.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class TestThread9 {

    public static void main(String[] args) {
        Thread t = new Thread();

        t.setPriority(20);
    }
}
```

```
}
```

Résultat :

```
java.lang.IllegalArgumentException
    at java.lang.Thread.setPriority(Unknown Source)
    at com.moi.test.MonThread9.main(TestThread9.java:8)
Exception in thread "main"
```

8.4. La classe ThreadGroup

La classe ThreadGroup représente un ensemble de threads. Il est ainsi possible de regrouper des threads selon différents critères. Il suffit de créer un objet de la classe ThreadGroup et de lui affecter les différents threads. Un objet ThreadGroup peut contenir des threads mais aussi d'autres objets de type ThreadGroup.

La notion de groupe permet de limiter l'accès aux autres threads. Chaque thread ne peut manipuler que les threads de son groupe d'appartenance ou des groupes subordonnés.

La classe ThreadGroup possède deux constructeurs :

Constructeur	Rôle
ThreadGroup(String nom)	création d'un groupe avec attribution d'un nom
ThreadGroup(ThreadGroup groupe_parent, String nom)	création d'un groupe à l'intérieur du groupe spécifié avec l'attribution d'un nom

Pour ajouter un thread à un groupe, il suffit de préciser le groupe en paramètre du constructeur du thread.

Exemple :

```
package com.moi.test;

public class LanceurDeThreads {

    public static void main(String[] args) {
        ThreadGroup tg = new ThreadGroup("groupe");
        Thread t1 = new Thread(tg, new MonThread3(), "numero 1");
        Thread t2 = new Thread(tg, new MonThread3(), "numero 2");
    }
}
```

L'un des avantages de la classe ThreadGroup est de permettre d'effectuer une action sur tous les threads d'un même groupe. On peut, par exemple avec Java 1.0, arrêter tous les threads du groupe en lui appliquant la méthode stop().

8.5. Thread en tâche de fond (démon)

Il existe une catégorie de threads qualifiés de démons : leur exécution peut se poursuivre même après l'arrêt de l'application qui les a lancés.

Une application dans laquelle les seuls threads actifs sont des démons est automatiquement fermée.

Le thread doit d'abord être créé comme thread standard puis transformé en démon par un appel à la méthode setDaemon() avec le paramètre true. Cet appel se fait avant le lancement du thread, sinon une exception de type IllegalStateException est levée.

8.6. Exclusion mutuelle

Chaque fois que plusieurs threads s'exécutent en même temps, il faut prendre des précautions concernant leur bonne exécution. Par exemple, si deux threads veulent accéder à la même variable, il ne faut pas qu'ils le fassent en même temps.

Java offre un système simple et efficace pour réaliser cette tâche. Si une méthode déclarée avec le mot clé `synchronized` est déjà en cours d'exécution, alors les threads qui en auraient également besoin doivent attendre leur tour.

Le mécanisme d'exclusion mutuelle en Java est basé sur le moniteur. Pour définir une méthode protégée, afin de s'assurer de la cohérence des données, il faut utiliser le mot clé `synchronized`. Cela crée à l'exécution, un moniteur associé à l'objet qui empêche les méthodes déclarées `synchronized` d'être utilisées par d'autres objets dès lors qu'un objet utilise déjà une des méthodes synchronisées de cet objet. Dès l'appel d'une méthode synchronisée, le moniteur verrouille tous les autres appels de méthodes synchronisées de l'objet. L'accès est de nouveau automatiquement possible dès la fin de l'exécution de la méthode.

Ce procédé peut bien évidemment dégrader les performances lors de l'exécution mais il garantit, dès lors qu'il est correctement utilisé, la cohérence des données.

8.6.1. Sécurisation d'une méthode

Lorsque l'on crée une instance d'une classe, on crée également un moniteur qui lui est associé. Le modificateur `synchronized` place la méthode (le bloc de code) dans ce moniteur, ce qui assure l'exclusion mutuelle

La méthode ainsi déclarée ne peut être exécutée par plusieurs processus simultanément. Si le moniteur est occupé, les autres processus seront mis en attente. L'ordre de réveil des processus pour accéder à la méthode n'est pas prévisible.

Si un objet dispose de plusieurs méthodes `synchronized`, ces dernières ne peuvent être appelées que par le thread possédant le verrou sur l'objet.

8.6.2. Sécurisation d'un bloc

L'utilisation de méthodes synchronisées trop longues à exécuter peut entraîner une baisse d'efficacité lors de l'exécution. Avec Java, il est possible de placer n'importe quel bloc de code dans un moniteur pour permettre de réduire la longueur des sections de code sensibles.

```
synchronized void methode1() {  
    // bloc de code sensible  
    ...  
}  
  
    void methode2(Object obj) {  
        ...  
        synchronized (obj) {  
            // bloc de code sensible  
            ...  
        }  
    }  
}
```

L'objet dont le moniteur est à utiliser doit être passé en paramètre de l'instruction `synchronized`.

8.6.3. Sécurisation de variables de classes

Pour sécuriser une variable de classe, il faut un moniteur commun à toutes les instances de la classe. La méthode `getClass()` retourne la classe de l'instance dans laquelle on l'appelle. Il suffit d'utiliser un moniteur qui utilise le résultat de `getClass()` comme verrou.

8.6.4. La synchronisation : les méthodes `wait()` et `notify()`



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

9. JDK 1.5 (nom de code Tiger)

Chapitre 9

La version 1.5 de Java dont le nom de code est Tiger est développée par la JSR 176.

La version utilisée dans ce chapitre est la version bêta 1.

Exemple :

```
C:\>java -version
java version "1.5.0-beta"
Java(TM) 2 Runtime Environment, Standard Edition (build 1.5.0-beta-b32c)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 1.5.0-beta-b32c, mixed mode)
```

La version 1.5 de Java apporte de nombreuses évolutions qui peuvent être classées dans deux catégories :

- Les évolutions sur la syntaxe du langage
- Les évolutions sur les API : mises à jour d'API existantes, intégration d'API dans le SDK

Ce chapitre va détailler les nombreuses évolutions sur la syntaxe du langage.

9.1. Les nouveautés du langage Java version 1.5

Depuis sa première version et jusqu'à sa version 1.5, le langage Java lui-même n'a que très peu évolué : la version 1.1 a ajouté les classes internes et la version 1.4 les assertions.

Les évolutions de ces différentes versions concernaient donc essentiellement les API de la bibliothèque standard (core) de Java.

La version 1.5 peut être considérée comme une petite révolution pour Java car elle apporte énormément d'améliorations sur le langage. Toutes ces évolutions sont déjà présentes dans différents autres langages notamment C#.

Le but principal de ces ajouts est de faciliter le développement d'applications avec Java en simplifiant l'écriture et la lecture du code.

Un code utilisant les nouvelles fonctionnalités de Java 1.5 ne pourra pas être exécuté dans une version antérieure de la JVM.

Pour compiler des classes utilisant les nouvelles fonctionnalités de la version 1.5, il faut utiliser les options `-target 1.5` et `-source 1.5` de l'outil `javac`. Par défaut, ce compilateur utilise les spécifications 1.4 de la plate-forme.

9.2. Autoboxing / unboxing

L'autoboxing permet de transformer automatiquement une variable de type primitif en un objet du type du wrapper correspondant. L'unboxing est l'opération inverse. Cette nouvelle fonctionnalité est spécifiée dans la JSR 201.

Par exemple, jusqu'à la version 1.4 de Java pour ajouter des entiers dans une collection, il est nécessaire d'encapsuler chaque valeur dans un objet de type Integer.

Exemple :

```
import java.util.*;

public class TestAutoboxingOld {

    public static void main(String[] args) {

        List liste = new ArrayList();
        Integer valeur = null;
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            valeur = new Integer(i);
            liste.add(valeur);
        }

    }

}
```

Avec la version 1.5, l'encapsulation de la valeur dans un objet n'est plus obligatoire car elle sera réalisée automatiquement par le compilateur.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;

public class TestAutoboxing {

    public static void main(String[] args) {
        List liste = new ArrayList();
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            liste.add(i);
        }
    }

}
```

9.3. Static import

Jusqu'à la version 1.4 de Java, pour utiliser un membre statique d'une classe, il faut obligatoirement préfixer ce membre par le nom de la classe qui le contient.

Par exemple, pour utiliser la constante Pi définie dans la classe java.lang.Math, il est nécessaire d'utiliser Math.PI

Exemple :

```
public class TestStaticImportOld {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(Math.PI);
        System.out.println(Math.sin(0));
    }

}
```

Java 1.5 propose une solution pour réduire le code à écrire concernant les membres statiques en proposant une nouvelle fonctionnalité concernant l'importation de package : l'import statique (static import).

Ce nouveau concept permet d'appliquer les mêmes règles aux membres statiques qu'aux classes et interfaces pour l'importation classique.

Cette nouvelle fonctionnalité est développée dans la JSR 201. Elle s'utilise comme une importation classique en ajoutant le mot clé `static`.

Exemple (java 1.5) :

```
import static java.lang.Math.*;

public class TestStaticImport {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(PI);
        System.out.println(sin(0));
    }
}
```

L'utilisation de l'importation statique s'applique à tous les membres statiques : constantes et méthodes statiques de l'élément importé.

9.4. Les méta données (Meta Data)

Cette nouvelle fonctionnalité est spécifiée dans la JSR 175.

Elle propose de standardiser l'ajout d'annotations dans le code. Ces annotations pourront ensuite être traitées par des outils pour générer d'autres éléments tel que des fichiers de configuration ou du code source.

Ces annotations concernent les classes, les méthodes et les champs. Leurs syntaxes utilisent le caractère « @ ».

9.5. Les arguments variables (varargs)

Cette nouvelle fonctionnalité va permettre de passer un nombre non défini d'arguments d'un même type à une méthode. Ceci va éviter de devoir encapsuler ces données dans une collection.

Cette nouvelle fonctionnalité est spécifiée dans la JSR 201. Elle implique une nouvelle notation pour préciser la répétition d'un type d'argument. Cette nouvelle notation utilise trois petits points : ...

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestVarargs {

    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("valeur 1 = " + additionner(1,2,3));
        System.out.println("valeur 2 = " + additionner(2,5,6,8,10));
    }

    public static int additionner(int ... valeurs) {
        int total = 0;

        for (int val : valeurs) {
            total += val;
        }

        return total;
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestVarargs
valeur 1 = 6
valeur 2 = 31
```

L'utilisation de la notation ... permet le passage d'un nombre indéfini de paramètres du type précisé. Tous ces paramètres sont traités comme un tableau : il est d'ailleurs possible de fournir les valeurs sous la forme d'un tableau.

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestVarargs2 {

    public static void main(String[] args) {
        int[] valeurs = {1,2,3,4};
        System.out.println("valeur 1 = " + additionner(valeurs));
    }

    public static int additionner(int ... valeurs) {
        int total = 0;

        for (int val : valeurs) {
            total += val;
        }

        return total;
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestVarargs2
valeur 1 = 10
```

Il n'est cependant pas possible de mixer des éléments unitaires et un tableau dans la liste des éléments fournis en paramètres.

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestVarargs3 {

    public static void main(String[] args) {
        int[] valeurs = {1,2,3,4};
        System.out.println("valeur 1 = " + additionner(5,6,7,valeurs));
    }

    public static int additionner(int ... valeurs) {
        int total = 0;

        for (int val : valeurs) {
            total += val;
        }

        return total;
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>javac -source 1.5 -target 1.5 TestVarargs3.java
TestVarargs3.java:7: additionner(int[]) in TestVarargs3 cannot be applied to (in
t,int,int,int[])
    System.out.println("valeur 1 = " + additionner(5,6,7,valeurs));
                                           ^
1 error
```


9.6. Les generics

Les generics permettent d'accroître la lisibilité du code et surtout de renforcer la sécurité du code grâce à un renforcement du typage. Ils permettent de préciser explicitement le type d'un objet et rendent le cast vers ce type implicite. Cette nouvelle fonctionnalité est spécifiée dans la JSR 14.

Ils permettent par exemple de spécifier quel type d'objets une collection peut contenir et ainsi éviter l'utilisation d'un cast pour obtenir un élément de la collection.

L'inconvénient majeur du cast est que celui-ci ne peut être vérifié qu'à l'exécution et qu'il peut échouer. Avec l'utilisation des generics, le compilateur pourra réaliser cette vérification lors de la phase de compilation : la sécurité du code est ainsi renforcée.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;

public class TestGenericsOld {

    public static void main(String[] args) {

        List liste = new ArrayList();
        String valeur = null;
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            valeur = ""+i;
            liste.add(valeur);
        }

        for (Iterator iter = liste.iterator(); iter.hasNext(); ) {
            valeur = (String) iter.next();
            System.out.println(valeur.toUpperCase());
        }
    }
}
```

L'utilisation des generics va permettre au compilateur de faire la vérification au moment de la compilation est de s'assurer ainsi qu'elle s'exécutera correctement. Ce mécanisme permet de s'assurer que les objets contenus dans la collection seront homogènes.

La syntaxe pour mettre en oeuvre les generics utilise les symboles < et > pour préciser le ou les types des objets à utiliser. Seuls des objets peuvent être utilisés avec les generics : si un type primitif est utilisé dans les generics, une erreur de type « unexpected type » est générée lors de la compilation.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;

public class TestGenerics {

    public static void main(String[] args) {

        List<String> liste = new ArrayList();
        String valeur = null;
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            valeur = ""+i;
            liste.add(valeur);
        }

        for (Iterator<String> iter = liste.iterator(); iter.hasNext(); ) {
            System.out.println(iter.next().toUpperCase());
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

Si un objet de type différent de celui déclaré dans le generics est utilisé dans le code, le compilateur émet une erreur lors de la compilation.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;  
  
public class TestGenerics2 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        List<String> liste = new ArrayList();  
        String valeur = null;  
        for(int i = 0; i < 10; i++) {  
            valeur = new Date();  
            liste.add(valeur);  
        }  
  
        for (Iterator<String> iter = liste.iterator(); iter.hasNext(); ) {  
            System.out.println(iter.next().toUpperCase());  
        }  
    }  
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>javac -source 1.5 -target 1.5 TestGenerics2.java  
TestGenerics2.java:10: incompatible types  
found   : java.util.Date  
required: java.lang.String  
    valeur = new Date();  
                ^  
Note: TestGenerics2.java uses unchecked or unsafe operations.  
Note: Recompile with -Xlint:unchecked for details.  
1 error
```

L'utilisation des generics permet de rendre le code plus lisible et plus sûre notamment car il n'est plus nécessaire d'utiliser un cast et de définir une variable intermédiaire.

Les generics peuvent être utilisés avec trois éléments :

- Les classes
- Les interfaces
- Les méthodes

Pour définir une classe utilisant les generics, il suffit de déclarer leur utilisation dans la signature de la classe à l'aide des caractères < et >. Ce type de déclaration est appelé type paramétré (parameterized type) Dans ce cas, les paramètres fournis dans la déclaration du generics sont des variables de types. Si la déclaration possède plusieurs variables de type alors il faut les séparer par un caractère virgule.

Exemple (java 1.5) :

```
public class MaClasseGeneric<T1, T2> {  
    private T1 param1;  
    private T2 param2;  
  
    public MaClasseGeneric(T1 param1, T2 param2) {  
        this.param1 = param1;  
        this.param2 = param2;  
    }  
}
```

```

    public T1 getParam1() {
        return this.param1;
    }

    public T2 getParam2() {
        return this.param2;
    }
}

```

Lors de l'utilisation de la classe, il faut utiliser les types paramétrés pour indiquer le type des objets à utiliser.

Exemple (java 1.5) :

```

import java.util.*;

public class TestClasseGeneric {

    public static void main(String[] args) {
        MaClasseGeneric<Integer, String> maClasse =
        new MaClasseGeneric<Integer, String>(1, "valeur 1");
        Integer param1 = maClasse.getParam1();
        String param2 = maClasse.getParam2();

    }
}

```

Le principe est identique avec les interfaces.

La syntaxe utilisant les caractères < et > se situe toujours après l'entité qu'elle concerne.

Exemple (java 1.5) :

```

MaClasseGeneric<Integer, String> maClasse =
    new MaClasseGeneric<Integer, String>(1, "valeur 1");
MaClasseGeneric<Integer, String>[] maClasses;

```

Même le cast peut être utilisé avec le generics en utilisant le nom du type paramétré dans le cast.

Il est possible de préciser une relation entre une variable de type et une classe ou interface : ainsi il sera possible d'utiliser une instance du type paramétré avec n'importe quel objet qui hérite ou implémente la classe ou l'interface précisée avec le mot clé `extends` dans la variable de type.

Exemple (java 1.5) :

```

import java.util.*;

public class MaClasseGeneric2<T1 extends Collection> {
    private T1 param1;

    public MaClasseGeneric2(T1 param1) {
        this.param1 = param1;
    }

    public T1 getParam1() {
        return this.param1;
    }
}

```

L'utilisation du type paramétré `MaClasseGeneric2` peut être réalisée avec n'importe quelle classe qui hérite de l'interface `java.util.Collection`.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;

public class TestClasseGeneric2 {

    public static void main(String[] args) {
        MaClasseGeneric2<ArrayList> maClasseA =
        new MaClasseGeneric2<ArrayList>(new ArrayList());
        MaClasseGeneric2<TreeSet> maClasseB =
        new MaClasseGeneric2<TreeSet>(new TreeSet());
    }
}
```

Ce mécanisme permet une utilisation un peu moins strict du typage dans les generics.

L'utilisation d'une classe qui n'hérite pas de la classe où n'implémente pas l'interface définie dans la variable de type, provoque une erreur à la compilation.

Exemple (java 1.5) :

```
C:\tiger>javac -source 1.5 -target 1.5 TestClasseGeneric2.java
TestClasseGeneric2.java:8: type parameter java.lang.String is not within its bou
nd
    MaClasseGeneric2<String> maClasseC = new MaClasseGeneric2<String>("test");
                        ^
TestClasseGeneric2.java:8: type parameter java.lang.String is not within its bou
nd
    MaClasseGeneric2<String> maClasseC = new MaClasseGeneric2<String>("test");
                        ^
2 errors
```

9.7. Amélioration des boucles pour les collections

L'itération sur les éléments d'une collection est fastidieuse avec la déclaration d'un objet de type Iterator.

Exemple :

```
import java.util.*;

public class TestForOld {

    public static void main(String[] args) {
        List liste = new ArrayList();
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            liste.add(i);
        }

        for (Iterator iter = liste.iterator(); iter.hasNext(); ) {
            System.out.println(iter.next());
        }
    }
}
```

La nouvelle forme de l'instruction for, spécifiée dans la JSR 201, permet de simplifier l'écriture du code pour réaliser une telle itération et laisse le soin au compilateur de générer le code nécessaire.

Exemple (java 1.5) :

```
import java.util.*;
```

```

public class TestFor {

    public static void main(String[] args) {
        List liste = new ArrayList();
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            liste.add(i);
        }

        for (Object element : liste) {
            System.out.println(element);
        }
    }
}

```

L'utilisation de la nouvelle syntaxe de l'instruction for peut être renforcée en combinaison avec les generics, ce qui évite l'utilisation d'un cast.

Exemple (java 1.5) :

```

import java.util.*;
import java.text.*;

public class TestForGenerics {

    public static void main(String[] args) {
        List<Date> liste = new ArrayList();
        for(int i = 0; i < 10; i++) {
            liste.add(new Date());
        }

        DateFormat df = DateFormat.getDateInstance();

        for (Date element : liste) {
            System.out.println(df.format(element));
        }
    }
}

```

La nouvelle syntaxe de l'instruction peut aussi être utilisée pour parcourir tous les éléments d'un tableau.

Exemple (java 1.5) :

```

import java.util.*;

public class TestForArray {

    public static void main(String[] args) {
        int[] tableau = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9};

        for (int element : tableau) {
            System.out.println(element);
        }
    }
}

```

L'exemple précédent fait aussi usage d'une autre nouvelle fonctionnalité du JDK 1.5 : l'unboxing.

Cela permet d'éviter la déclaration et la gestion dans le code d'une variable contenant l'index courant lors du parcours du tableau.

9.8. Les énumérations (type enum)

Souvent lors de l'écriture de code, il est utile de pouvoir définir un ensemble fini de valeurs pour une donnée pour par exemple définir les valeurs possibles qui vont caractériser l'état de cette donnée.

Pour cela, le type enum permet de définir un ensemble de constantes. Cette fonctionnalité existe déjà dans les langages C et Delphi entre autre.

Cette nouvelle fonctionnalité est spécifiée dans la JSR 201.

Jusqu'à la version 1.4, la façon la plus pratique pour palier au manque du type enum était de créer des constantes dans une classe.

Exemple (java 1.5) :

```
public class MonStyle {  
    public static final int STYLE_1 = 1;  
    public static final int STYLE_2 = 2;  
    public static final int STYLE_3 = 3;  
    public static final int STYLE_4 = 4;  
    public static final int STYLE_5 = 5;  
}
```

Le principal inconvénient de cette technique est qu'il n'y a pas de contrôle sur la valeur affectée à une donnée surtout si les constantes ne sont pas utilisées.

La version 1.5 propose une fonctionnalité pour déclarer et utiliser un type énumération qui repose sur trois éléments :

- le mot clé enum
- un nom pour désigner l'énumération
- un ensemble de valeurs séparées par des virgules

Exemple (java 1.5) :

```
public enum MonStyle { STYLE_1, STYLE_2, STYLE_3, STYLE_4, STYLE_5};
```

A la rencontre de mot clé enum, le compilateur va automatiquement créer une classe possédant les caractéristiques suivantes :

- un champ static est défini pour chaque élément précisé dans la déclaration enum
- une méthode values() qui renvoie un tableau avec les différents éléments définis
- une méthode valuesOf()
- la classe implémente les interface Comparable et Serializable
- les méthodes toString(), equals(), hashCode() et compareTo() sont redéfinies

Il est possible d'utiliser toutes ces caractéristiques.

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestEnum2 {  
  
    public enum MonStyle { STYLE_1, STYLE_2, STYLE_3, STYLE_4, STYLE_5};  
  
    public static void main(String[] args) {  
        afficher(TestEnum.MonStyle.STYLE_2);  
    }  
  
    public static void afficher(TestEnum.MonStyle style) {  
        switch(style) {  
            case STYLE_1 :  
                System.out.println("STYLE_1");  
                break;  
        }  
    }  
}
```

```

        case STYLE_2 :
            System.out.println("STYLE_2");
            break;
        case STYLE_3 :
            System.out.println("STYLE_3");
            break;
        case STYLE_4 :
            System.out.println("STYLE_4");
            break;
        case STYLE_5 :
            System.out.println("STYLE_5");
            break;
    }
}
}

```

Résultat :

```

C:\tiger>javac -source 1.5 -target 1.5 TestEnum2.java

C:\tiger>java TestEnum2
STYLE_2

```

Lors de la compilation de cet exemple, une classe interne est créée pour encapsuler l'énumération.

Pour pouvoir utiliser facilement une énumération, il est possible de la définir comme une entité indépendante.

Exemple (java 1.5) :

```
public enum MonStyle { STYLE_1, STYLE_2, STYLE_3, STYLE_4, STYLE_5};
```

Une fois définie, il est possible d'utiliser l'énumération simplement en définissant une variable du type de l'énumération

Exemple (java 1.5) :

```

public class TestEnum3 {

    private String nom;
    private MonStyle style;

    public TestEnum3(String nom, MonStyle style) {
        this.nom = nom;
        this.style = style;
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestEnum3 te = new TestEnum3("objet1", MonStyle.STYLE_1);
    }
}

```

Les énumérations étant transformées en une classe par le compilateur, il y a une vérification de type faite de l'utilisation de l'énumération à la compilation.

La classe générée possède les caractéristiques suivantes :

- hérite de la classe `java.lang.Enum`
- déclarée `final` pour empêcher toute modification sur la classe par héritage
- il n'y a pas de constructeur public
- chacune des valeurs de l'énumération est une instance de la classe encapsulant l'énumération
- chacune des valeurs est déclarée avec les modificateurs `public`, `static` et `final` ce qui les rend non modifiables
- les valeurs peuvent être testées avec l'opérateur `==` puisqu'elles sont déclarées avec le modificateur `final`
- la méthode `valueOf()` est définie
- la méthode `values()` renvoie un tableau des valeurs de l'énumération sous la forme

L'instruction switch a été modifiée pour permettre de l'utiliser avec une énumération puisque bien qu'étant physiquement une classe, celle-ci possède une liste finie de valeurs associées.

Remarque : dans les différents cas de l'instruction switch, il n'est pas utile de préfixer chaque valeur de l'énumération utilisée par le nom de l'énumération puisque celle-ci est automatiquement déterminée par le compilateur à partir de la variable passée en paramètre de l'instruction switch.

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestEnum4 {

    private String nom;
    private MonStyle style;

    public TestEnum4(String nom, MonStyle style) {
        this.nom = nom;
        this.style = style;
    }

    private void afficher() {
        switch(style) {
            case STYLE_1:
                System.out.println("Style numero 1");
                break;
            case STYLE_2:
                System.out.println("Style numero 2");
                break;
            case STYLE_3:
                System.out.println("Style numero 3");
                break;
            case STYLE_4:
                System.out.println("Style numero 4");
                break;
            case STYLE_5:
                System.out.println("Style numero 5");
                break;
            default:
                System.out.println("Style inconnu");
                break;
        }
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestEnum4 te = new TestEnum4("objet1", MonStyle.STYLE_1);
        te.afficher();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestEnum4
Style numero 1
```

Il est possible d'associer une énumération avec un objet dans une collection de type Map en utilisant la classe EnumMap avec les generics

Exemple (java 1.5) :

```
public class TestEnum5 {

    private String nom;
    private MonStyle style;

    public static void main(String[] args) {
        EnumMap<MonStyle, String> libelles = new EnumMap<MonStyle, String>(MonStyle.class);
        libelles.put(MonStyle.STYLE_1, "Libelle du style numero 1");
        libelles.put(MonStyle.STYLE_2, "Libelle du style numero 2");
        libelles.put(MonStyle.STYLE_3, "Libelle du style numero 3");
        libelles.put(MonStyle.STYLE_4, "Libelle du style numero 4");
    }
}
```



```
        libelles.put(MonStyle.STYLE_5, "Libelle du style numero 5");  
        System.out.println(libelles.get(MonStyle.STYLE_1));  
    }  
}
```

Résultat :

```
C:\tiger>java TestEnum5  
Libelle du style numero 1
```

Partie 2 : Développement des interfaces graphiques

Les interfaces graphiques assurent le dialogue entre les utilisateurs et une application.

Dans un premier temps, Java propose l'API AWT pour créer des interfaces graphiques. Depuis, Java propose une nouvelle API nommée Swing. Ces deux API peuvent être utilisées pour développer des applications ou des applets. Face aux problèmes de performance de Swing, IBM a développé sa propre bibliothèque nommée SWT utilisée pour développer l'outil Eclipse. La vélocité de cette application favorise une utilisation grandissante de cette bibliothèque.

Cette partie contient les chapitres suivants :

- ◆ Le graphisme : entame une série de chapitres sur les interfaces graphiques en détaillant les objets et méthodes de base pour le graphisme
- ◆ Les éléments d'interfaces graphiques de l'AWT : recense les différents composants qui sont fournis dans la bibliothèque AWT
- ◆ La création d'interfaces graphiques avec AWT : indique comment réaliser des interfaces graphiques avec l'AWT
- ◆ L'interception des actions de l'utilisateur : détaille les mécanismes qui permettent de réagir aux actions de l'utilisateur via une interface graphique
- ◆ Le développement d'interfaces graphiques avec SWING : indique comment réaliser des interfaces graphiques avec Swing
- ◆ Le développement d'interfaces graphiques avec SWT : indique comment réaliser des interfaces graphiques avec SWT
- ◆ JFace : présente l'utilisation de ce framework facilitant le développement d'applications utilisant SWT
- ◆ Les applets : plonge au coeur des premières applications qui ont rendu Java célèbre

10. Le graphisme

Chapitre 10

La classe Graphics contient les outils nécessaires pour dessiner. Cette classe est abstraite et elle ne possède pas de constructeur public : il n'est pas possible de construire des instances de graphics nous même. Les instances nécessaires sont fournies par le système d'exploitation qui instanciera via à la machine virtuelle une sous classe de Graphics dépendante de la plateforme utilisée.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les opérations sur le contexte graphique

10.1. Les opérations sur le contexte graphique

10.1.1. Le tracé de formes géométriques

A l'exception des lignes, toutes les formes peuvent être dessinées vides (méthode drawXXX) ou pleines (fillXXX).

La classe Graphics possède de nombreuses méthodes qui permettent de réaliser des dessins.

Méthode	Role
drawRect(x, y, largeur, hauteur) fillRect(x, y, largeur, hauteur)	dessiner un carré ou un rectangle
drawRoundRect(x, y, largeur, hauteur, hor_arr, ver_arr) fillRoundRect(x, y, largeur, hauteur, hor_arr, ver_arr)	dessiner un carré ou un rectangle arrondi
drawLine(x1, y1, x2, y2)	Dessiner une ligne
drawOval(x, y, largeur, hauteur) fillOval(x, y, largeur, hauteur)	dessiner un cercle ou une ellipse en spécifiant le rectangle dans lequel ils s'inscrivent
drawPolygon(int[], int[], int) fillPolygon(int[], int[], int)	Dessiner un polygone ouvert ou fermé. Les deux premiers paramètres sont les coordonnées en abscisses et en ordonnées. Le dernier paramètre est le nombre de points du polygone. Pour dessiner un polygone fermé il faut joindre le dernier point au premier. Exemple (code Java 1.1) : <pre>int[] x={10, 60, 100, 80, 150, 10}; int[] y={15, 15, 25, 35, 45, 15}; g.drawPolygon(x, y, x.length);</pre>

	<pre>g.fillPolygon(x,y,x.length);</pre> Il est possible de définir un objet Polygon. Exemple (code Java 1.1) : <pre>int[] x={10,60,100,80,150,10}; int[] y={15,15,25,35,45,15}; Polygon p = new Polygon(x, y,x.length); g.drawPolygon(p);</pre>
<pre>drawArc(x, y, largeur, hauteur, angle_deb, angle_bal) fillArc(x, y, largeur, hauteur, angle_deb, angle_bal);</pre>	dessiner un arc d'ellipse inscrit dans un rectangle ou un carré. L'angle 0 se situe à 3 heures. Il faut indiquer l'angle de début et l'angle balayé

10.1.2. Le tracé de texte

La méthode drawString() permet d'afficher un texte aux coordonnées précisées

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>g.drawString(texte, x, y);</pre>

Pour afficher des nombres int ou float, il suffit de les concatener à une chaîne éventuellement vide avec l'opérateur +.

10.1.3. L'utilisation des fontes

La classe Font permet d'utiliser une police de caractères particulière pour affiche un texte.

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>Font fonte = new Font(" TimesRoman ",Font.BOLD,30);</pre>

Le constructeur de la classe Font est Font(String, int, int). Les paramètres sont : le nom de la police, le style (BOLD, ITALIC, PLAIN ou 0,1,2) et la taille des caractères en points.

Pour associer plusieurs styles, il suffit de les additionner

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>Font.BOLD + Font.ITALIC</pre>

Si la police spécifiée n'existe pas, Java prend la fonte par défaut même si une autre a été spécifiée précédemment. Le style et la taille seront tout de même adaptés. La méthode getName() de la classe Font retourne le nom de la fonte.

La méthode setFont() de la classe Graphics permet de changer la police d'affichage des textes

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>Font fonte = new Font(" TimesRoman ",Font.BOLD,30); g.setFont(fonte); g.drawString("bonjour",50,50);</pre>

Les polices suivantes sont utilisables : Dialog, Helvetica, TimesRoman, Courier, ZapfDingBats

10.1.4. La gestion de la couleur

La méthode `setColor()` permet de fixer la couleur des éléments graphiques des objets de type `Graphics` créés après à son appel.

Exemple (code Java 1.1) :

```
g.setColor(Color.black); //(green, blue, red, white, black, ...)
```

10.1.5. Le chevauchement de figures graphiques

Si 2 surfaces de couleur différentes se superposent, alors la dernière dessinée recouvre la précédente sauf si on invoque la méthode `setXORMode()`. Dans ce cas, la couleur de l'intersection prend une autre couleur. L'argument à fournir est une couleur alternative. La couleur d'intersection représente une combinaison de la couleur originale et de la couleur alternative.

10.1.6. L'effacement d'une aire

La méthode `clearRect(x1, y1, x2, y2)` dessine un rectangle dans la couleur de fond courante.

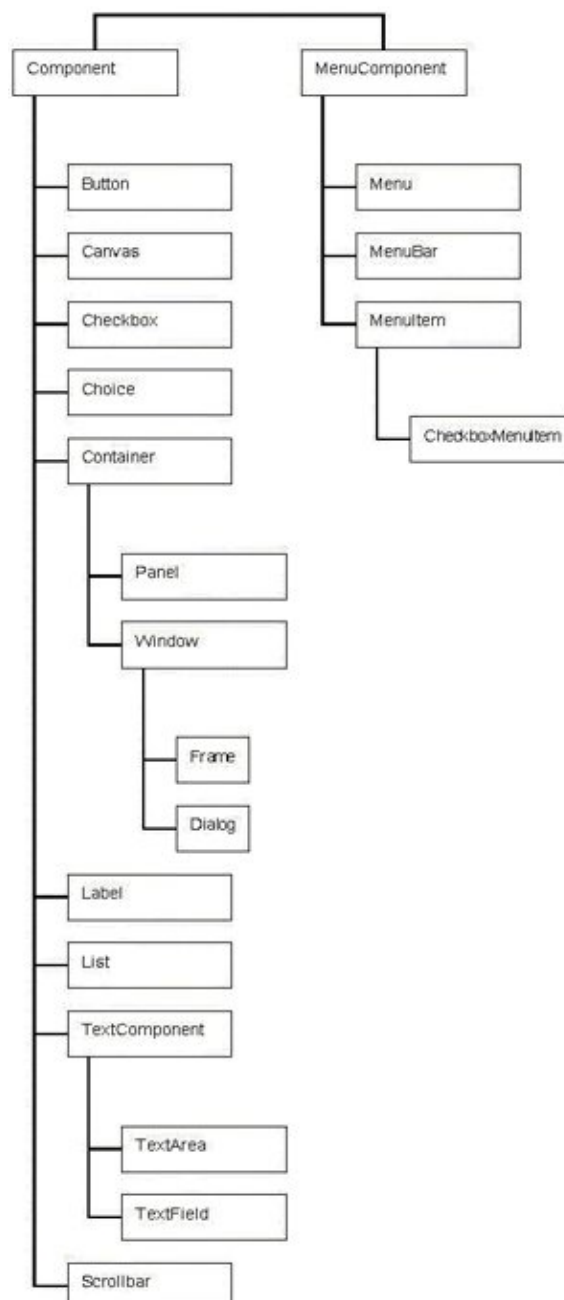
10.1.7. La copier une aire rectangulaire

La méthode `copyArea(x1, y1, x2, y2, dx, dy)` permet de copier une aire rectangulaire. Les paramètres `dx` et `dy` permettent de spécifier un décalage en pixels de la copie par rapport à l'originale.

11. Les éléments d'interfaces graphiques de l'AWT

Chapitre 1 1

Les classes du toolkit AWT (Abstract Windows Toolkit) permettent d'écrire des interfaces graphiques indépendantes du système d'exploitation sur lesquelles elles vont fonctionner. Cette librairie utilise le système graphique de la plateforme d'exécution (Windows, MacOS, X-Window) pour afficher les objets graphiques. Le toolkit contient des classes décrivant les composants graphiques, les polices, les couleurs et les images.



Le diagramme ci dessus définit une vue partielle de la hiérarchie des classes (les relations d'héritage) qu'il ne faut pas confondre avec la hiérarchie interne à chaque application qui définit l'imbrication des différents composants graphiques.

Les deux classes principales de AWT sont Component et Container. Chaque type d'objet de l'interface graphique est une classe dérivée de Component. La classe Container, qui hérite de Component est capable de contenir d'autres objets graphiques (tout objet dérivant de Component).

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Les composants graphiques](#)
- ◆ [La classe Component](#)
- ◆ [Les conteneurs](#)
- ◆ [Les menus](#)
- ◆ [La classe java.awt.Desktop](#)

11.1. Les composants graphiques

Pour utiliser un composant, il faut créer un nouvel objet représentant le composant et l'ajouter à un de type conteneur qui existe avec la méthode add().

Exemple (code Java 1.1) : ajout d'un bouton dans une applet (Applet hérite de Panel)

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;

public class AppletButton extends Applet {

    Button b = new Button(" Bouton ");

    public void init() {
        super.init();
        add(b);
    }
}
```

11.1.1. Les étiquettes

Il faut utiliser un objet de la classe java.awt.Label

Exemple (code Java 1.1) :

```
Label la = new Label( );
la.setText("une etiquette");
// ou Label la = new Label("une etiquette");
```

Il est possible de créer un objet de la classe java.awt.Label en précisant l'alignement du texte

Exemple (code Java 1.1) :

```
Label la = new Label("etiquette", Label.RIGHT);
```

Le texte à afficher et l'alignement peuvent être modifiés dynamiquement lors de l'exécution :

Exemple (code Java 1.1) :

```
la.setText("nouveau texte");
la.setAlignment(Label.LEFT);
```

11.1.2. Les boutons

Il faut utiliser un objet de la classe `java.awt.Button`

Cette classe possède deux constructeurs :

Constructeur	Rôle
<code>Button()</code>	
<code>Button(String)</code>	Permet de préciser le libellé du bouton

Exemple (code Java 1.1) :

```
Button bouton = new Button();
bouton.setLabel("bouton");
// ou Button bouton = new Button("bouton");
```

Le libellé du bouton peut être modifié dynamiquement grâce à la méthode `setLabel()` :

Exemple (code Java 1.1) :

```
bouton.setLabel("nouveau libellé");
```

11.1.3. Les panneaux

Les panneaux sont des conteneurs qui permettent de rassembler des composants et de les positionner grâce à un gestionnaire de présentation. Il faut utiliser un objet de la classe `java.awt.Panel`.

Par défaut le gestionnaire de présentation d'un panel est de type `FlowLayout`.

Constructeur	Role
<code>Panel()</code>	Créer un panneau avec un gestionnaire de présentation de type <code>FlowLayout</code>
<code>Panel(LayoutManager)</code>	Créer un panneau avec le gestionnaire précisé en paramètre

Exemple (code Java 1.1) :

```
Panel p = new Panel();
```

L'ajout d'un composant au panel se fait grâce à la méthode `add()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
p.add(new Button("bouton");
```


11.1.4. Les listes déroulantes (combobox)

Il faut utiliser un objet de la classe `java.awt.Choice`

Cette classe ne possède qu'un seul constructeur qui ne possède pas de paramètres.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Choice maCombo = new Choice();
```

Les méthodes `add()` et `addItem()` permettent d'ajouter des éléments à la combo.

Exemple (code Java 1.1) :

```
maCombo.addItem("element 1");  
// ou maCombo.add("element 2");
```

Plusieurs méthodes permettent la gestion des sélections :

Méthodes	Role
<code>void select(int);</code>	sélectionner un élément par son indice : le premier élément correspond à l'indice 0. Une exception <code>IllegalArgumentException</code> est levée si l'indice ne correspond pas à un élément. Exemple (code Java 1.1) : <pre>maCombo.select(0);</pre>
<code>void select(String);</code>	sélectionner un élément par son contenu Aucune exception est levée si la chaîne de caractères ne correspond à aucun élément : l'élément sélectionné ne change pas. Exemple (code Java 1.1) : <pre>maCombo.select("element 1");</pre>
<code>int countItems();</code>	déterminer le nombre d'élément de la liste. La méthode <code>countItems()</code> permet d'obtenir le nombre d'éléments de la combo. Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n=maCombo.countItems();</pre>  il faut utiliser <code>getItemCount()</code> à la place Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n=maCombo.getItemCount();</pre>
<code>String getItem(int);</code>	lire le contenu de l'élément d'indice n

	Exemple (code Java 1.1) : <pre>String c = new String(); c = maCombo.getItem(n);</pre>
String getSelectedItem();	déterminer le contenu de l'élément sélectionné Exemple (code Java 1.1) : <pre>String s = new String(); s = maCombo.getSelectedItem();</pre>
int getSelectedIndex();	déterminer l'index de l'élément sélectionné Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n=maCombo.getSelectedIndex();</pre>

11.1.5. La classe TextComponent

La classe TextComponent est la classe des mères des classes qui permettent l'édition de texte : TextArea et TextField.

Elle définit un certain nombre de méthodes dont ces classes héritent.

Méthodes	Role
String getSelectedText();	Renvoie le texte sélectionné
int getSelectionStart();	Renvoie la position de début de sélection
int getSelectionEnd();	Renvoie la position de fin de sélection
String getText();	Renvoie le texte contenu dans l'objet
boolean isEditable();	Retourne un boolean indiquant si le texte est modifiable
void select(int start, int end);	Sélection des caractères situés entre start et end
void selectAll();	Sélection de tout le texte
void setEditable(boolean b);	Autoriser ou interdire la modification du texte
void setText(String s);	Définir un nouveau texte

11.1.6. Les champs de texte

Il faut déclarer un objet de la classe java.awt.TextField

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeurs	Role
TextField();	
TextField(int);	prédetermination du nombre de caractères à saisir
TextField(String);	avec texte par défaut
TextField(String, int);	avec texte par défaut et nombre de caractères à saisir

Cette classe possède quelques méthodes utiles :

Méthodes	Role
String getText()	lecture de la chaîne saisie Exemple (code Java 1.1) : <pre>String saisie = new String(); saisie = tf.getText();</pre>
int getColumns()	lecture du nombre de caractères prédéfini Exemple (code Java 1.1) : <pre>int i; i = tf.getColumns();</pre>
void setEchoCharacter()	pour la saisie d'un mot de passe : remplace chaque caractère saisi par celui fourni en paramètre Exemple (code Java 1.1) : <pre>tf.setEchoCharacter('*'); TextField tf = new TextField(10);</pre>  il faut utiliser la méthode setEchoChar() Exemple (code Java 1.1) : <pre>tf.setEchoChar('*');</pre>

11.1.7. Les zones de texte multilignes

Il faut déclarer un objet de la classe java.awt.TextArea

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
TextArea()	
TextArea(int, int)	avec prédétermination du nombre de lignes et de colonnes
TextArea(String)	avec texte par défaut
TextArea(String, int, int)	avec texte par défaut et taille

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role
String getText()	lecture du contenu intégral de la zone de texte Exemple (code Java 1.1) : <pre>String contenu = new String;</pre>

	<pre>contenu = ta.getText();</pre>
String getSelectedText()	lecture de la portion de texte sélectionnée Exemple (code Java 1.1) : <pre>String contenu = new String(); contenu = ta.getSelectedText();</pre>
int getRows()	détermination du nombre de lignes Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n = ta.getRows();</pre>
int getColumns()	détermination du nombre de colonnes Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n = ta.getColumns();</pre>
void insertText(String, int)	insertion de la chaîne à la position fournie Exemple (code Java 1.1) : <pre>String text = new String("texte inséré"); int n =10; ta.insertText(text,n);</pre>  Il faut utiliser la méthode insert() Exemple (code Java 1.1) : <pre>String text = new String("texte inséré"); int n =10; ta.insert(text,n);</pre>
void setEditable(boolean)	Autoriser la modification Exemple (code Java 1.1) : <pre>ta.setEditable(False); //texte non modifiable</pre>
void appendText(String)	Ajouter le texte transmis au texte existant Exemple (code Java 1.1) : <pre>ta.appendTexte(String text);</pre>  Il faut utiliser la méthode append()

void replaceText(String, int, int)	Remplacer par text le texte entre les positions start et end
	Exemple (code Java 1.1) :
	ta.replaceText(text, 10, 20);
	 il faut utiliser la méthode replaceRange()

11.1.8. Les listes

Il faut déclarer un objet de la classe java.awt.List.

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
List()	
List(int)	Permet de préciser le nombre de lignes affichées
List(int, boolean)	Permet de préciser le nombre de lignes affichées et l'indicateur de sélection multiple

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role
void addItem(String)	ajouter un élément
	Exemple (code Java 1.1) :
	li.addItem("nouvel element"); // ajout en fin de liste
	 il faut utiliser la méthode add()
void addItem(String, int)	insérer un élément à un certain emplacement : le premier element est en position 0
	Exemple (code Java 1.1) :
	li.addItem("ajout ligne",2);
	 il faut utiliser la méthode add()
void delItem(int)	retirer un élément de la liste
	Exemple (code Java 1.1) :
	li.delItem(0); // supprime le premier element

	 il faut utiliser la méthode remove()
void delItems(int, int)	supprimer plusieurs éléments consécutifs entre les deux indices Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.delItems(1, 3);</pre>  cette méthode est deprecated
void clear()	effacement complet du contenu de la liste Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.clear();</pre>  il faut utiliser la méthode removeAll()
void replaceItem(String, int)	remplacer un élément Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.replaceItem("ligne remplacée", 1);</pre>
int countItems()	nombre d'élément de la liste Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n = li.countItems();</pre>  il faut utiliser la méthode getItemCount()
int getRows()	nombre de ligne de la liste Exemple (code Java 1.1) : <pre>int n; n = li.getRows();</pre>
String getItem(int)	contenu d'un élément Exemple (code Java 1.1) : <pre>String text = new String(); text = li.getItem(1);</pre>
void select(int)	sélectionner un élément Exemple (code Java 1.1) :

	<pre>li.select(0);</pre>
setMultipleSelections(boolean)	déterminer si la sélection multiple est autorisée Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.setMultipleSelections(true);</pre>  il faut utiliser la méthode setMultipleMode()
void deselect(int)	désélectionner un élément Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.deselect(0);</pre>
int getSelectedIndex()	déterminer l'élément sélectionné en cas de selection simple : renvoie l'indice ou -1 si aucun élément n'est sélectionné Exemple (code Java 1.1) : <pre>int i; i = li.getSelectedIndex();</pre>
int[] getSelectedIndexes()	déterminer les éléments sélectionnées en cas de sélection multiple Exemple (code Java 1.1) : <pre>int i[]=li.getSelectedIndexes();</pre>
String getSelectedItem()	déterminer le contenu en cas de sélection simple : renvoie le texte ou null si pas de sélection Exemple (code Java 1.1) : <pre>String texte = new String(); texte = li.getSelectedItem();</pre>
String[] getSelectedItems()	déterminer les contenus des éléments sélectionnés en cas de sélection multiple : renvoie les textes sélectionnés ou null si pas de sélection Exemple (code Java 1.1) : <pre>String texte[] = li.getSelectedItems(); for (i = 0 ; i < texte.length(); i++) System.out.println(texte[i]);</pre>
boolean isSelected(int)	déterminer si un élément est sélectionné Exemple (code Java 1.1) : <pre>boolean selection; selection = li.isSelected(0);</pre>

	 il faut utiliser la méthode <code>isIndexSelect()</code>
<code>int getVisibleIndex()</code>	renvoie l'index de l'entrée en haut de la liste Exemple (code Java 1.1) : <pre>int top = li.getVisibleIndex();</pre>
<code>void makeVisible(int)</code>	assure que l'élément précisé sera visible Exemple (code Java 1.1) : <pre>li.makeVisible(10);</pre>

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

class TestList {

    static public void main (String arg [ ]) {

        Frame frame = new Frame("Une liste");

        List list = new List(5,true);
        list.add("element 0");
        list.add("element 1");
        list.add("element 2");
        list.add("element 3");
        list.add("element 4");

        frame.add(List);
        frame.show();
        frame.pack();
    }
}
```

11.1.9. Les cases à cocher

Il faut déclarer un objet de la classe `java.awt.Checkbox`

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
<code>Checkbox()</code>	
<code>Checkbox(String)</code>	avec une étiquette
<code>Checkbox(String,boolean)</code>	avec une étiquette et un état
<code>Checkbox(String,CheckboxGroup, boolean)</code>	avec une étiquette, dans un groupe de cases à cocher et un état

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role

void setLabel(String)	modifier l'étiquette Exemple (code Java 1.1) : <pre>cb.setLabel("libelle de la case : ");</pre>
void setState(boolean)	fixer l'état Exemple (code Java 1.1) : <pre>cb.setState(true);</pre>
boolean getState()	consulter l'état de la case Exemple (code Java 1.1) : <pre>boolean etat; etat = cb.getState();</pre>
String getLabel()	lire l'étiquette de la case Exemple (code Java 1.1) : <pre>String commentaire = new String(); commentaire = cb.getLabel();</pre>

11.1.10. Les boutons radio

Déclarer un objet de la classe java.awt.CheckboxGroup

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>CheckboxGroup rb; Checkbox cb1 = new Checkbox(" etiquette 1 ", rb, etat1_boolean); Checkbox cb2 = new Checkbox(" etiquette 2 ", rb, etat1_boolean); Checkbox cb3 = new Checkbox(" etiquette 3 ", rb, etat1_boolean);</pre>

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role
Checkbox getCurrent()	retourne l'objet Checkbox correspondant à la réponse sélectionnée  il faut utiliser la méthode getSelectedCheckbox()
void setCurrent(Checkbox)	Coche le bouton radio passé en paramètre  il faut utiliser la méthode setSelectedCheckbox()

11.1.11. Les barres de défilement

Il faut déclarer un objet de la classe `java.awt.Scrollbar`

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
<code>Scrollbar()</code>	
<code>Scrollbar(orientation)</code>	
<code>Scrollbar(orientation, valeur_initiale, visible, min, max)</code>	

- `orientation` : `Scrollbar.VERTICAL` ou `Scrollbar.HORIZONTAL`
- `valeur_initiale` : position du curseur à la création
- `visible` : taille de la partie visible de la zone défilante
- `min` : valeur minimale associée à la barre
- `max` : valeur maximale associée à la barre

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role
<code>sb.setValues(int,int,int,int)</code>	maj des parametres de la barre Exemple (code Java 1.1) : <pre>sb.setValues(valeur, visible, minimum, maximum);</pre>
<code>void setValue(int)</code>	modifier la valeur courante Exemple (code Java 1.1) : <pre>sb.setValue(10);</pre>
<code>int getMaximum();</code>	lecture du maximum Exemple (code Java 1.1) : <pre>int max = sb.getMaximum();</pre>
<code>int getMinimum();</code>	lecture du minimum Exemple (code Java 1.1) : <pre>int min = sb.getMinimum();</pre>
<code>int getOrientation()</code>	lecture de l'orientation Exemple (code Java 1.1) : <pre>int o = sb.getOrientation();</pre>

<pre>int getValue();</pre>	lecture de la valeur courante Exemple (code Java 1.1) : <pre>int valeur = sb.getValue();</pre>
<pre>void setLineIncrement(int);</pre>	détermine la valeur à ajouter ou à oter quand l'utilisateur clique sur une flèche de défilement  il faut utiliser la méthode setUnitIncrement()
<pre>int setPageIncrement();</pre>	détermine la valeur à ajouter ou à oter quand l'utilisateur clique sur le conteneur  il faut utiliser la méthode setBlockIncrement()

11.1.12. La classe Canvas

C'est un composant sans fonction particulière : il est utile pour créer des composants graphiques personnalisés.

Il est nécessaire d'étendre la classe Canvas pour en redéfinir la méthode Paint().

syntaxe : Cancas can = new Canvas();

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>import java.awt.*; public class MonCanvas extends Canvas { public void paint(Graphics g) { g.setColor(Color.black); g.fillRect(10, 10, 100,50); g.setColor(Color.green); g.fillOval(40, 40, 10,10); } } import java.applet.*; import java.awt.*; public class AppletButton extends Applet { MonCanvas mc = new MonCanvas(); public void paint(Graphics g) { super.paint(g); mc.paint(g); } }</pre>

11.2. La classe Component

Les contrôles fenêtrés descendent plus ou moins directement de la classe AWT Component.

Cette classe contient de nombreuses méthodes :

Méthodes	Role
Rectangle bounds()	renvoie la position actuelle et la taille des composants  utiliser la méthode getBounds().
void disable()	désactive les composants  utiliser la méthode setEnabled(false).
void enable()	active les composants  utiliser la méthode setEnabled(true).
void enable(boolean)	active ou désactive le composant selon la valeur du paramètre  utiliser la méthode setEnabled(boolean).
Color getBackGround()	renvoie la couleur actuelle d'arrière plan
Font getFont()	renvoie la fonte utilisée pour afficher les caractères
Color getForeground()	renvoie la couleur de premier plan
Graphics getGraphics()	renvoie le contexte graphique
Container getParent()	renvoie le conteneur (composant de niveau supérieure)
void hide()	masque l'objet  utiliser la méthode setVisible().
boolean inside(int x, int y)	indique si la coordonnée écran absolue se trouve dans l'objet  utiliser la méthode contains().
boolean isEnabled()	indique si l'objet est actif
boolean isShowing()	indique si l'objet est visible
boolean isVisible()	indique si l'objet est visible lorsque son conteneur est visible
boolean isShowing()	indique si une partie de l'objet est visible
void layout()	repositionne l'objet en fonction du Layout Manager courant  utiliser la méthode doLayout().
Component locate(int x, int y)	retourne le composant situé à cet endroit utiliser la méthode getComponentAt().

	
Point location()	retourne l'origine du composant  utiliser la méthode getLocation().
void move(int x, int y)	déplace les composants vers la position spécifiée  utiliser la méthode setLocation().
void paint(Graphics);	dessine le composant
void paintAll(Graphics)	dessine le composant et ceux qui sont contenus en lui
void repaint()	redessine le composant par appel à la méthode update()
void requestFocus();	demande le focus
void reshape(int x, int y, int w, int h)	modifie la position et la taille (unité : points écran)  utiliser la méthode setBounds().
void resize(int w, int h)	modifie la taille (unité : points écran)  utiliser la méthode setSize().
void setBackground(Color)	définit la couleur d'arrière plan
void setFont(Font)	définit la police
void setForeground(Color)	définit la couleur de premier plan
void show()	affiche le composant  utiliser la méthode setVisible(True).
Dimension size()	détermine la taille actuelle  utiliser la méthode getSize().

11.3. Les conteneurs

Les conteneurs sont des objets graphiques qui peuvent contenir d'autres objets graphiques, incluant éventuellement des conteneurs. Ils héritent de la classe Container.

Un composant graphique doit toujours être incorporé dans un conteneur :

Conteneur	Rôle
Panel	conteneur sans fenêtre propre. Utile pour ordonner les contrôles
Window	fenêtre principale sans cadre ni menu. Les objets descendants de cette classe peuvent servir à implémenter des menus
Dialog (descendant de Window)	réaliser des boîtes de dialogue simples

Frame (descendant de Window)	classe de fenêtre complètement fonctionnelle
Applet (descendant de Panel)	pas de menu. Pas de boîte de dialogue sans être incorporée dans une classe Frame.

L'insertion de composant dans un conteneur se fait grace à la méthode add(Component) de la classe Container.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Panel p = new Panel();

Button b1 = new button(" premier ");
p.add(b1);
Button b2;
p.add(b2 = new Button (" Deuxième "));
p.add(new Button("Troisième "));
```

11.3.1. Le conteneur Panel

C'est essentiellement un objet de rangement pour d'autres composants.

La classe Panel possède deux constructeurs :

Constructeur	Role
Panel()	
Panel(LayoutManager)	Permet de préciser un layout manager

Exemple (code Java 1.1) :

```
Panel p = new Panel( );

Button b = new Button(" bouton ");
p.add( b);
```

11.3.2. Le conteneur Window

La classe Window contient plusieurs méthodes dont voici les plus utiles :

Méthodes	Role
void pack()	Calculer la taille et la position de tous les contrôles de la fenêtre. La méthode pack() agit en étroite collaboration avec le layout manager et permet à chaque contrôle de garder, dans un premier temps sa taille optimale. Une fois que tous les contrôles ont leur taille optimale, pack() utilise ces informations pour positionner les contrôles. pack() calcule ensuite la taille de la fenêtre. L'appel à pack() doit se faire à l'intérieur du constructeur de fenêtre après insertion de tous les contrôles.
void show()	Afficher la fenêtre
void dispose()	Liberer les ressources allouée à la fenêtre

11.3.3. Le conteneur Frame

Ce conteneur permet de créer des fenêtres d'encadrement. Il hérite de la classe Window qui ne s'occupe que de l'ouverture de la fenêtre. Window ne connaît pas les menus ni les bordures qui sont gérés par la classe Frame. Dans une applet, elle n'apparaît pas dans le navigateur mais comme une fenêtre indépendante.

Il existe deux constructeurs :

Constructeur	Role
Frame()	Exemple : <code>Frame f = new Frame();</code>
Frame(String)	Precise le nom de la fenêtre Exemple : <code>Frame f = new Frame(« titre »);</code>

Les principales méthodes sont :

Méthodes	Role
setCursor(int)	changer le pointeur de la souris dans la fenêtre Exemple : <code>f.setCursor(Frame.CROSSHAIR_CURSOR);</code>  utiliser la méthode <code>setCursor(Cursor)</code> .
int getCursorType()	déterminer la forme actuelle du curseur  utiliser la méthode <code>getCursor()</code> .
Image getIconImage()	déterminer l'icone actuelle de la fenêtre
MenuBar getMenuBar()	déterminer la barre de menus actuelle
String getTitle()	déterminer le titre de la fenêtre
boolean isResizable()	déterminer si la taille est modifiable
void remove(MenuComponent)	Supprimer un menu
void setIconImage(Image);	définir l'icone de la fenêtre
void setMenuBar(MenuBar)	Définir la barre de menu
void setResizable(boolean)	définir si la taille peut être modifiée
void setTitle(String)	définir le titre de la fenêtre

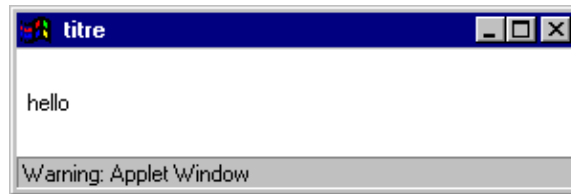
Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;

public class AppletFrame extends Applet {

    Frame f;

    public void init() {
        super.init();
        // insert code to initialize the applet here
        f = new Frame("titre");
        f.add(new Label("hello "));
        f.show();
        f.setSize(300, 100);
    }
}
```



Le message « Warning : Applet window » est impossible à enlever dans la fenêtre : cela permet d'éviter la création d'une applet qui demande un mot de passe.

Le gestionnaire de mise en page par défaut d'une Frame est BorderLayout (FlowLayout pour une applet).

Exemple (code Java 1.1) : construction d'une fenêtre simple

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```

11.3.4. Le conteneur Dialog

La classe Dialog hérite de la classe Window.

Une boîte de dialogue doit dériver de la Classe Dialog de package java.awt.

Un objet de la classe Dialog doit dépendre d'un objet de la classe Frame.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class Apropos extends Dialog {

    public APropos(Frame parent) {
        super(parent, "A propos ", true);
        addWindowListener(new
            AProposListener(this));
        setSize(300, 300);
        setResizable(false);
    }
}

class AProposListener extends WindowAdapter {

    Dialog dialogue;
    public AProposListener(Dialog dialogue) {
        this.dialogue = dialogue;
    }

    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        dialogue.dispose();
    }
}
```



```
}
```

L'appel du constructeur `Dialog(Frame, String, Boolean)` permet de créer une instance avec comme paramètres : la fenêtre à laquelle appartient la boîte de dialogue, le titre de la boîte, le caractère modale de la boîte.

La méthode `dispose()` de la classe `Dialog` ferme la boîte et libère les ressources associées. Il ne faut pas associer cette action à la méthode `windowClosed()` car `dispose` provoque l'appel de `windowClosed` ce qui entraînerait un appel récursif infinie.

11.4. Les menus

Il faut insérer les menus dans des objets de la classe `Frame` (fenêtre d'encadrement). Il n'est donc pas possible d'insérer directement des menus dans une applet.

Il faut créer une barre de menu et l'affecter à la fenêtre d'encadrement. Il faut ensuite créer les entrées de chaque menu et les rattacher à la barre. Ajouter ensuite les éléments à chacun des menus.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);

        MenuBar mb = new MenuBar();
        setMenuBar(mb);

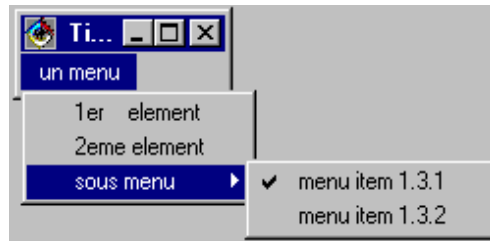
        Menu m = new Menu(" un menu ");
        mb.add(m);
        m.add(new MenuItem(" 1er element "));
        m.add(new MenuItem(" 2eme element "));
        Menu m2 = new Menu(" sous menu ");

        CheckboxMenuItem cbm1 = new CheckboxMenuItem(" menu item 1.3.1 ");
        m2.add(cbm1);
        cbm1.setState(true);
        CheckboxMenuItem cbm2 = new CheckboxMenuItem(" menu item 1.3.2 ");
        m2.add(cbm2);

        m.add(m2);

        pack();
        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```



Exemple (code Java 1.1) : création d'une classe qui définit un menu

```
import java.awt.*;

public class MenuFenetre extends java.awt.MenuBar {

    public MenuItem menuQuitter, menuNouveau, menuApropos;

    public MenuFenetre() {

        Menu menuFichier = new Menu(" Fichier ");
        menuNouveau = new MenuItem(" Nouveau ");
        menuQuitter = new MenuItem(" Quitter ");

        menuFichier.add(menuNouveau);

        menuFichier.addSeparator();

        menuFichier.add(menuQuitter);

        Menu menuAide = new Menu(" Aide ");
        menuApropos = new MenuItem(" A propos ");
        menuAide.add(menuApropos);

        add(menuFichier);

        setHelpMenu(menuAide);
    }
}
```

La méthode setHelpMenu() confère sous certaines plateformes un comportement particulier à ce menu.

La méthode setMenuBar() de la classe Frame prend en paramètre une instance de la classe MenuBar. Cette instance peut être directement une instance de la classe MenuBar qui aura été modifiée grace aux méthodes add() ou alors une classe dérivée de MenuBar qui est adaptée aux besoins (voir Exemple);

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        MenuFenetre mf = new
        MenuFenetre();

        setMenuBar(mf);

        pack();

        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```

```
}
```



11.4.1. Les méthodes de la classe MenuBar

Méthodes	Role
void add(Menu)	ajouter un menu dans la barre
int countMenus()	renvoie le nombre de menus  utiliser la méthode getMenuCount().
Menu getMenu(int pos)	renvoie le menu à la position spécifiée
void remove(int pos)	supprimer le menu à la position spécifiée
void remove(Menu)	supprimer le menu de la barre de menu

11.4.2. Les méthodes de la classe Menu

Méthodes	Role
MenuItem add(MenuItem) void add(String)	ajouter une option dans le menu
void addSeparator()	ajouter un trait de séparation dans le menu
int countItems()	renvoie le nombre d'options du menu  utiliser la méthode getItemCount().
MenuItem getItem(int pos)	déterminer l'option du menu à la position spécifiée
void remove(MenuItem mi)	supprimer la commande spécifiée
void remove(int pos)	supprimer la commande à la position spécifiée

11.4.3. Les méthodes de la classe MenuItem

Méthodes	Role
void disable()	désactiver l'élément  utiliser la méthode setEnabled(false).
void enable()	activer l'élément utiliser la méthode setEnabled(true).

	
void enable(boolean cond)	désactiver ou activer l'élément en fonction du paramètre  utiliser la méthode setEnabled(boolean).
String getLabel()	Renvoie le texte de l'élément
boolean isEnabled()	renvoie l'état de l'élément (actif / inactif)
void setLabel(String text)	définir une nouveau texte pour la commande

11.4.4. Les méthodes de la classe CheckboxMenuItem

Méthodes	Role
boolean getState()	renvoie l'état d'activation de l'élément
Void setState(boolean)	définir l'état d'activation de l'élément

11.5. La classe java.awt.Desktop

Cette classe, ajoutée dans Java SE 6, permet de manipuler des documents sous la forme d'un fichier ou d'une URI à partir de leur type mime défini sur le système d'exploitation sous jacent.

La méthode statique isDesktopSupported() permet de savoir si la classe Desktop est supportée par la plate-forme.

La méthode statique Desktop.getDesktop() donne un accès à l'instance de la classe Desktop.

Plusieurs constantes sont définies dans Desktop.Action pour préciser le type d'opération qu'il est possible de réaliser sur un document : BROWSE, EDIT, MAIL, OPEN et PRINT.

La méthode isSupported() permet de savoir si l'action est supportée sur la plate-forme mais cela ne signifie pas que cette action soit supportée pour tous les types mimes enregistrés sur la plate-forme.

Plusieurs méthodes permettent d'exécuter les actions : browse(), edit(), mail(), open() et print().

Exemple : ouverture du fichier fourni en paramètre

```
package com.jmdoudoux.test.java6;

import java.awt.*;
import java.io.*;

public class TestDektop {

    public static void main(String args[]) {
        if (Desktop.isDesktopSupported()) {

            Desktop desktop = Desktop.getDesktop();
            if (args.length == 1) {
                File fichier = new File(args[0]);
                if (desktop.isSupported(Desktop.Action.OPEN)) {
                    System.out.println("Ouverture du fichier " + fichier.getName());
                    try {
                        desktop.open(fichier);
                    } catch (IOException ioe) {
                        ioe.printStackTrace();
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```
}  
    }  
}
```

La méthode `mail()` attend en paramètre une uri qui doit utiliser le protocole `mailto:`.

La méthode `browse()` attend en paramètre une uri qui utiliser un protocole reconnu par le navigateur `http`, `https`, ...

12. La création d'interfaces graphiques avec AWT

Chapitre 12

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Le dimensionnement des composants
- ♦ Le positionnement des composants
- ♦ La création de nouveaux composants à partir de Panel
- ♦ Activer ou désactiver des composants
- ♦ Afficher une image dans une application.

12.1. Le dimensionnement des composants

En principe, il est automatique grâce au LayoutManager. Pour donner à un composant une taille donnée, il faut redéfinir la méthode `getPreferredSize` de la classe `Component`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MonBouton extends Button {

    public Dimension getPreferredSize() {
        return new Dimension(800, 250);
    }

}
```

Le méthode `getPreferredSize()` indique la taille souhaitée mais pas celle imposée. En fonction du Layout Manager, le composant pourra ou non imposer sa taille.

Layout	Hauteur	Largeur
Sans Layout	oui	oui
FlowLayout	oui	oui
BorderLayout(East, West)	non	oui
BorderLayout(North, South)	oui	non
BorderLayout(Center)	non	non
GridLayout	non	non

Cette méthode oblige à sous classer tous les composants.

Une autre façon de faire est de se passer des Layout et de placer les composants à la main en indiquant leurs coordonnées et leurs dimensions.

Pour supprimer le Layout par défaut d'une classe, il faut appeler la méthode `setLayout()` avec comme paramètre `null`.

Trois méthodes de la classe Component permettent de positionner des composants :

- `setBounds(int x, int y, int largeur, int hauteur)`
- `setLocation(int x, int y)`
- `setSize(int largeur, int hauteur)`

Ces méthodes permettent de placer un composant à la position (x,y) par rapport au conteneur dans lequel il est inclus et d'indiquer sa largeur et sa hauteur.

Toutefois, les Layout Manager constituent un des facteurs importants de la portabilité des interfaces graphiques notamment en gérant la disposition et le placement des composants après redimensionnement du conteneur.

12.2. Le positionnement des composants

Lorsqu'on intègre un composant graphique dans un conteneur, il n'est pas nécessaire de préciser son emplacement car il est déterminé de façon automatique : la mise en forme est dynamique. On peut influencer cette mise en page en utilisant un gestionnaire de mise en page (Layout Manager) qui définit la position de chaque composant inséré. Dans ce cas, la position spécifiée est relative par rapport aux autres composants.

Chaque layout manager implémente l'interface `java.awt.LayoutManager`.

Il est possible d'utiliser plusieurs gestionnaires de mise en forme pour définir la présentation des composants. Par défaut, c'est la classe `FlowLayout` qui est utilisée pour la classe `Panel` et la classe `BorderLayout` pour `Frame` et `Dialog`.

Pour affecter une nouvelle mise en page, il faut utiliser la méthode `setLayout()` de la classe `Container`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Panel p = new Panel();
FlowLayout fl = new GridLayout(5,5);
p.setLayout(fl);

// ou p.setLayout( new GridLayout(5,5));
```

Les layout manager ont 3 avantages :

- l'aménagement des composants graphiques est délégué aux layout manager (il est inutile d'utiliser les coordonnées absolues)
- en cas de redimensionnement de la fenêtre, les contrôles sont automatiquement agrandis ou réduits
- ils permettent une indépendance vis à vis des plateformes.

Pour créer un espace entre les composants et le bord de leur conteneur, il faut redéfinir la méthode `getInsets()` d'un conteneur : cette méthode est héritée de la classe `Container`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Insets getInsets() {
    Insets normal = super.getInsets();
    return new Insets(normal.top + 10, normal.left + 10,
        normal.bottom + 10, normal.right + 10);
}
```

Cet exemple permet de laisser 10 pixels en plus entre chaque bords du conteneur.

12.2.1. La mise en page par flot (FlowLayout)

La classe FlowLayout (mise en page flot) place les composants ligne par ligne de gauche à droite. Chaque ligne est complétée progressivement jusqu'à être remplie, puis passe à la suivante. Chaque ligne est centrée par défaut. C'est la mise en page par défaut des applets.

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
FlowLayout();	
FlowLayout(int align);	Permet de préciser l'alignement des composants dans le conteneur (CENTER, LEFT, RIGHT ...). Par défaut, align vaut CENTER
FlowLayout(int, int hgap, int vgap);	Permet de préciser et l'alignement horizontal et vertical dont la valeur par défaut est 5.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        setLayout(new FlowLayout());
        add(new Button("Bouton 1"));
        add(new Button("Bouton 2"));
        add(new Button("Bouton 3"));

        pack();

        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {

        new MaFrame();

    }

}
```



Chaque applet possède une mise en page flot implicitement initialisée à FlowLayout(FlowLayout.CENTER,5,5).

FlowLayout utilise les dimensions de son conteneur comme seul principe de mise en forme des composants. Si les dimensions du conteneurs changent, le positionnement des composants est recalculé.

Exemple : la fenêtre précédente est simplement redimensionnée



12.2.2. La mise en page bordure (BorderLayout)

Avec ce Layout Manager, la disposition des composants est commandée par une mise en page en bordure qui découpe la surface en cinq zones : North, South, East, West, Center. On peut librement utiliser une ou plusieurs zones.

BorderLayout consacre tout l'espace du conteneur aux composants. Le composant du milieu dispose de la place inutilisée par les autres composants.

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
BorderLayout()	
BorderLayout (int hgap,int vgap)	Permet de préciser l'espacement horizontal et vertical des composants.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle("
        Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        setLayout(new
        BorderLayout());
        add("North", new Button(" bouton haut "));
        add("South", new Button(" bouton bas "));
        add("West", new Button(" bouton gauche "));
        add("East", new Button(" bouton droite "));
        add("Center", new Button(" bouton milieu "));
        pack();
        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void
    main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```



Il est possible d'utiliser deux méthodes add surchargées de la classe Container : add(String, Component) ou le premier paramètre précise l'orientation du composants ou add(Component, Objet) ou le second paramètre précise la position sous forme de constante définie dans la classe BorderLayout.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
```

```

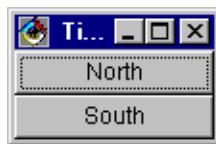
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        setLayout(new BorderLayout());
        add(new Button("North"), BorderLayout.NORTH);
        add(new Button("South"), BorderLayout.SOUTH);
        pack();
        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {

        new MaFrame();

    }
}

```



12.2.3. La mise en page de type carte (CardLayout)

Ce layout manager aide à construire des boîtes de dialogue composées de plusieurs onglets. Un onglet se compose généralement de plusieurs contrôles : on insère des panneaux dans la fenêtre utilisée par le CardLayout Manager. Chaque panneau correspond à un onglet de boîte de dialogue et contient plusieurs contrôles. Par défaut, c'est le premier onglet qui est affiché.

Ce layout possède deux constructeurs :

Constructeurs	Role
CardLayout()	
CardLayout(int, int)	Permet de préciser l'espace horizontal et vertical du tour du composant

Exemple (code Java 1.1) :

```

import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {

        super();
        setTitle("Titre de la Fenetre ");
        setSize(300,150);
        CardLayout cl = new CardLayout();
        setLayout(cl);

        //création d'un panneau contenant les contrôles d'un onglet
        Panel p = new Panel();

        //ajouter les composants au panel
        p.add(new Button("Bouton 1 panneau 1"));
        p.add(new Button("Bouton 2 panneau 1"));

        //inclure le panneau dans la fenetre sous le nom "Page1"
        // ce nom est utilisé par show()

        add("Page1",p);
    }
}

```

```

//déclaration et insertion de l'onglet suivant
p = new Panel();
p.add(new Button("Bouton 1 panneau 2"));
add("Page2", p);

// affiche la fenetre
pack();
show();

}

public static void main(String[] args) {
    new MaFrame();
}
}

```



Lors de l'insertion d'un onglet, un nom doit lui être attribué. Les fonctions nécessaires pour afficher un onglet de boîte de dialogue ne sont pas fournies par les méthodes du conteneur, mais seulement par le Layout Manager. Il est nécessaire de sauvegarder temporairement le Layout Manager dans une variable ou déterminer le gestionnaire en cours par un appel à `getLayout()`. Pour appeler un onglet donné, il faut utiliser la méthode `show()` du CardLayout Manager.

Exemple (code Java 1.1) :

```
((CardLayout)getLayout()).show(this, "Page2");
```



Les méthodes `first()`, `last()`, `next()` et `previous()` servent à parcourir les onglets de boîte de dialogue :

Exemple (code Java 1.1) :

```
((CardLayout)getLayout()).first(this);
```

12.2.4. La mise en page GridLayout

Ce Layout Manager établit un réseau de cellules identiques qui forment une sorte de quadrillage invisible : les composants sont organisés en lignes et en colonnes. Les éléments insérés dans la grille ont tous la même taille. Les cellules du quadrillage se remplissent de droite à gauche ou de haut en bas.

Il existe plusieurs constructeurs :

Constructeur	Role
<code>GridLayout(int, int);</code>	Les deux premiers entiers spécifient le nombre de lignes ou de colonnes de la grille.
<code>GridLayout(int, int, int, int);</code>	permet de préciser en plus l'espacement horizontal et vertical des composants.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

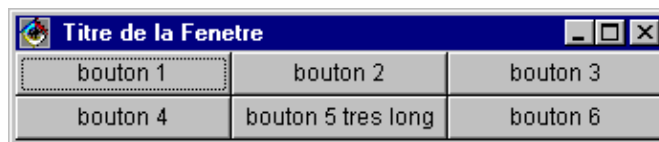
public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        setLayout(new GridLayout(2, 3));
        add(new Button("bouton 1"));
        add(new Button("bouton 2"));
        add(new Button("bouton 3"));
        add(new Button("bouton 4"));
        add(new Button("bouton 5 tres long"));
        add(new Button("bouton 6"));

        pack();

        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```



Attention : lorsque le nombre de ligne et de colonne est spécifié alors le nombre de colonne est ignoré. Ainsi par Exemple GridLayout(5,4) est équivalent à GridLayout(5,0).

Exemple (code Java 1.1) :

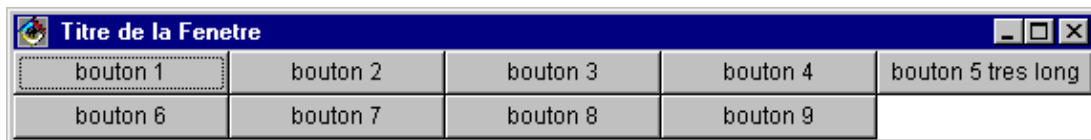
```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
        setLayout(new GridLayout(2, 3));
        add(new Button("bouton 1"));
        add(new Button("bouton 2"));
        add(new Button("bouton 3"));
        add(new Button("bouton 4"));
        add(new Button("bouton 5 tres long"));
        add(new Button("bouton 6"));
        add(new Button("bouton 7"));
        add(new Button("bouton 8"));
        add(new Button("bouton 9"));

        pack();
        show(); // affiche la fenetre
    }

    public static void
    main(String[] args) {
        new MaFrame();
    }
}
```



12.2.5. La mise en page GridBagLayout

Ce gestionnaire (grille étendue) est le plus riche en fonctionnalités : le conteneur est divisé en cellules égales mais un composant peut occuper plusieurs cellules de la grille et il est possible de faire une distribution dans des cellules distinctes. Un objet de la classe GridBagConstraints permet de donner les indications de positionnement et de dimension à l'objet GridBagLayout.

Les lignes et les colonnes prennent naissance au moment où les contrôles sont ajoutés. Chaque contrôle est associé à un objet de la classe GridBagConstraints qui indique l'emplacement voulu pour le contrôle.

Exemple (code Java 1.1) :

```
GridBagLayout gb1 = new GridBagLayout( );
GridBagConstraints gbc = new GridBagConstraints( );
```

Les variables d'instances pour manipuler l'objet GridBagLayoutConstraint sont :

Variable	Role
gridx et gridy	Ces variables contiennent les coordonnées de l'origine de la grille. Elles permettent un positionnement précis à une certaine position d'un composant. Par défaut elles ont la valeur GridBagConstraint.RELATIVE qui indique qu'un composant se range à droite du précédent
gridwidth, gridheight	Définissent combien de cellules va occuper le composant (en hauteur et largeur). Par défaut la valeur est 1. L'indication est relative aux autres composants de la ligne ou de la colonne. La valeur GridBagConstraints.REMAINDER spécifie que le prochain composant inséré sera le dernier de la ligne ou de la colonne courante. La valeur GridBagConstraints.RELATIVE place le composant après le dernier composant d'une ligne ou d'une colonne.
fill	Définit le sort d'un composant plus petit que la cellule de la grille. GridBagConstraints.NONE conserve la taille d'origine : valeur par défaut GridBagConstraints.HORIZONTAL dilaté horizontalement GridBagConstraints.VERTICAL dilaté verticalement GridBagConstraints.BOTH dilatés aux dimensions de la cellule
ipadx, ipady	Permettent de définir l'agrandissement horizontal et vertical des composants. Ne fonctionne que si une dilatation est demandée par fill. La valeur par défaut est (0,0).
anchor	Lorsqu'un composant est plus petit que la cellule dans laquelle il est inséré, il peut être positionné à l'aide de cette variable pour définir le côté par lequel le contrôle doit être aligné dans la cellule. Les variables possibles sont NORTH, NORTHWEST, NORTHEAST, SOUTH, SOUTHWEST, SOUTHEAST, WEST et EAST
weightx, weighty	Permettent de définir la répartition de l'espace en cas de changement de dimension

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.*;

public class MaFrame extends Frame {

    public MaFrame() {
        super();
        setTitle(" Titre de la Fenetre ");
        setSize(300, 150);
    }
}
```

```

    Button b1 = new Button(" bouton 1 ");
    Button b2 = new Button(" bouton 2 ");
    Button b3 = new Button(" bouton 3 ");

    GridBagLayout gb = new GridBagLayout();

    GridBagConstraints gbc = new GridBagConstraints();
    setLayout(gb);

    gbc.fill = GridBagConstraints.BOTH;
    gbc.weightx = 1;
    gbc.weighty = 1;
    gb.setConstraints(b1, gbc); // mise en forme des objets
    gb.setConstraints(b2, gbc);
    gb.setConstraints(b3, gbc);

    add(b1);
    add(b2);
    add(b3);

    pack();

    show(); // affiche la fenetre
}

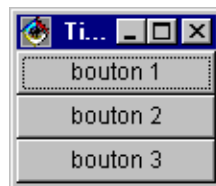
public static void main(String[] args) {
    new MaFrame();
}
}

```



Cet exemple place trois boutons l'un à côté de l'autre. Ceci permet en cas de changement de dimension du conteneur de conserver la mise en page : la taille des composants est automatiquement ajustée.

Pour placer les 3 boutons l'un au dessus de l'autre, il faut affecter la valeur 1 à la variable gbc.gridy.



12.3. La création de nouveaux composants à partir de Panel

Il est possible de définir de nouveau composant qui hérite directement de Panel

Exemple (code Java 1.1) :

```

class PanneauClavier extends Panel {

    PanneauClavier()
    {
        setLayout(new GridLayout(4,3));

        for (int num=1; num <= 9 ; num++) add(new Button(Integer.toString(num)));
        add(new Button("*"));
        add(new Button("0"));
        add(new Button("# "));
    }
}

```

```
    }  
}  
public class demo extends Applet {  
    public void init() { add(new PanneauClavier()); }  
}
```

12.4. Activer ou désactiver des composants

L'activation ou la désactivation d'un composant se fait grâce à sa méthode `setEnabled(boolean)`. La valeur booléenne passée en paramètres indique l'état du composant (`false` : interdit l'usage du composant). Cette méthode est un moyen d'interdire à un composant d'envoyer des événements utilisateurs.

12.5. Afficher une image dans une application.

L'image doit préalablement être chargée grâce à la classe `Toolkit`.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

13. L'interception des actions de l'utilisateur

Chapitre 13

N'importe quelle interface graphique doit interagir avec l'utilisateur et donc réagir à certains événements. Le modèle de gestion de ces événements à changer entre le JDK 1.0 et 1.1.

Ce chapitre traite de la capture de ces événements pour leur associer des traitements. Il contient plusieurs sections :

- ♦ [Intercepter les actions de l'utilisateur avec Java version 1.0](#)
- ♦ [Intercepter les actions de l'utilisateur avec Java version 1.1](#)

13.1. Intercepter les actions de l'utilisateur avec Java version 1.0



Cette section sera développée dans une version future de ce document

13.2. Intercepter les actions de l'utilisateur avec Java version 1.1

Les événements utilisateurs sont gérés par plusieurs interfaces `EventListener`.

Les interfaces `EventListener` permettent à un composant de générer des événements utilisateurs. Une classe doit contenir une interface auditeur pour chaque type de composant :

- `ActionListener` : clic de souris ou enfoncement de la touche Enter
- `ItemListener` : utilisation d'une liste ou d'une case à cocher
- `MouseMotionListener` : événement de souris
- `WindowListener` : événement de fenêtre

L'ajout d'une interface `EventListener` impose plusieurs ajouts dans le code :

1. importer le groupe de classe `java.awt.event`

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.event.*;
```

2. la classe doit déclarer qu'elle utilisera une ou plusieurs interfaces d'écoute

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class AppletAction extends Applet implements ActionListener{
```

Pour déclarer plusieurs interfaces, il suffit de les séparer par des virgules

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class MonApplet extends Applet implements ActionListener, MouseListener {
```

3. Appel à la méthode addXXX() pour enregistrer l'objet qui gerera les événements XXX du composant

Il faut configurer le composant pour qu'il possède un «écouteur» pour l'événement utilisateur concerné.

Exemple (code Java 1.1) : création d'un bouton capable de réagir à un événements

```
Button b = new Button("boutton");  
b.addActionListener(this);
```

Ce code crée l'objet de la classe Button et appelle sa méthode addActionListener(). Cette méthode permet de préciser qu'elle sera la classe qui va gérer l'événement utilisateur de type ActionListener du bouton. Cette classe doit impérativement implémenter l'interface de type ActionListener correspondante soit dans cet exemple ActionListener. L'instruction this indique que la classe elle-même recevra et gèrera l'événement utilisateur.

L'apparition d'un événement utilisateur généré par un composant doté d'un auditeur appelle automatiquement une méthode, qui doit se trouver dans la classe référencée dans l'instruction qui lie l'auditeur au composant. Dans l'exemple, cette méthode doit être située dans la même classe parce que c'est l'objet lui-même qui est spécifié avec l'instruction this. Une autre classe indépendante peut être utilisée : dans ce cas il faut préciser une instance de cette classe en temps que paramètre.

4. implémenter les méthodes déclarées dans les interfaces

Chaque auditeur possède des méthodes différentes qui sont appelées pour traiter leurs événements. Par exemple, l'interface ActionListener envoie des événements à une classe nommée actionPerformed().

Exemple (code Java 1.1) :

```
public void actionPerformed(ActionEvent evt) {  
    //insérer ici le code de la méthode  
};
```

Pour identifier le composant qui a généré l'événement il faut utiliser la méthode getActionCommand() de l'objet ActionEvent fourni en paramètre de la méthode :

Exemple (code Java 1.1) :

```
String composant = evt.getActionCommand();
```

getActionCommand renvoie une chaîne de caractères. Si le composant est un bouton, alors il renvoie le texte du bouton, si le composant est une zone de saisie, c'est le texte saisi qui sera renvoyé (il faut appuyer sur «Entrer» pour générer l'événement), etc ...

La méthode getSource() renvoie l'objet qui a généré l'événement. Cette méthode est plus sûre que la précédente

Exemple (code Java 1.1) :

```
Button b = new Button(" bouton ");  
...  
...
```

```

void public actionPerformed(ActionEvent evt) {
    Object source = evt.getSource();

    if (source == b) // action a effectuer
}

```

La méthode `getSource()` peut être utilisé avec tous les événements utilisateur.

Exemple (code Java 1.1) : Exemple complet qui affiche le composant qui a généré l'événement

```

package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletAction extends Applet implements ActionListener{

    public void actionPerformed(ActionEvent evt) {
        String composant = evt.getActionCommand();
        showStatus("Action sur le composant : " + composant);
    }

    public void init() {
        super.init();

        Button b1 = new Button("boutton 1");
        b1.addActionListener(this);
        add(b1);

        Button b2 = new Button("boutton 2");
        b2.addActionListener(this);
        add(b2);

        Button b3 = new Button("boutton 3");
        b3.addActionListener(this);
        add(b3);
    }
}

```

13.2.1. L'interface `ItemListener`

Cette interface permet de réagir à la sélection de cases à cocher et de liste d'options. Pour qu'un composant génère des événements, il faut utiliser la méthode `addItemListener()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```

Checkbox cb = new Checkbox(" choix ",true);
cb.addItemListener(this);

```

Ces événements sont reçus par la méthode `itemStateChanged()` qui attend un objet de type `ItemEvent` en argument

Pour déterminer si une case à cocher est sélectionnée ou inactive, utiliser la méthode `getStateChange()` avec les constantes `ItemEvent.SELECTED` ou `ItemEvent.DESELECTED`.

Exemple (code Java 1.1) :

```

package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

```

```

public class AppletItem extends Applet implements ItemListener{

    public void init() {
        super.init();
        Checkbox cb = new Checkbox("choix 1", true);
        cb.addItemListener(this);
        add(cb);
    }

    public void itemStateChanged(ItemEvent item) {
        int status = item.getStateChange();
        if (status == ItemEvent.SELECTED)
            showStatus("choix selectionne");
        else
            showStatus("choix non selectionne");
    }
}

```

Pour connaître l'objet qui a généré l'événement, il faut utiliser la méthode `getItem()`.

Pour déterminer la valeur sélectionnée dans une combo box, il faut utiliser la méthode `getItem()` et convertir la valeur en chaîne de caractères.

Exemple (code Java 1.1) :

```

Package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletItem extends Applet implements ItemListener{

    public void init() {
        Choice c = new Choice();
        c.add("choix 1");
        c.add("choix 2");
        c.add("choix 3");
        c.addItemListener(this);
        add(c);
    }

    public void itemStateChanged(ItemEvent item) {
        Object obj = item.getItem();
        String selection = (String)obj;
        showStatus("choix : "+selection);
    }
}

```

13.2.2. L'interface TextListener

Cette interface permet de réagir aux modifications de la zone de saisie ou du texte.

La méthode `addTextListener()` permet à un composant de texte de générer des événements utilisateur. La méthode `TextValueChanged()` reçoit les événements.

Exemple (code Java 1.1) :

```

package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

```

```

public class AppletText extends Applet implements TextListener{

    public void init() {
        super.init();

        TextField t = new TextField("");
        t.addTextListener(this);
        add(t);
    }

    public void textValueChanged(TextEvent txt) {
        Object source = txt.getSource();
        showStatus("saisi = "+((TextField)source).getText());
    }
}

```

13.2.3. L'interface MouseMotionListener

La méthode addMouseMotionListener() permet de gérer les événements liés à des mouvements de souris. La méthode mouseDragged() et mouseMoved() reçoivent les événements.

Exemple (code Java 1.1) :

```

package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletMotion extends Applet implements MouseMotionListener{
    private int x;
    private int y;

    public void init() {
        super.init();
        this.addMouseMotionListener(this);
    }

    public void mouseDragged(java.awt.event.MouseEvent e) {}

    public void mouseMoved(MouseEvent e) {
        x = e.getX();
        y = e.getY();
        repaint();
        showStatus("x = "+x+" ; y = "+y);
    }

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        g.drawString("x = "+x+" ; y = "+y,20,20);
    }
}

```

13.2.4. L'interface MouseListener

Cette interface permet de réagir aux clics de souris. Les méthodes de cette interface sont :

- public void mouseClicked(MouseEvent e);
- public void mousePressed(MouseEvent e);
- public void mouseReleased(MouseEvent e);
- public void mouseEntered(MouseEvent e);

- public void mouseExited(MouseEvent e);

Exemple (code Java 1.1) :

```
package applets;

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletMouse extends Applet implements MouseListener {
    int nbClick = 0;

    public void init() {
        super.init();
        addMouseListener(this);
    }

    public void mouseClicked(MouseEvent e) {
        nbClick++;
        repaint();
    }

    public void mouseEntered(MouseEvent e) {}

    public void mouseExited(MouseEvent e) {}

    public void mousePressed(MouseEvent e) {}

    public void mouseReleased(MouseEvent e) {}

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        g.drawString("Nombre de clics : "+nbClick,10,10);
    }
}
```

Une classe qui implémente cette interface doit définir ces 5 méthodes. Si toutes les méthodes ne doivent pas être utilisées, il est possible de définir une classe qui hérite de MouseAdapter. Cette classe fournit une implémentation par défaut de l'interface MouseListener.

Exemple (code Java 1.1) :

```
class gestionClics extends MouseAdapter {

    public void mousePressed(MouseEvent e) {
        //traitement
    }
}
```

Dans le cas d'une classe qui hérite d'une classe Adapter, il suffit de redéfinir la ou les méthodes qui contiendront du code pour traiter les événements concernés. Par défaut, les différentes méthodes définies dans l'Adapter ne font rien.

Cette nouvelle classe ainsi définie doit être passée en paramètre à la méthode addMouseListener() au lieu de this qui indiquait que la classe répondait elle même à l'événement.

13.2.5. L'interface WindowListener

La méthode addWindowListener() permet à un objet Frame de générer des événements. Les méthodes de cette interface sont :

- public void windowOpened(WindowEvent e)
- public void windowClosing(WindowEvent e)
- public void windowClosed(WindowEvent e)

- public void windowIconified(WindowEvent e)
- public void windowDeiconified(WindowEvent e)
- public void windowActivated(WindowEvent e)
- public void windowDeactivated(WindowEvent e)

windowClosing est appelée lorsque l'on clique sur la case système de fermeture de la fenêtre. windowClosed est appelé après la fermeture de la fenêtre : cette méthode n'est utile que si la fermeture de la fenêtre n'entraîne pas la fin de l'application.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test;

import java.awt.event.*;

class GestionnaireFenetre extends WindowAdpter {

    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        System.exit(0);
    }
}
```

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class TestFrame extends Frame {

    private GestionnaireFenetre gf = new GestionnaireFenetre();

    public TestFrame(String title) {
        super(title);
        addWindowListener(gf);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            TestFrame tf = new TestFrame("TestFrame");
            tf.setVisible(true);
        } catch (Throwable e) {
            System.err.println("Erreur");
            e.printStackTrace(System.out);
        }
    }
}
```

13.2.6. Les différentes implémentations des Listener

La mise en oeuvre des Listeners peut se faire selon différentes formes : la classe implémentant elle même l'interface, une classe indépendante, une classe interne, une classe interne anonyme.

13.2.6.1. Une classe implémentant elle même le listener

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
```

```

public class TestFrame3 extends Frame implements WindowListener {

    public TestFrame3(String title) {
        super(title);
        this.addWindowListener(this);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            TestFrame3 tf = new TestFrame3("testFrame3");
            tf.setVisible(true);
        } catch (Throwable e) {
            System.err.println("Erreur");
            e.printStackTrace(System.out);
        }
    }

    public void windowActivated(java.awt.event.WindowEvent e) {}

    public void windowClosed(java.awt.event.WindowEvent e) {}

    public void windowClosing(java.awt.event.WindowEvent e) {
        System.exit(0);
    }

    public void windowDeactivated(java.awt.event.WindowEvent e) {}

    public void windowDeiconified(java.awt.event.WindowEvent e) {}

    public void windowIconified(java.awt.event.WindowEvent e) {}

    public void windowOpened(java.awt.event.WindowEvent e) {}
}

```

13.2.6.2. Une classe indépendante implémentant le listener

Exemple (code Java 1.1) :

```

package test;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class TestFrame4 extends Frame {

    public TestFrame4(String title) {
        super(title);
        gestEvt ge = new gestEvt();
        addWindowListener(ge);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            TestFrame4 tf = new TestFrame4("testFrame4");
            tf.setVisible(true);
        } catch (Throwable e) {
            System.err.println("Erreur");
            e.printStackTrace(System.out);
        }
    }
}

```

Exemple (code Java 1.1) :

```

package test;

```

```
import java.awt.event.*;

public class gestEvt implements WindowListener {

    public void windowActivated(WindowEvent e) {}
    public void windowClosed(WindowEvent e) {}
    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        System.exit(0);
    }
    public void windowDeactivated(WindowEvent e) {}
    public void windowDeiconified(WindowEvent e) {}
    public void windowIconified(WindowEvent e) {}
    public void windowOpened(WindowEvent e) {}
}

```

13.2.6.3. Une classe interne

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class TestFrame2 extends Frame {

    class gestEvt implements WindowListener {
        public void windowActivated(WindowEvent e) {};
        public void windowClosed(WindowEvent e) {};
        public void windowClosing(WindowEvent e) {
            System.exit(0);
        };
        public void windowDeactivated(WindowEvent e) {};
        public void windowDeiconified(WindowEvent e) {};
        public void windowIconified(WindowEvent e) {};
        public void windowOpened(WindowEvent e) {};
    };

    private gestEvt ge = new TestFrame2.gestEvt();

    public TestFrame2(String title) {
        super(title);
        addWindowListener(ge);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            TestFrame2 tf = new TestFrame2("TestFrame2");
            tf.setVisible(true);
        } catch (Throwable e) {
            System.err.println("Erreur");
            e.printStackTrace(System.out);
        }
    }
}

```

13.2.6.4. Une classe interne anonyme

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test;

import java.awt.*;

```



```

import java.awt.event.*;

public class TestFrame1 extends Frame {

    public TestFrame1(String title) {
        super(title);
        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosed(WindowEvent e) {
                System.exit(0);
            }
        });
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            TestFrame1 tf = new TestFrame1("TestFrame");
            tf.setVisible(true);
        } catch (Throwable e) {
            System.err.println("Erreur");
            e.printStackTrace(System.out);
        }
    }
}

```

13.2.7. Résumé

Le mécanisme mis en place pour intercepter des événements est le même quel que soit ces événements :

- associer au composant qui est à l'origine de l'événement un contrôleur adéquat : utilisation des méthodes `addXXXListener()` Le paramètre de ces méthodes indique l'objet qui a la charge de répondre au message : cet objet doit implémenter l'interface `XXXListener` correspondant ou dérivé d'une classe `XXXAdapter` (créer une classe qui implémente l'interface associé à l'événement que l'on veut gérer. Cette classe peut être celle du composant qui est à l'origine de l'événement (facilité d'implémentation) ou une classe indépendante qui détermine la frontière entre l'interface graphique (émission d'événement) et celle qui représente la logique de l'application (traitement des événements)).
- les classes `XXXAdapter` sont utiles pour créer des classes dédiées au traitement des événements car elles implémentent des méthodes par défaut pour celles définies dans l'interface `XXXListener` dérivées de `EventListener`. Il n'existe une classe `Adapter` que pour les interface qui possèdent plusieurs méthodes.
- implémenter la méthode associée à l'événement qui fournit en paramètre un objet de type `AWTEvent` (classe mère de tout événement) qui contient des informations utiles (position du curseur, état du clavier ...).

14. Le développement d'interfaces graphiques avec SWING

Chapitre 14

Swing fait partie de la bibliothèque Java Foundation Classes (JFC). C'est une API dont le but est similaire à celui de l'API AWT mais dont le mode de fonctionnement et d'utilisation est complètement différent. Swing a été intégrée au JDK depuis sa version 1.2. Cette bibliothèque existe séparément pour le JDK 1.1.

La bibliothèque JFC contient :

- l'API Swing : de nouvelles classes et interfaces pour construire des interfaces graphiques
- Accessibility API :
- 2D API: support du graphisme en 2D
- API pour l'impression et le cliquer/glisser

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentation de Swing](#)
- ♦ [Les packages Swing](#)
- ♦ [Un exemple de fenêtre autonome](#)
- ♦ [Les composants Swing](#)
- ♦ [Les boutons](#)
- ♦ [Les composants de saisie de texte](#)
- ♦ [Les onglets](#)
- ♦ [Le composant JTree](#)
- ♦ [Les menus](#)

14.1. Présentation de Swing

Swing propose de nombreux composants dont certains possèdent des fonctions étendues, une utilisation des mécanismes de gestion d'événements performants (ceux introduits par le JDK 1.1) et une apparence modifiable à la volée (une interface graphique qui emploie le style du système d'exploitation Windows ou Motif ou un nouveau style spécifique à Java nommé Metal).

Tous les éléments de Swing font partie d'un package qui a changé plusieurs fois de nom : le nom du package dépend de la version du J.D.K. utilisée :

- com.sun.java.swing : jusqu'à la version 1.1 beta 2 de Swing, de la version 1.1 des JFC et de la version 1.2 beta 4 du J.D.K.
- java.awt.swing : utilisé par le J.D.K. 1.2 beta 2 et 3
- javax.swing : à partir des versions de Swing 1.1 beta 3 et J.D.K. 1.2 RC1

Les composants Swing forment une nouvelle hiérarchie parallèle à celle de l'AWT. L'ancêtre de cette hiérarchie est le composant JComponent. Presque tous ces composants sont écrits en pur Java : ils ne possèdent aucune partie native sauf ceux qui assurent l'interface avec le système d'exploitation : JApplet, JDialog, JFrame, et JWindow. Cela permet aux composants de toujours avoir la même apparence quelque soit le système sur lequel l'application s'exécute.

Tous les composants Swing possèdent les caractéristiques suivantes :

- ce sont des beans
- ce sont des composants légers (pas de partie native) hormis quelques exceptions.

- leurs bords peuvent être changés

La procédure à suivre pour utiliser un composant Swing est identique à celle des composants de la bibliothèque AWT : créer le composant en appelant son constructeur, appeler les méthodes du composant si nécessaire pour le personnaliser et l'ajouter dans un conteneur.

Swing utilise la même infrastructure de classes que AWT, ce qui permet de mélanger des composants Swing et AWT dans la même interface. Sun recommande toutefois d'éviter de les mélanger car certains peuvent ne pas être restitués correctement.

Les composants Swing utilisent des modèles pour contenir leurs états ou leur données. Ces modèles sont des classes particulières qui possèdent toutes un comportement par défaut.

14.2. Les packages Swing

Swing contient plusieurs packages :

javax.swing	package principal : il contient les interfaces, les principaux composants, les modèles par défaut
javax.swing.border	Classes représentant les bordures
javax.swing.colorchooser	Classes définissant un composant pour la sélection de couleurs
javax.swing.event	Classes et interfaces pour les événements spécifiques à Swing. Les autres événements sont ceux de AWT (java.awt.event)
javax.swing.filechooser	Classes définissant un composant pour la sélection de fichiers
javax.swing.plaf	Classes et interfaces génériques pour gérer l'apparence
javax.swing.plaf.basic	Classes et interfaces de base pour gérer l'apparence
javax.swing.plaf.metal	Classes et interfaces pour définir l'apparence Metal qui est l'apparence par défaut
javax.swing.table	Classes définissant un composant pour la présentation de données sous forme de tableau
javax.swing.text	Classes et interfaces de bases pour les composants manipulant du texte
javax.swing.text.html	Classes permettant le support du format HTML
javax.swing.text.html.parser	Classes permettant d'analyser des données au format HTML
javax.swing.text.rtf	Classes permettant le support du format RTF
javax.swing.tree	Classes définissant un composant pour la présentation de données sous forme d'arbre
javax.swing.undo	Classes permettant d'implémenter les fonctions annuler/refaire

14.3. Un exemple de fenêtre autonome

La classe de base d'une application est la classe JFrame. Son rôle est équivalent à la classe Frame de l'AWT et elle s'utilise de la même façon.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class swing1 extends JFrame {

    public swing1() {
        super("titre de l'application");
```

```

        WindowListener l = new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e){
                System.exit(0);
            }
        };

        addWindowListener(l);
        setSize(200,100);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args){
        JFrame frame = new swing1();
    }
}

```

14.4. Les composants Swing

Il existe des composants Swing équivalents pour chacun des composants AWT avec des constructeurs semblables. De nombreux constructeurs acceptent comme argument un objet de type Icon, qui représente une petite image généralement stockée au format Gif.

Le constructeur d'un objet Icon admet comme seul paramètre le nom ou l'URL d'un fichier graphique

Exemple (code Java 1.1) :

```

import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class swing3 extends JFrame {

    public swing3() {

        super("titre de l'application");

        WindowListener l = new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e){
                System.exit(0);
            }
        };

        addWindowListener(l);

        ImageIcon img = new ImageIcon("tips.gif");
        JButton bouton = new JButton("Mon bouton",img);

        JPanel panneau = new JPanel();
        panneau.add(bouton);
        setContentPane(panneau);
        setSize(200,100);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args){
        JFrame frame = new swing3();
    }
}

```

14.4.1. La classe JFrame

JFrame est l'équivalent de la classe Frame de l'AWT : les principales différences sont l'utilisation du double buffering qui améliore les rafraichissements et l'utilisation d'un panneau de contenu (contentPane) pour insérer des composants (ils ne

sont plus insérés directement au JFrame mais à l'objet contentPane qui lui est associé). Elle représente une fenêtre principale qui possède un titre, une taille modifiable et éventuellement un menu.

La classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle
JFrame()	
JFrame(String)	Création d'une instance en précisant le titre

Par défaut, la fenêtre créée n'est pas visible. La méthode setVisible() permet de l'afficher.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

public class TestJFrame1 {

    public static void main(String argv[]) {
        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        f.setVisible(true);
    }
}
```

La gestion des événements est identique à celle utilisée dans l'AWT depuis le J.D.K. 1.1.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class swing2 extends JFrame {

    public swing2() {
        super("titre de l'application");

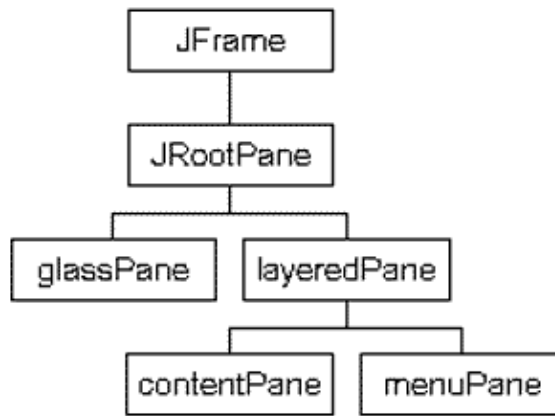
        WindowListener l = new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e){
                System.exit(0);
            }
        };
        addWindowListener(l);

        JButton bouton = new JButton("Mon bouton");
        JPanel panneau = new JPanel();
        panneau.add(bouton);

        setContentPane(panneau);
        setSize(200,100);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args){
        JFrame frame = new swing2();
    }
}
```

Tous les composants associés à un objet JFrame sont gérés par un objet de la classe JRootPane. Un objet JRootPane contient plusieurs Panes. Tous les composants ajoutés au JFrame doivent être ajoutés à un des Pane du JRootPane et non au JFrame directement. C'est aussi à un de ces Panes qu'il faut associer un layout manager si nécessaire.



Le Pane le plus utilisé est le ContentPane. Le Layout manager par défaut du contentPane est BorderLayout. Il est possible de le changer :

Exemple (code Java 1.1) :

```

...
f.getContentPane().setLayout(new FlowLayout());
...

```

Exemple (code Java 1.1) :

```

import javax.swing.*;

public class TestJFrame2 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JButton b =new JButton("Mon bouton");
        f.getContentPane().add(b);
        f.setVisible(true);
    }
}

```

Le JRootPane se compose de plusieurs éléments :

- glassPane : un JPanel par défaut
- layeredPane qui se compose du contentPane (un JPanel par défaut) et du menuBar (un objet de type JMenuBar)

Le glassPane est un JPanel transparent qui se situe au dessus du layeredPane. Le glassPane peut être n'importe quel composant : pour le modifier il faut utiliser la méthode setGlassPane() en fournissant le composant en paramètre.

Le layeredPane regroupe le contentPane et le menuBar.

Le contentPane est par défaut un JPanel opaque dont le gestionnaire de présentation est un BorderLayout. Ce panel peut être remplacé par n'importe quel composant grâce à la méthode setContentPane().



Attention : il ne faut pas utiliser directement la méthode setLayout() d'un objet JFrame sinon une exception est levée.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class TestJFrame7 {

    public static void main(String argv[]) {

```

```

    JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
    f.setLayout(new FlowLayout());
    f.setSize(300,100);
    f.setVisible(true);
}
}

```

Résultat :

```

C:\swing\code>java TestJFrame7
Exception in thread "main" java.lang.Error: Do not use javax.swing.JFrame.setLayout() use javax.swing.JFrame.getContentPane().setLayout() instead
    at javax.swing.JFrame.createRootPaneException(Unknown Source)
    at javax.swing.JFrame.setLayout(Unknown Source)
    at TestJFrame7.main(TestJFrame7.java:8)

```

Le menuBar permet d'attacher un menu à la JFrame. Par défaut, le menuBar est vide. La méthode setJMenuBar() permet d'affecter un menu à la JFrame.

Exemple (code Java 1.1) : Création d'un menu très simple

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class TestJFrame6 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JButton b =new JButton("Mon bouton");
        f.getContentPane().add(b);

        JMenuBar menuBar = new JMenuBar();
        f.setJMenuBar(menuBar);

        JMenu menu = new JMenu("Fichier");
        menu.add(menuItem);
        menuBar.add(menu);

        f.setVisible(true);
    }
}

```

14.4.1.1. Le comportement par défaut à la fermeture

Il est possible de préciser comment un objet JFrame, JInternalFrame, ou JDialog réagit à sa fermeture grâce à la méthode setDefaultCloseOperation(). Cette méthode attend en paramètre une valeur qui peut être :

Constante	Rôle
WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE	détruit la fenêtre
WindowConstants.DO_NOTHING_ON_CLOSE	rend le bouton de fermeture inactif
WindowConstants.HIDE_ON_CLOSE	cache la fenêtre

Cette méthode ne permet pas d'associer d'autres traitements. Dans ce cas, il faut intercepter l'événement et lui associer les traitements.

Exemple (code Java 1.1) : la fenêtre disparaît lors de sa fermeture mais l'application ne se termine pas.

```
import javax.swing.*;

public class TestJFrame3 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JButton b =new JButton("Mon bouton");
        f.getContentPane().add(b);

        f.setDefaultCloseOperation(WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE);

        f.setVisible(true);
    }
}
```

14.4.1.2. La personnalisation de l'icône

La méthode `setIconImage()` permet de modifier l'icône de la `JFrame`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

public class TestJFrame4 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JButton b =new JButton("Mon bouton");
        f.getContentPane().add(b);
        f.setDefaultCloseOperation(WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE);

        ImageIcon image = new ImageIcon("book.gif");
        f.setIconImage(image.getImage());
        f.setVisible(true);
    }
}
```



Si l'image n'est pas trouvée, alors l'icône est vide. Si l'image est trop grande, elle est redimensionnée.

14.4.1.3. Centrer une JFrame à l'écran

Par défaut, une `JFrame` est affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour la centrer dans l'écran, il faut procéder comme pour une `Frame` : déterminer la position de la `Frame` en fonction de sa dimension et de celle de l'écran et utiliser la méthode `setLocation()` pour affecter cette position.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;
```



```

public class TestJFrame5 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JButton b =new JButton("Mon bouton");
        f.getContentPane().add(b);

        f.setDefaultCloseOperation(WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE);

        Dimension dim = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize();
        f.setLocation(dim.width/2 - f.getWidth()/2, dim.height/2 - f.getHeight()/2);

        f.setVisible(true);
    }
}

```

14.4.1.4. Les événements associées à un JFrame

La gestion des événements associés à un objet JFrame est identique à celle utilisée pour un objet de type Frame de AWT.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class TestJFrame8 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        f.setVisible(true);
        f.addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e) {
                System.exit(0);
            }
        });
    }
}

```

14.4.2. Les étiquettes : la classe JLabel

Le composant JLabel propose les mêmes fonctionnalités que les intitulés AWT mais ils peuvent en plus contenir des icônes .

Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeurs	Rôle
JLabel()	Création d'une instance sans texte ni image
JLabel(Icon)	Création d'une instance en précisant l'image
JLabel(Icon, int)	Création d'une instance en précisant l'image et l'alignement horizontal
JLabel(String)	Création d'une instance en précisant le texte

JLabel(String, Icon, int)	Création d'une instance en précisant le texte, l'image et l'alignement horizontal
JLabel(String, int)	Création d'une instance en précisant le texte et l'alignement horizontal

Le composant JLabel permet d'afficher un texte et/ou une icône en précisant leur alignement. L'icône doit être au format GIF et peut être une animation dans ce format.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*.*;
import java.awt.*.*;

public class TestJLabel1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(100,200);

        JPanel pannel = new JPanel();
        JLabel jLabel1 =new JLabel("Mon texte dans JLabel");
        pannel.add(jLabel1);

        ImageIcon icone = new ImageIcon("book.gif");
        JLabel jLabel2 =new JLabel(icone);
        pannel.add(jLabel2);

        JLabel jLabel3 =new JLabel("Mon texte",icone,SwingConstants.LEFT);
        pannel.add(jLabel3);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);

    }
}
```

La classe JLabel définit plusieurs méthodes pour modifier l'apparence du composant :

Méthodes	Rôle
setText()	Permet d'initialiser ou de modifier le texte affiché
setOpaque()	Indique si le composant est transparent (paramètre false) ou opaque (true)
setBackground()	Indique la couleur de fond du composant (setOpaque doit être à true)
setFont()	Permet de préciser la police du texte
setForeground()	Permet de préciser la couleur du texte
setHorizontalAlignment()	Permet de modifier l'alignement horizontal du texte et de l'icône
setVerticalAlignment()	Permet de modifier l'alignement vertical du texte et de l'icône
setHorizontalTextAlignment()	Permet de modifier l'alignement horizontal du texte uniquement
setVerticalTextAlignment()	Permet de modifier l'alignement vertical du texte uniquement Exemple : jLabel.setVerticalTextPosition(SwingConstants.TOP);
setIcon()	Permet d'assigner une icône
setDisabledIcon()	Permet d'assigner une icône dans un état désactivée

L'alignement vertical par défaut d'un JLabel est centré. L'alignement horizontal par défaut est soit à droite si il ne contient

que du texte, soit centré si il contient un image avec ou sans texte. Pour modifier cet alignement, il suffit d'utiliser les méthodes ci dessus en utilisant des constantes en paramètres : `SwingConstants.LEFT`, `SwingConstants.CENTER`, `SwingConstants.RIGHT`, `SwingConstants.TOP`, `SwingConstants.BOTTOM`

Par défaut, un `JLabel` est transparent : son fond n'est pas dessiné. Pour le dessiner, il faut utiliser la méthode `setOpaque()` :

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class TestJLabel2 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");

        f.setSize(100,200);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JLabel jLabel1 =new JLabel("Mon texte dans JLabel 1");
        jLabel1.setBackground(Color.red);
        pannel.add(jLabel1);

        JLabel jLabel2 =new JLabel("Mon texte dans JLabel 2");
        jLabel2.setBackground(Color.red);
        jLabel2.setOpaque(true);
        pannel.add(jLabel2);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```

Dans l'exemple, les 2 `JLabel` ont le fond rouge demandé par la méthode `setBackground()`. Seul le deuxième affiche un fond rouge car il est rendu opaque avec la méthode `setOpaque()`.

Il est possible d'associer un raccourci clavier au `JLabel` qui permet de donner le focus à un autre composant. La méthode `setDisplayedMnemonic()` permet de définir le raccourci clavier. Celui ci sera activé en utilisant la touche `Alt` avec le caractère fourni en paramètre. La méthode `setLabelFor()` permet d'associer le composant fourni en paramètre au raccourci.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.*;

public class TestJLabel3 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JButton bouton = new JButton("saisir");
        pannel.add(bouton);

        JTextField jEdit = new JTextField("votre nom");

        JLabel jLabel1 =new JLabel("Nom : ");
        jLabel1.setBackground(Color.red);
        jLabel1.setDisplayedMnemonic('n');
        jLabel1.setLabelFor(jEdit);
        pannel.add(jLabel1);
        pannel.add(jEdit);

        f.getContentPane().add(pannel);
    }
}
```

```

    f.setVisible(true);
}
}

```

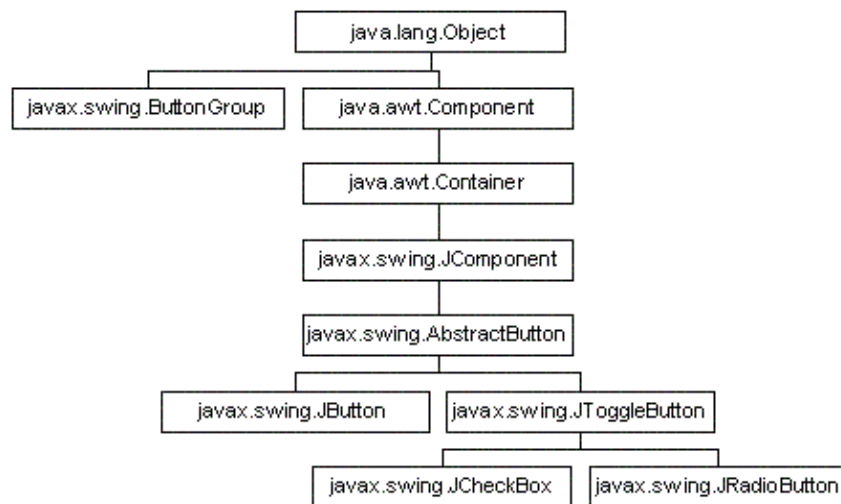
Dans l'exemple, à l'ouverture de la fenêtre, le focus est sur le bouton. Un appui sur Alt+'n' donne le focus au champ de saisie.

14.4.3. Les panneaux : la classe JPanel

La classe JPanel est un conteneur utilisé pour regrouper et organiser des composants grâce à un gestionnaire de présentation (layout manager). Le gestionnaire par défaut d'un JPanel est un objet de la classe FlowLayout.

14.5. Les boutons

Il existe plusieurs boutons définis par Swing.



14.5.1. La classe AbstractButton

C'est une classe abstraite dont hérite les boutons Swing JButton, JMenuItem et JToggleButton.

Cette classe définit de nombreuses méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
AddActionListener	Associer un écouteur sur un événement de type ActionEvent
AddChangeListener	Associer un écouteur sur un événement de type ChangeEvent
AddItemListener	Associer un écouteur sur un événement de type ItemEvent
doClick()	Déclencher un clic par programmation
getText()	Obtenir le texte affiché par le composant
setDisabledIcon()	Associer une icône affichée lorsque le composant à l'état désélectionné
setDisabledSelectedIcon()	Associer une icône affichée lors du passage de la souris sur le composant à l'état désélectionné
setEnabled()	Activer/désactiver le composant

setMnemonic()	Associer un raccourci clavier
setPressedIcon()	Associer une icône affichée lorsque le composant est cliqué
setRolloverIcon()	Associer une icône affichée lors du passage de la souris sur le composant
setRolloverSelectedIcon()	Associer une icône affichée lors du passage de la souris sur le composant à l'état sélectionné
setSelectedIcon()	Associer une icône affichée lorsque le composant à l'état sélectionné
setText()	Mettre à jour le texte du composant
isSelected()	Indiquer si le composant est dans l'état sélectionné
setSelected()	Mettre à jour l'état sélectionné du composant

Tous les boutons peuvent afficher du texte et/ou une image.

Il est possible de préciser une image différente lors du passage de la souris sur le composant et lors de l'enfoncement du bouton : dans ce cas, il faut créer trois images pour chacun des états (normal, enfoncé et survolé). L'image normale est associée au bouton grâce au constructeur, l'image enfoncée grâce à la méthode `setPressedIcon()` et l'image lors d'un survole grâce à la méthode `setRolloverIcon()`. Il suffit enfin d'appeler la méthode `setRolloverEnable()` avec en paramètre la valeur `true`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class swing4 extends JFrame {

    public swing4() {
        super("titre de l'application");

        WindowListener l = new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e){
                System.exit(0);
            }
        };
        addWindowListener(l);

        ImageIcon imageNormale = new ImageIcon("arrow.gif");
        ImageIcon imagePassage = new ImageIcon("arrowr.gif");
        ImageIcon imageEnfoncée = new ImageIcon("arrowy.gif");

        JButton bouton = new JButton("Mon bouton",imageNormale);
        bouton.setPressedIcon(imageEnfoncée);
        bouton.setRolloverIcon(imagePassage);
        bouton.setRolloverEnabled(true);
        getContentPane().add(bouton, "Center");

        JPanel panneau = new JPanel();
        panneau.add(bouton);
        setContentPane(panneau);
        setSize(200,100);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args){
        JFrame frame = new swing4();
    }
}
```

Un bouton peut recevoir des événements de type `ActionEvents` (le bouton a été activé), `ChangeEvents`, et `ItemEvents`.

Exemple (code Java 1.1) : fermeture de l'application lors de l'activation du bouton

```

import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class TestJButton3 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JButton bouton1 = new JButton("Bouton1");
        bouton1.addActionListener( new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {
                System.exit(0);
            }
        });

        pannel.add(bouton1);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}

```

Pour de plus amples informations sur la gestion des événements, voir le chapitre correspondant.

14.5.2. La classe JButton

JButton est un composant qui représente un bouton : il peut contenir un texte et/ou une icône.

Les constructeurs sont :

Constructeur	Rôle
JButton()	
JButton(String)	préciser le texte du bouton
JButton(Icon)	préciser une icône
JButton(String, Icon)	préciser un texte et une icône

Il ne gère pas d'état. Toutes les indications concernant le contenu du composant JLabel sont valables pour le composant JButton.

Exemple (code Java 1.1) : un bouton avec une image

```

import javax.swing.*;
import java.awt.event.*;

public class swing3 extends JFrame {

    public swing3() {

        super("titre de l'application");

        WindowListener l = new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e){
                System.exit(0);
            }
        };
        addWindowListener(l);

        ImageIcon img = new ImageIcon("tips.gif");
    }
}

```

```

        JButton bouton = new JButton("Mon bouton",img);

        JPanel panneau = new JPanel();
        panneau.add(bouton);
        setContentPane(panneau);
        setSize(200,100);
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String [] args){
        JFrame frame = new swing3();
    }
}

```

L'image gif peut être une animation.

Dans un conteneur de type JRootPane, il est possible de définir un bouton par défaut grâce à sa méthode `setDefaultButton()`.

Exemple (code Java 1.1) : définition d'un bouton par défaut dans un JFrame

```

import javax.swing.*.*;
import java.awt.*.*;

public class TestJButton2 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JPanel pannel = new JPanel();
        JButton bouton1 = new JButton("Bouton 1");
        pannel.add(bouton1);

        JButton bouton2 = new JButton("Bouton 2");
        pannel.add(bouton2);

        JButton bouton3 = new JButton("Bouton 3");
        pannel.add(bouton3);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.getRootPane().setDefaultButton(bouton3);
        f.setVisible(true);
    }
}

```

Le bouton par défaut est activé par un appui sur la touche Entrée alors que le bouton actif est activé par un appui sur la barre d'espace.

La méthode `isDefaultButton()` de `JButton` permet de savoir si le composant est le bouton par défaut.

14.5.3. La classe `JToggleButton`

Cette classe définit un bouton à deux états : c'est la classe mère des composants `JCheckBox` et `JRadioButton`.

La méthode `setSelected()` héritée de `AbstractButton` permet de mettre à jour l'état du bouton. La méthode `isSelected()` permet de connaître cet état.

14.5.4. La classe ButtonGroup

La classe ButtonGroup permet de gérer un ensemble de boutons en garantissant qu'un seul bouton du groupe sera sélectionné.

Pour utiliser la classe ButtonGroup, il suffit d'instancier un objet et d'ajouter des boutons (objets héritant de la classe AbstractButton) grâce à la méthode add(). Il est préférable d'utiliser des objets de la classe JToggleButton ou d'une de ces classes filles car elles sont capables de gérer leurs états.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

public class TestGroupButton1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        ButtonGroup groupe = new ButtonGroup();
        JRadioButton bouton1 = new JRadioButton("Bouton 1");
        groupe.add(bouton1);
        pannel.add(bouton1);
        JRadioButton bouton2 = new JRadioButton("Bouton 2");
        groupe.add(bouton2);
        pannel.add(bouton2);
        JRadioButton bouton3 = new JRadioButton("Bouton 3");
        groupe.add(bouton3);
        pannel.add(bouton3);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```

14.5.5. Les cases à cocher : la classe JCheckBox

Les constructeurs sont les suivants :

Constructeur	Rôle
JCheckBox(String)	précise l'intitulé
JCheckBox(String, boolean)	précise l'intitulé et l'état
JCheckBox(Icon)	précise une icône comme intitulé
JCheckBox(Icon, boolean)	précise une icône comme intitulé et l'état
JCheckBox(String, Icon)	précise un texte et une icône comme intitulé
JCheckBox(String, Icon, boolean)	précise un texte et une icône comme intitulé et l'état

Un groupe de cases à cocher peut être défini avec la classe ButtonGroup. Dans ce cas, un seul composant du groupe peut être sélectionné. Pour l'utiliser, il faut créer un objet de la classe ButtonGroup et utiliser la méthode add() pour ajouter un composant au groupe.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

public class TestJCheckBox1 {
```



```

public static void main(String argv[]) {

    JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
    f.setSize(300,100);
    JPanel pannel = new JPanel();

    JCheckBox bouton1 = new JCheckBox("Bouton 1");
    pannel.add(bouton1);
    JCheckBox bouton2 = new JCheckBox("Bouton 2");
    pannel.add(bouton2);
    JCheckBox bouton3 = new JCheckBox("Bouton 3");
    pannel.add(bouton3);

    f.getContentPane().add(pannel);
    f.setVisible(true);
}
}

```

14.5.6. Les boutons radio : la classe JRadioButton

Les constructeurs sont les mêmes que ceux de la classe JCheckBox.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import javax.swing.*;

public class TestJRadioButton1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300,100);
        JPanel pannel = new JPanel();
        JRadioButton bouton1 = new JRadioButton("Bouton 1");
        pannel.add(bouton1);
        JRadioButton bouton2 = new JRadioButton("Bouton 2");
        pannel.add(bouton2);
        JRadioButton bouton3 = new JRadioButton("Bouton 3");
        pannel.add(bouton3);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}

```

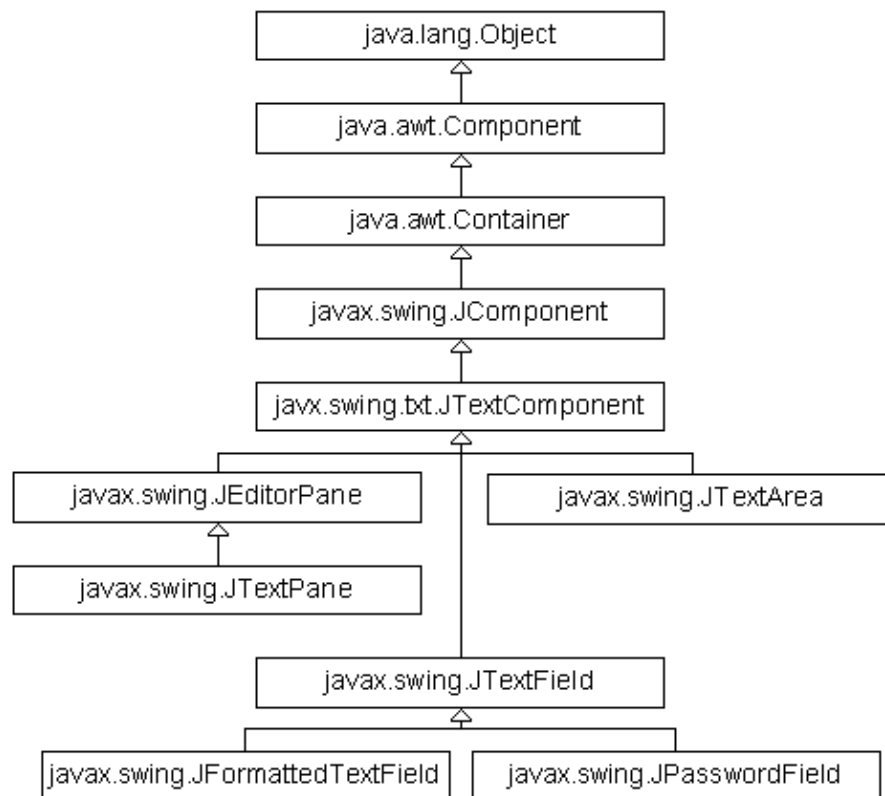
Pour regrouper plusieurs boutons radio, il faut utiliser la classe CheckboxGroup



La suite de ce section sera développée dans une version future de ce document

14.6. Les composants de saisie de texte

Swing possède plusieurs composants pour permettre la saisie de texte.



14.6.1. La classe JTextComponent

La classe abstraite JTextComponent est la classe mère de tout les composants permettant la saisie de texte.

Les données du composant (le modèle dans le motif de conception MVC) sont encapsulées dans un objet qui implémente l'interface Document. Deux classes implémentant cette interface sont fournies en standard : PlainDocument pour du texte simple et StyledDocument pour du texte riche pouvant contenir entre autre plusieurs polices de caractères, des couleurs, des images, ...

La classe JTextComponent possède de nombreuses méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
void copy()	Copier le contenu du texte et le mettre dans le presse papier système
void cut()	Couper le contenu du texte et le mettre dans le presse papier système
Document getDocument()	Renvoyer l'objet de type Document qui encapsule le texte saisi
String getSelectedText()	Renvoyer le texte sélectionné dans le composant
int getSelectionEnd()	Renvoyer la position de la fin de la sélection
int getSelectionStart()	Renvoyer la position du début de la sélection
String getText()	Renvoyer le texte saisi
String getText(int, int)	Renvoyer une portion du texte incluse à partir de la position donnée par le premier paramètre et la longueur donnée dans le second paramètre
bool isEditable()	Renvoyer un booléen qui précise si le texte est éditable ou non
void paste()	Coller le contenu du presse papier système dans le composant
void select(int,int)	Sélectionner une portion du texte dont les positions de début et de fin sont fournies en

	paramètres
void setCaretPosition(int)	Déplacer la curseur à la position dans le texte précisé en paramètre
void setEditable(boolean)	Permet de préciser si les données du composant sont éditables ou non
void setSelectionEnd(int)	Modifier la position de la fin de la sélection
void setSelectionStart(int)	Modifier la position du début de la sélection
void setText(String)	Modifier le contenu du texte

Toutes ces méthodes sont donc accessibles grâce à l'héritage pour tous les composants de saisie de texte proposés par Swing.

14.6.2. La classe JTextField

La classe `javax.swing.JTextField` est un composant qui permet la saisie d'une seule ligne de texte simple. Son modèle utilise un objet de type `PlainDocument`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

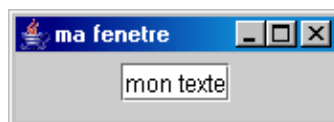
public class JTextField1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300, 100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JTextField testField1 = new JTextField ("mon texte");

        pannel.add(testField1);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```



La propriété `horizontalAlignement` permet de préciser l'alignement du texte dans le composant en utilisant les valeurs `JTextField.LEFT`, `JTextField.CENTER` ou `JTextField.RIGHT`.

14.6.3. La classe JPasswordField

La classe `JPasswordField` permet la saisie d'un texte dont tous les caractères saisis seront affichés sous la forme d'un caractère particulier ('*' par défaut). Cette classe hérite de la classe `JTextField`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.Dimension;

import javax.swing.*;

public class JPasswordField1 {
```

```

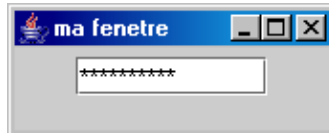
public static void main(String argv[]) {

    JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
    f.setSize(300, 100);
    JPanel pannel = new JPanel();

    JPasswordField passwordField1 = new JPasswordField ("");
    passwordField1.setPreferredSize(new Dimension(100,20 ));

    pannel.add(passwordField1);
    f.getContentPane().add(pannel);
    f.setVisible(true);
}
}

```



La méthode `setEchoChar(char)` permet de préciser le caractère qui sera utilisé pour afficher la saisie d'un caractère.

Il ne faut pas utiliser la méthode `getText()` qui est déclarée `deprecated` mais la méthode `getPassword()` pour obtenir la valeur du texte saisi.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import java.awt.Dimension;
import java.awt.event.*;

import javax.swing.*;

public class JPasswordField2 implements ActionListener {

    JPasswordField passwordField1 = null;

    public static void main(String argv[]) {
        JPasswordField2 jpf2 = new JPasswordField2();
        jpf2.init();
    }

    public void init() {
        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300, 100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        passwordField1 = new JPasswordField("");
        passwordField1.setPreferredSize(new Dimension(100, 20));
        pannel.add(passwordField1);

        JButton bouton1 = new JButton("Afficher");
        bouton1.addActionListener(this);

        pannel.add(bouton1);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent e) {

        System.out.println("texte saisie = " + String.valueOf(passwordField1.getPassword()));
    }
}

```

Les méthodes `copy()` et `cut()` sont redéfinies pour empêcher l'envoi du contenu dans le composant et émettre simplement un beep.

14.6.4. La classe JFormattedTextField

Le JDK 1.4 propose la classe JFormattedTextField pour faciliter la création d'un composant de saisie personnalisé. Cette classe hérite de la classe JTextField.

14.6.5. La classe JEditorPane

Ce composant permet de saisie de texte riche multi-lignes. Ce type de texte peut contenir des informations de mise en pages et de formatage. En standard, Swing propose le support des formats RTF et HTML.

Exemple (code Java 1.1) : affichage de la page de Google avec gestion des hyperliens

```
import java.net.URL;
import javax.swing.*;
import javax.swing.event.*;

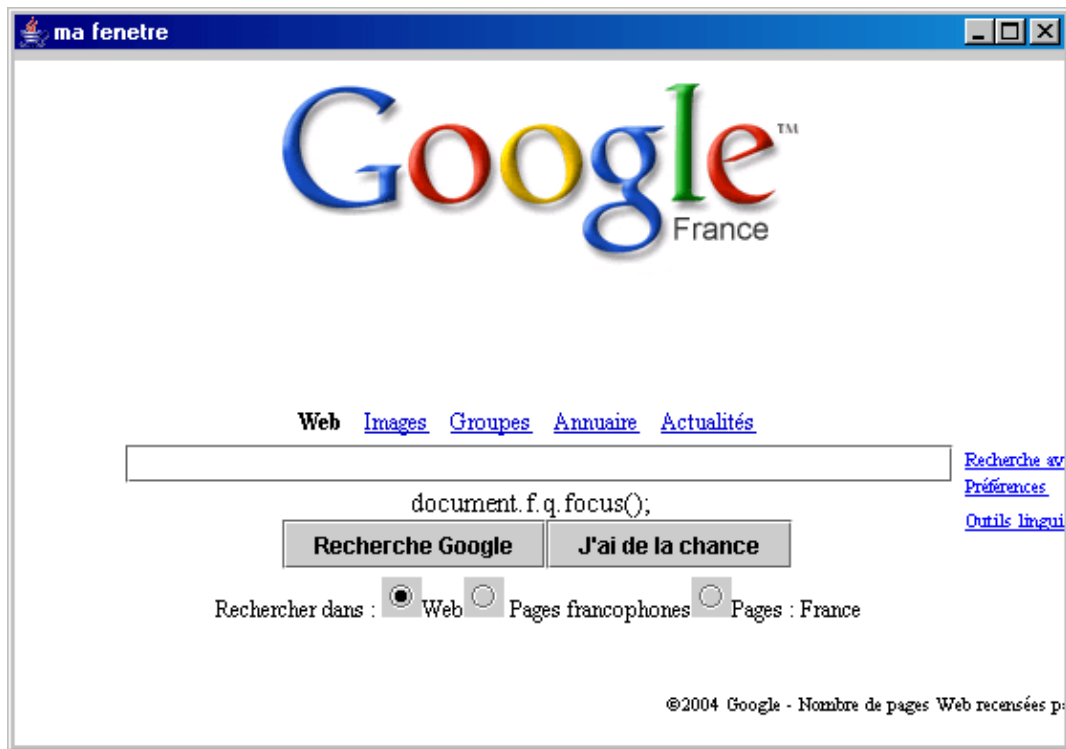
public class JEditorPane1 {

    public static void main(String[] args) {
        final JEditorPane editeur;
        JPanel pannel = new JPanel();

        try {
            editeur = new JEditorPane(new URL("http://google.fr"));
            editeur.setEditable(false);
            editeur.addHyperlinkListener(new HyperlinkListener() {
                public void hyperlinkUpdate(HyperlinkEvent e) {
                    if (e.getEventType() == HyperlinkEvent.EventType.ACTIVATED) {
                        URL url = e.getURL();
                        if (url == null)
                            return;
                        try {
                            editeur.setPage(e.getURL());
                        } catch (Exception ex) {
                            ex.printStackTrace();
                        }
                    }
                }
            });

            pannel.add(editeur);
        } catch (Exception e1) {
            e1.printStackTrace();
        }
        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(500, 300);

        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```



14.6.6. La classe JTextPane



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

14.6.7. La classe JTextArea

La classe JTextArea est un composant qui permet la saisie de texte simple en mode multi-lignes. Le modèle utilisé par ce composant est le PlainDocument : il ne peut donc contenir que du texte brut sans éléments multiples de formatage.

JTextArea propose plusieurs méthodes pour ajouter du texte dans son modèle :

- soit fournir le texte en paramètre du constructeur utilisé
- soit utiliser la méthode setText() qui permet d'initialiser le texte du composant
- soit utiliser la méthode append() qui permet d'ajouter du texte à la fin de celui contenu dans le texte du composant
- soit utiliser la méthode insert() permet d'insérer un texte à une position donnée en caractères dans le texte du composant

La méthode replaceRange() permet de remplacer une partie du texte désignée par la position du caractère de début et la position de son caractère de fin par le texte fourni en paramètre.

La propriété rows permet de définir le nombre de ligne affichée par le composant : cette propriété peut donc être modifiée lors d'un redimensionnement du composant. La propriété lineCount en lecture seule permet de savoir le nombre de lignes dont le texte est composé. Il ne faut pas confondre ces deux propriétés.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.*;

public class JTextArea1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300, 100);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JTextArea textArea1 = new JTextArea ("mon texte");

        pannel.add(textArea1);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```



Par défaut, la taille du composant augmente au fur et à mesure de l'augmentation de la taille du texte qu'il contient. Pour éviter cet effet, il faut encapsuler le JTextArea dans un JScrollPane.

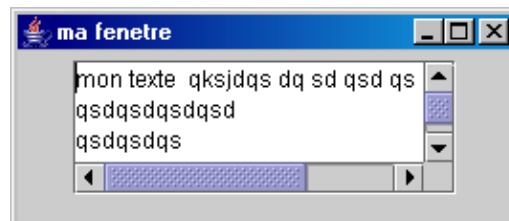
Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.Dimension;
import javax.swing.*;

public class JTextArea1 {

    public static void main(String argv[]) {

        JFrame f = new JFrame("ma fenetre");
        f.setSize(300, 100);
        JPanel pannel = new JPanel();
        JTextArea textArea1 = new JTextArea ("mon texte");
        JScrollPane scrollPane = new JScrollPane(textArea1);
        scrollPane.setPreferredSize(new Dimension(200,70));
        pannel.add(scrollPane);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```



14.7. Les onglets

La classe `javax.swing.JTabbedPane` encapsule un ensemble d'onglets. Chaque onglet est constitué d'un titre, d'un composant et éventuellement d'une image.

Pour utiliser ce composant, il faut :

- instancier un objet de type `JTabbedPane`
- créer le composant de chaque onglet
- ajouter chaque onglet à l'objet `JTabbedPane` en utilisant la méthode `addTab()`

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.Dimension;
import java.awt.event.KeyEvent;

import javax.swing.*;

public class TestJTabbedPane1 {

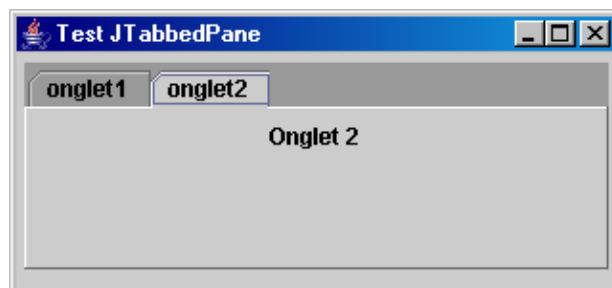
    public static void main(String[] args) {
        JFrame f = new JFrame("Test JTabbedPane");
        f.setSize(320, 150);
        JPanel pannel = new JPanel();

        JTabbedPane onglets = new JTabbedPane(SwingConstants.TOP);

        JPanel onglet1 = new JPanel();
        JLabel titreOnglet1 = new JLabel("Onglet 1");
        onglet1.add(titreOnglet1);
        onglet1.setPreferredSize(new Dimension(300, 80));
        onglets.addTab("onglet1", onglet1);

        JPanel onglet2 = new JPanel();
        JLabel titreOnglet2 = new JLabel("Onglet 2");
        onglet2.add(titreOnglet2);
        onglets.addTab("onglet2", onglet2);

        onglets.setOpaque(true);
        pannel.add(onglets);
        f.getContentPane().add(pannel);
        f.setVisible(true);
    }
}
```



A partir du JDK 1.4, il est possible d'ajouter un raccourci clavier sur chacun des onglets en utilisant la méthode `setMnemonicAt()`. Cette méthode attend deux paramètres : l'index de l'onglet concerné (le premier commence à 0) et la touche du clavier associée sous la forme d'une constante `KeyEvent.VK_xxx`. Pour utiliser ce raccourci, il suffit d'utiliser la touche désignée en paramètre de la méthode avec la touche `Alt`.

La classe `JTabbedPane` possède plusieurs méthodes qui permettent de définir le contenu de l'onglets :

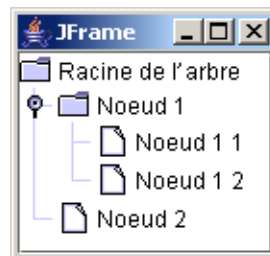
Méthodes	Rôles

addTab(String, Component)	Permet d'ajouter un nouvel onglet dont le titre et le composant sont fournis en paramètres. Cette méthode possède plusieurs surcharges qui permettent de préciser une icône et une bulle d'aide
insertTab(String, Icon, Component, String, index)	Permet d'insérer un onglet dont la position est précisée dans le dernier paramètre
remove(int)	Permet de supprimer l'onglet dont l'index est fourni en paramètre
setTabPlacement	Permet de préciser le positionnement des onglets dans le composant JTabbedPane. Les valeurs possibles sont les constantes TOP, BOTTOM, LEFT et RIGHT définies dans la classe JTabbedPane.

La méthode `getSelectedIndex()` permet d'obtenir l'index de l'onglet courant. La méthode `setSelectedIndex()` permet de définir l'onglet courant.

14.8. Le composant JTree

Le composant JTree permet de présenter des données sous une forme hiérarchique arborescente.



Aux premiers abords, le composant JTree peut sembler compliqué à mettre en oeuvre mais la compréhension de son mode de fonctionnement peut grandement faciliter son utilisation.

Il utilise le modèle MVC en proposant une séparation des données (data models) et du rendu de ces données (cell renderers).

Dans l'arbre, les éléments qui ne possèdent pas d'élément fils sont des feuilles (leaf). Chaque élément est associé à un objet (user object) qui va permettre de déterminer le libellé affiché dans l'arbre en utilisant la méthode `toString()`.

14.8.1. La création d'une instance de la classe JTree

La classe JTree possède 7 constructeurs dont tous ceux qui attendent au moins un paramètre acceptent une collection pour initialiser tout ou partie du modèle de données de l'arbre :

```
public JTree();
public JTree(Hashtable value);
public JTree(Vector value);
public JTree(Object[] value);
public JTree(TreeModel model);
public JTree(TreeNode rootNode);
public JTree(TreeNode rootNode, boolean askAllowsChildren);
```

Lorsqu'une instance de JTree est créée avec le constructeur par défaut, l'arbre obtenu contient des données par défaut.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JTree;
```

```

public class TestJtree extends JFrame {

    private javax.swing.JPanel jContentPane = null;
    private JTree              jTree        = null;

    private JTree getJTree() {
        if (jTree == null) {
            jTree = new JTree();
        }
        return jTree;
    }

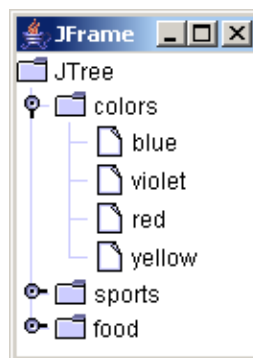
    public static void main(String[] args) {
        TestJtree testJtree = new TestJtree();
        testJtree.setVisible(true);
    }

    public TestJtree() {
        super();
        initialize();
    }

    private void initialize() {
        this.setSize(300, 200);
        this.setContentPane(getJContentPane());
        this.setTitle("JFrame");
    }

    private javax.swing.JPanel getJContentPane() {
        if (jContentPane == null) {
            jContentPane = new javax.swing.JPanel();
            jContentPane.setLayout(new java.awt.BorderLayout());
            jContentPane.add(getJTree(), java.awt.BorderLayout.CENTER);
        }
        return jContentPane;
    }
}

```



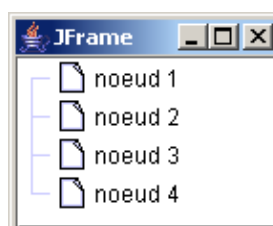
Les trois constructeurs qui attendent en paramètre une collection permettent de créer un arbre avec une racine non affichée qui va contenir comme noeuds fils directs tous les éléments contenus dans la collection.

Exemple (code Java 1.1) :

```

String[] = {"noeud 1", "noeud 2", "noeud3", "noeud 4"};
jTree = new JTree(racine);

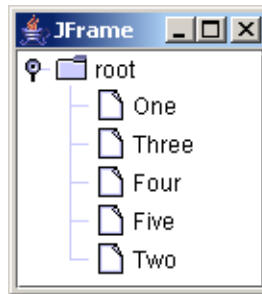
```



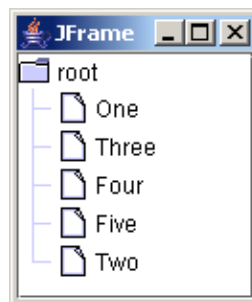
Dans ce cas, la racine n'est pas affichée. Pour l'afficher, il faut utiliser la méthode `setRootVisible()`

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.setRootVisible(true);
```



Dans ce cas elle se nomme `root` et possède un commutateur qui permet de refermer ou d'étendre la racine. Pour supprimer ce commutateur, il faut utiliser la méthode `jTree.setShowsRootHandles(false)`



L'utilisation de l'une ou l'autre des collections n'est pas équivalente. Par exemple, l'utilisation d'une hashtable ne garantit pas l'ordre des noeuds puisque cette collection ne gère pas par définition un ordre précis.

Généralement, la construction d'un arbre utilise un des constructeurs qui attend en paramètre un objet de type `TreeModel` ou `TreeNode` car ces deux objets permettent d'avoir un contrôle sur l'ensemble des données de l'arbre. Leur utilisation sera détaillée dans la section consacrée à la gestion des données de l'arbre

En fonction du nombre d'éléments et de l'état étendue ou non d'un ou plusieurs éléments, la taille de l'arbre peut varier : il est donc nécessaire d'inclure le composant `JTree` dans un composant `JScrollPane`

Exemple (code Java 1.1) :

```
...

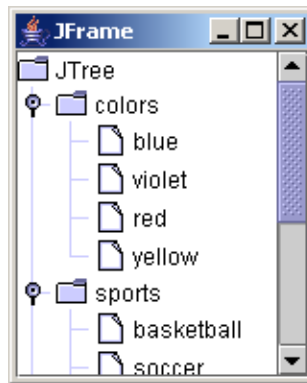
private JScrollPane      jScrollPane = null;

...

private JScrollPane getJScrollPane() {
    if (jScrollPane == null) {
        jScrollPane = new JScrollPane();
        jScrollPane.setViewportView(getJTree());
    }
    return jScrollPane;
}

...

private javax.swing.JPanel getJContentPane() {
    if (jContentPane == null) {
        jContentPane = new javax.swing.JPanel();
        jContentPane.setLayout(new java.awt.BorderLayout());
        jContentPane.add(getJScrollPane(), java.awt.BorderLayout.CENTER);
    }
    return jContentPane;
}
```



L'utilisateur peut sélectionner un noeud en cliquant sur son texte ou son icône. Un double clic sur le texte ou l'icône d'un noeud permet de l'étendre ou le refermer selon son état.

14.8.2. La gestion des données de l'arbre

Chaque arbre commence par un noeud racine. Par défaut, la racine et ces noeuds fils directs sont visibles. Chaque noeud de l'arbre peut avoir zéro ou plusieurs noeuds fils. Un noeud sans noeud fils est appelé une feuille de l'arbre (leaf)

En application du modèle MVC, le composant JTree ne gère pas directement chaque noeud et la façon dont ceux-ci sont organiser et stocker mais il utilise un objet dédié de type TreeModel.

Ainsi, comme dans d'autre composant Swing, le composant JTree manipule des objets implémentant des interfaces. Une classe qui encapsule les données de l'arbre doit implémenter l'interface TreeModel. Chaque noeud de l'arbre doit implémenter l'interface TreeNode.

Pour préciser les données contenues dans l'arbre, il faut créer un objet qui va encapsuler ces données et les passer au constructeur de la classe Jtree. Cet objet peut être de type TreeNode ou TreeModel. Cet objet stocke les données de chaque noeud dans un objet de type TreeNode.

Généralement, le plus simple est de définir un type TreeNode personnalisé. Swing propose pour cela l'objet DefaultMutableTreeNode. Donc le plus simple est de créer une instance de type DefaultMutableTreeNode pour stocker les données et l'utiliser lors de l'appel du constructeur de la classe JTree.

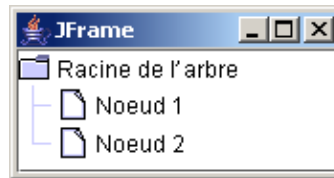
La classe DefaultMutableTreeNode implémente l'interface MutableTreeNode qui elle-même hérite de l'interface TreeNode

Exemple (code Java 1.1) :

```
import javax.swing.tree.DefaultMutableTreeNode;

...

private JTree getJTree() {
    if (jTree == null) {
        DefaultMutableTreeNode racine = new DefaultMutableTreeNode("Racine de l'arbre");
        DefaultMutableTreeNode noeud1 = new DefaultMutableTreeNode("Noeud 1");
        racine.add(noeud1);
        DefaultMutableTreeNode noeud2 = new DefaultMutableTreeNode("Noeud 2");
        racine.add(noeud2);
        jTree = new JTree(racine);
    }
    return jTree;
}
```



Dans ce cas, une instance de la classe `DefaultTreeModel` est créée avec la racine fournie en paramètre du constructeur de la classe `JTree`.

Une autre solution permet de créer une instance de la classe `DefaultTreeModel` et de la passer en paramètre du constructeur de la classe `JTree`.

La méthode `setModel()` de la classe `JTree` permet d'associer un modèle de données à l'arbre.

14.8.2.1. L'interface `TreeNode`

Chaque noeud de l'arbre stocké dans le modèle de données implémente l'interface `TreeNode`.

Cette interface définit 7 méthodes dont la plupart concernent les relations entre les noeuds :

Méthode	Rôle
<code>Enumeration children()</code>	renvoie une collection des noeuds fils
<code>boolean getAllowsChildren()</code>	Renvoie un booléen qui précise si le noeud peut avoir des noeuds fils
<code>TreeNode getChildAt(int index)</code>	Renvoie le noeud fils correspondant à l'index fourni en paramètre
<code>int getChildCount()</code>	renvoie le nombre de noeuds fils direct du noeud
<code>int getIndex(TreeNode child)</code>	renvoie l'index du noeud passé en paramètre
<code>TreeNode getParent()</code>	renvoie le noeud père
<code>boolean isLeaf()</code>	renvoie un booléen qui précise si le noeud est une feuille

Chaque noeud ne peut avoir qu'un seul père (hormis le noeud racine qui ne possède pas de père) et autant de noeuds fils que souhaité. La méthode `getParent()` permet de renvoyer le noeud père. Elle renvoie `null` lorsque cette méthode est appelée sur le noeud racine.

La méthode `getChildCount()` renvoie le nombre de noeuds fils direct du noeud.

Si la méthode `getAllowsChildren()` permet de préciser si le noeud peut avoir des noeuds enfants : elle renvoie `false` alors le noeud sera toujours une feuille et ne pourra donc jamais avoir de noeuds fils.

La méthode `isLeaf()` renvoie un booléen précisant si le noeud est une feuille ou non. Une feuille est un noeud qui ne possède pas de noeud fils.

Les noeuds fils sont ordonnés car l'ordre de représentation des données peut être important dans la représentation de données hiérarchiques. La méthode `getChildAt()` renvoie le noeud fils dont l'index est fourni en paramètre de la méthode. La méthode `getIndex()` renvoie l'index du noeud fils passé en paramètre.

14.8.2.2. L'interface `MutableTreeNode`

Les 7 méthodes définies par l'interface `TreeNode` ne permettent que de lire des valeurs. Pour mettre à jour un noeud, il est nécessaire d'utiliser l'interface `MutableTreeNode` qui hérite de la méthode `TreeNode`. Elle définit en plus plusieurs méthodes permettant de mettre à jour le noeud.

```

void insert(MutableTreeNode child, int index);
void remove(int index);
void remove(MutableTreeNode node);
void removeFromParent();
void setParent(MutableTreeNode parent);
void setUserObject(Object userObject);

```

La méthode insert() permet d'ajouter le noeud fourni en paramètre comme noeud fils à la position précisée par le second paramètre.

Il existe deux surcharges de la méthode remove() qui permet de déconnecter un noeud fils de son père. La première surcharge attend en paramètre l'index du noeud fils. La seconde surcharge attend en paramètre le noeud à déconnecter. Dans tout les cas, il est nécessaire d'utiliser cette méthode sur le noeud père.

La méthode removeFromParent() appelée à partir d'un noeud permet de supprimer le lien entre le noeud et son père.

La méthode setParent() permet de préciser le père du noeud.

La méthode setUserObject() permet d'associer un objet au noeud. L'appel à la méthode toString() de cet objet permettra de déterminer la libellé du noeud qui sera affiché.

14.8.2.3. La classe DefaultMutableTreeNode

Généralement, les noeuds créés dans le modèle sont des instances de la classe DefaultMutableTreeNode. Cette classe implémente l'interface MutableTreeNode ce qui permet d'obtenir une instance d'un noeud modifiable.

Généralement, les noeuds fournis en paramètres des méthodes proposées par Swing sont de type TreeNode. Si l'instance du noeud est de type DefaultTreeNode, il est possible de faire un cast pour accéder à toutes ces méthodes.

La classe propose trois constructeurs dont deux attendent en paramètre l'objet qui sera associé au noeud. L'un des deux attend en plus un booléen qui permet de préciser si le noeud peut avoir des noeuds fils.

Constructeur	Rôle
public DefaultMutableTreeNode()	créé un noeud sans objet associé. Cette association pourra être faite avec la méthode setObject()
public DefaultMutableTreeNode(Object userObject)	créé un noeud en précisant l'objet qui lui sera associé et qui pourra avoir des noeuds fils
public DefaultMutableTreeNode(Object userObject, boolean allowsChildren)	créé un noeud dont le booléen précise si il pourra avoir des fils

Pour ajouter une instance de la classe DefaultMutableTreeNode dans le modèle de l'arbre, il est possible d'utiliser la méthode insert() de l'interface MutableTreeNode ou utiliser la méthode add() de la classe DefaultMutableTreeNode. Celle-ci attend en paramètre une instance du noeud fils à ajouter. Elle ajoute le noeud après le dernier noeud fils, ce qui évite d'avoir à garder une référence sur la position où insérer le noeud.

Exemple (code Java 1.1) :

```

DefaultMutableTreeNode racineNode = new DefaultMutableTreeNode();
DefaultMutableTreeNode division1 = new DefaultMutableTreeNode("Division 1");
DefaultMutableTreeNode division2 = new DefaultMutableTreeNode("Division 2");
racineNode.add(division1);
racineNode.add(division2);
jTree.setModel(new DefaultTreeModel(racineNode));

```

Il est aussi possible de définir sa propre classe qui implémente l'interface MutableTreeNode : une possibilité est de définir une classe fille de la classe DefaultMutableTreeNode.

14.8.3. La modification du contenu de l'arbre

Les modifications du contenu de l'arbre peuvent se faire au niveau du modèle (DefaultTreeModel) ou au niveau du noeud.

La méthode getModel() de la classe JTree permet d'obtenir une référence sur l'instance de la classe TreeModel qui encapsule le modèle de données.

Il est ainsi possible d'accéder à tous les noeuds du modèle pour les modifier.

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree = new JTree();  
Object noeudRacine = jTree.getModel().getRoot();  
((DefaultMutableTreeNode)noeudRacine).setUserObject("Racine de l'arbre");
```



L'interface TreeModel ne propose rien pour permettre la mise à jour du modèle. Pour mettre à jour le modèle, il faut utiliser une instance de la classe DefaultTreeModel.

Elle propose plusieurs méthodes pour ajouter ou supprimer un noeud :

```
void insertNodeInto(MutableTreeNode child, MutableTreeNode parent, int index)  
void removeNodeFromParent(MutableTreeNode parent)
```

L'avantage de ces deux methodes est qu'elles mettent à jour le modèle mais aussi elles mettent à jour la vue en appelant respectivement les méthodes nodesWereInserted() et nodesWereRemoved() de la classe DefaultTreeModel.

Ces deux méthodes sont donc pratiques pour faire des mises à jour mineures mais elles sont peut adaptées pour de nombreuses mises à jour puisque qu'elles lèvent un événement à chacune de leur utilisation.

14.8.3.1. Les modifications des noeuds fils

La classe DefaultMutableTreeNode propose plusieurs methodes pour metre à jour le modèle à partir du noeud qu'elle encapsule.

```
void add(MutableTreeNode child)  
void insert(MutableTreeNode child, int index)  
void remove(int index)  
void remove(MutableTreeNode child)  
void removeAllChildren()  
void removeFromParent()
```

Toutes ces methodes sauf la dernière agissent sur un ou plusieurs noeuds fils. Ces méthodes agissent simplement sur la structure du modèle. Elles ne provoquent pas un affichage par la partie vue de ces changements dans le modèle. Il est nécessaire d'utiliser une des méthodes suivantes proposées par la classe DefaultTreeModel :

Méthode	Rôle
void reload()	rafraichir toute l'arborscence à partir du modèle

void reload(TreeNode node)	rafraichir toute l'arborescence à partir du noeud précisé en paramètre
void nodesWereInserted(TreeNode node, int[] childIndices)	cette méthode rafraichit pour le noeud précisé les noeuds fils ajoutés dont les index sont fournis en paramètre
void nodesWereRemoved(TreeNode node, int[] childIndices, Object[] removedChildren)	cette méthode rafraichit pour le noeud précisé les noeuds fils supprimés dont les index sont fournis en paramètre
void nodeStructureChanged(TreeNode node)	cette méthode est identique à la méthode reload()

14.8.3.2. Les événements émis par le modèle

Il est possible d'enregistrer un listener de type `TreeModelListener` sur un objet de type `DefaultTreeModel`.

L'interface `TreeModelListener` définit quatre méthodes pour répondre à des événements particuliers :

Méthode	Rôle
void treeNodesChanged(TreeModelEvent)	la méthode <code>nodeChanged()</code> ou <code>nodesChanged()</code> est utilisée
void treeStructureChanged(TreeModelEvent)	la méthode <code>reload()</code> ou <code>nodeStructureChanged()</code> est utilisée
void treeNodesInserted(TreeModelEvent)	la méthode <code>nodeWhereInserted()</code> est utilisée
void treeNodesRemoved(TreeModelEvent)	la méthode <code>nodeWhereRemoved()</code> est utilisée

Toutes ces méthodes ont un objet de type `TreeModelEvent` qui encapsule l'événement.

La classe `TreeModelEvent` encapsule l'événement et propose cinq méthodes pour obtenir des informations sur les noeuds impactés par l'événement.

Méthode	Rôle
Object getSource()	renvoie une instance sur le modèle de l'arbre (généralement un objet de type <code>DefaultTreeModel</code>)
TreePath getTreePath()	renvoie le chemin du noeud affecté par l'événement
Object[] getPath()	renvoie le chemin du noeud affecté par l'événement
Object[] getChildren()	
int[] getChildIndices()	

Dans la méthode `treeStructureChanged()`, seules les méthodes `getPath()` et `getTreePath()` fournissent des informations utiles en retournant le noeud qui a été modifié.

Dans la méthode `treeNodesChanged()`, `treeNodesRemoved()` et `treeNodesInserted()` les méthodes `getPath()` et `getTreePath()` renvoient le noeud père des noeuds affectés. Les méthodes `getChildIndices()` et `getChildren()` renvoient respectivement un tableau des index des noeuds fils modifiés et un tableau de ces noeuds fils.

Dans les méthodes, les méthodes `getPath()` et `getTreePath()` renvoient le noeud père des noeuds affectés.

Comme l'objet `JTree` enregistre ces propres listeners, il n'est pas nécessaire la plupart du temps, d'enregistrer ces listeners hormis pour des besoins spécifiques.

14.8.3.3. L'édition d'un noeud

Par défaut, le composant JTree est readonly. Il est possible d'autoriser l'utilisateur à modifier le libellé des noeuds en utilisant la méthode `setEditable()` avec le paramètre `true`. `jTree.setEditable(true);`



Pour éditer un noeud, il faut

- sur un noeud non sélectionné : cliquer rapidement trois fois sur le noeud à modifier
- sur un noeud déjà sélectionné : cliquer une fois sur le noeud ou appuyer sur la touche F2

Pour valider les modifications, il suffit d'appuyer sur la touche « Entree ».

Pour annuler les modifications, il suffit d'appuyer sur la touche « Esc »

Il est possible d'enregistrer un listener de type `TreeModelListener` pour assurer des traitements lors d'événements liés à l'édition d'un noeud.

L'interface `TreeModelListener` définit la méthode `treeNodesChanged()` qui permet de traiter les événements de type `TreeModelEvent` liés à la modification d'un noeud.

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.setEditable(true);
jTree.getModel().addTreeModelListener(new TreeModelListener() {

    public void treeNodesChanged(TreeModelEvent evt) {
        System.out.println("TreeNodesChanged");
        Object[] noeuds = evt.getChildren();
        int[] indices = evt.getChildIndices();
        for (int i = 0; i < noeuds.length; i++) {
            System.out.println("Index " + indices[i] + ", nouvelle valeur : "
                + noeuds[i]);
        }
    }

    public void treeStructureChanged(TreeModelEvent evt) {
        System.out.println("TreeStructureChanged");
    }

    public void treeNodesInserted(TreeModelEvent evt) {
        System.out.println("TreeNodesInserted");
    }

    public void treeNodesRemoved(TreeModelEvent evt) {
        System.out.println("TreeNodesRemoved");
    }

});
```

14.8.3.4. Les éditeurs personnalisés

Il est possible de définir un éditeur particulier pour éditer la valeur d'un noeud. Un éditeur particulier doit implémenter l'interface `TreeCellEditor`.

Cette interface hérite de l'interface `CellEditor` qui définit plusieurs méthodes utiles pour la définition d'un éditeur dédié :

```

Object getCellEditorValue();
boolean isCellEditable(EventObject);
boolean shouldSelectCell(EventObject);
boolean stopCellEditing();
void cancelCellEditing();
void addCellEditorListener( CellEditorListener);
void removeCellEditorListener( CellEditorListener);

```

L'interface `TreeCellEditor` ne définit qu'une seule méthode :

```

Component getTreeCellEditorComponent(JTree tree, Object value, boolean isSelected, boolean expanded, boolean leaf,
int row);

```

Cette méthode renvoie un composant qui va permettre l'éditeur de la valeur du noeud.

La valeur initiale est fournie dans le second paramètre de type `Object`. Les trois arguments de type booléen suivants permettent respectivement de savoir si le noeud est sélectionné, est étendu et est une feuille.

Swing propose une implémentation de cette interface dans la classe `DefaultCellEditor` qui permet de modifier la valeur du noeud sous la forme d'une zone de texte, d'une case à cocher ou d'une liste déroulante grâce à trois constructeurs :

```

public DefaultCellEditor(JTextField text); public DefaultCellEditor(JCheckBox box); public
DefaultCellEditor(JComboBox combo);

```

La méthode `setCellEditor()` de la classe `JTree` permet d'associer le nouvel éditeur à l'arbre.

Exemple (code Java 1.1) :

```

jTree.setEditable(true);
String[] elements = { "Element 1", "Element 2", "Element 3", "Element 4"};
JComboBox jCombo = new JComboBox(elements);
DefaultTreeCellEditor editor = new DefaultTreeCellEditor(jTree,
    new DefaultTreeCellRenderer(), new DefaultCellEditor(jCombo));
jTree.setCellEditor(editor);

```



14.8.3.5. 3.5 Définir les noeuds éditables

Par défaut, si la méthode `setEditable(true)` est utilisée alors tous les noeuds sont modifiables.

Il est possible de définir quels sont les noeuds de l'arbre qui sont éditables en créant une classe fille de la classe `JTree` et en redéfinissant la méthode `isPathEditable()`.

Cette méthode est appelée avant chaque édition d'un noeud. Elle attend en paramètre un objet de type `TreePath` qui encapsule le chemin du noeud à éditer.

Par défaut, elle renvoie le résultat de l'appel à la méthode `isEditable()`. Il est d'ailleurs important, lors de la redéfinition de méthode `isPathEditable()`, de tenir compte du résultat de la méthode `isEditable()` pour s'assurer que l'arbre est modifiable avant vérifier si le noeud peut être modifié.

14.8.4. La mise en oeuvre d'actions sur l'arbre

14.8.4.1. Etendre ou refermer un noeud

Pour étendre un noeud et ainsi voir ces fils, l'utilisateur peut double cliquer sur l'icône ou sur le libellé du noeud. Il peut aussi cliquer sur le petit commutateur à gauche de l'icône.

Enfin, il est possible d'utiliser le clavier pour naviguer dans l'arbre à l'aide des touches flèches haut et bas et des touches flèches droite et gauche pour respectivement étendre ou refermer un noeud. Lors d'un appui sur la flèche gauche et que le noeud est déjà fermé alors c'est le noeud père qui est sélectionné. De la même façon, lors d'un appui sur la flèche droite et que le noeud est étendu alors le premier noeud fils est sélectionné.

La touche HOME permet de sélectionner le noeud racine. La touche END permet de sélectionner le noeud qui est la dernière feuille du dernier noeud. Les touches PAGEUP et PAGEDOWN permettent de paginer dans les noeuds de l'arbre.

Depuis Java 2 version 1.3, la méthode `setToggleClickCount()` permet de préciser le nombre de clic nécessaire pour réaliser l'opération pour étendre ou refermer un noeud.

La classe `JTree` propose plusieurs méthodes liées aux actions permettant d'étendre ou de refermer un noeud

Méthode	Rôle
<code>public void expandRow (int row)</code>	Etendre le noeud dont l'index est fourni en paramètre
<code>public void collapseRow(int row)</code>	Refermer le noeud dont l'index est fourni en paramètre
<code>public void expandPath(TreePath path)</code>	Etendre le noeud encapsulé dans la classe <code>TreePath</code> fourni en paramètre
<code>public void collapsePath(TreePath path)</code>	Refermer le noeud encapsulé dans la classe <code>TreePath</code> fourni en paramètre
<code>public boolean isExpanded(int row)</code>	Renvoie un booléen qui précise si le noeud dont l'index est fourni en paramètre est étendu
<code>public boolean isCollapsed (int row)</code>	Renvoie un booléen qui précise si le noeud dont l'index est fourni en paramètre est refermé
<code>public boolean isExpanded(TreePath path)</code>	Renvoie un booléen qui précise si le noeud encapsulé dans la classe <code>TreePath</code> fourni en paramètre est étendu
<code>public boolean isCollapsed (TreePath path)</code>	Renvoie un booléen qui précise si le noeud encapsulé dans la classe <code>TreePath</code> fourni en paramètre est refermé

Par défaut, le noeud racine est étendu.

Les méthodes `expandRow()` et `expandPath()` ne permettent que d'étendre les noeuds fils direct du noeud sur laquelle elles sont appliquées. Pour étendre les noeuds sous jacent il est nécessaire d'écrire du code pour réaliser l'opération sur chaque noeud concerné de façon récursive.

Pour refermer tous les noeux et ne laisser que le noeud racine, il faut utiliser la méthode `collapseRow()` et lui passant 0 comme paramètre puisque le noeud racine est toujours le premier noeud.

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.collapseRow(0);
```

La classe JTree propose deux méthodes pour forcer un noeud à être visible : `scrollPathToVisible()` et `scrollRowToVisible()`. Celles-ci ne peuvent fonctionner que si le composant JTree est inclus dans un conteneur JScrollPane pour permettre au composant de scroller.

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.addTreeExpansionListener(new TreeExpansionListener() {
    public void treeExpanded(TreeExpansionEvent evt) {
        System.out.println("treeExpanded : path=" + evt.getPath());
        jTree.scrollPathToVisible(evt.getPath());
    }
});
```

14.8.4.2. Déterminer le noeud sélectionné

Pour déterminer le noeud sélectionné, il suffit d'utiliser la méthode `getLastSelectedPathComponent()` de la classe JTree et de caster la valeur retournée dans le type du noeud, généralement de type `DefaultMutableTreeNode`. La méthode `getObject()` du noeud permet d'obtenir l'objet associé au noeud. Si l'objet associé est simplement une chaîne de caractères ou si la valeur nécessaire est simplement le libellé du noeud, il suffit d'utiliser la méthode `toString()`.

Exemple (code Java 1.1) : un bouton qui précise lors d'un clic le noeud sélectionné

```
...
private JButton getJButton() {
    if (jButton == null) {
        jButton = new JButton();
        jButton.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
            public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent e) {
                System.out.println("actionPerformed()");
                System.out.println("Noeud sélectionné : "
                    + jTree.getLastSelectedPathComponent().toString());
            }
        });
    }
}
```

14.8.4.3. Parcourir les noeuds de l'arbre

Il peut être nécessaire de parcourir tout ou partie des noeuds de l'arbre pour par exemple faire une recherche dans l'arborescence.

Si l'arbre est composé de noeuds de type `DefaultMutableTreeNode` alors l'interface `TreeNode` propose plusieurs méthodes pour obtenir une énumération des noeuds pour parcourir tout ou partie de l'arborescence dans les deux sens et deux ordres :

```
Enumeration preorderEnumeration();
Enumeration postorderEnumeration();
Enumeration breadthFirstEnumeration();
Enumeration depthFirstEnumeration();
```

Dans l'exemple ci-dessous, l'arborescence suivante est utilisée :



Exemple (code Java 1.1) : un bouton qui précise lors d'un clic le noeud sélectionné

```
Enumeration e = ((DefaultMutableTreeNode)jTree.getModel().getRoot()).preorderEnumeration();
while (e.hasMoreElements()) {
    System.out.println(e.nextElement() + " ");
}
```

Résultat :

preorder	postorder	breadthFirst	depthFirst
Racine de l'arbre	blue	Racine de l'arbre	blue
colors	violet	colors	violet
blue	red	sports	red
violet	yellow	food	yellow
red	colors	blue	colors
yellow	basketball	violet	basketball
sports	soccer	red	soccer
basketball	football	yellow	football
soccer	hockey	basketball	hockey
football	sports	soccer	sports
hockey	hot dogs	football	hot dogs
food	pizza	hockey	pizza
hot dogs	ravioli	hot dogs	ravioli
pizza	bananas	pizza	bananas
ravioli	food	ravioli	food
bananas	Racine de l'arbre	bananas	Racine de l'arbre

La méthode `pathFromAncestorEnumeration(TreeNode ancestor)` renvoie une énumération des noeuds entre le noeud sur lequel la méthode est appelée et le noeud fourni en paramètre. Ainsi le noeud fourni en paramètre doit obligatoirement être un noeud fils direct ou indirect du noeud sur lequel la méthode est appelée. Dans le cas contraire, une exception de type `IllegalArgumentException` est levée.

14.8.5. La gestion des événements

Il est possible d'attacher des listeners pour répondre aux événements liés à la sélection d'un élément ou l'extension ou la fermeture d'un noeud.

14.8.5.1. La classe `TreePath`

Durant son utilisation, le composant `JTree` ne gère pas directement les noeuds du modèle de données. La manipulation de ces noeuds se fait via un index ou une instance de la classe `TreePath`.

L'utilisation de l'index est assez délicate car seul le noeud racine de l'arbre possède toujours le même index 0. Pour les autres noeuds, la valeur de l'index dépend de l'état étendu/refermé de chaque noeud puisque seuls les noeuds affichés possèdent un index. Il est donc préférable d'utiliser la classe `TreePath`.

Le modèle de données utilise des noeuds mais l'interface de l'arbre utilise une autre représentation sous la forme de la classe `TreePath`.

La classe `DefaultMutableTreeNode` est la représentation physique d'un noeud, la classe `TreePath` est la représentation logique. Elle encapsule le chemin du noeud dans l'arborescence.

Cette classe contient plusieurs méthodes :

```
public Object getLastPathComponent();
public Object getPathComponent(int index);
public int getPathCount();
public Object[] getPath();
public TreePath getParentPath();
public TreePath pathByAddingChild(Object child);
public boolean isDescendant(TreePath treePath)
```

La méthode `getPath()` renvoie un tableau d'objets contenant chaque noeud qui compose le chemin encapsulé par la classe `TreePath`.

La méthode `getLastPathComponent()` renvoie le dernier noeud du chemin. Cette méthode permet d'obtenir à partir l'instance de la classe `TreeNode` correspondante dans le modèle de données.

La méthode `getPathCount()` renvoie le nombre de noeud qui compose le chemin.

La méthode `getPathComponent()` permet de renvoyer le noeud dont l'index dans le chemin est fourni en paramètre. L'élément avec l'index 0 est toujours le noeud racine de l'arbre.

La méthode `getParentPath()` renvoie une instance de la classe `TreePath` qui encapsule le chemin vers le noeud père du chemin encapsulé.

La méthode `pathByAddingChild()` renvoie une instance de la classe `TreePath` qui encapsule le chemin issu de l'ajout d'un noeud fils fourni en paramètre.

La méthode `idDescendant()` renvoie un booléen qui précise si le chemin passé en paramètre est un descendant du chemin encapsulé.

La classe `TreePath` ne permet pas de gérer le contenu de chaque noeud mais uniquement le chemin de ce noeud dans l'arborescence. Pour accéder au noeud à partir de son chemin, il faut utiliser la méthode `getLastPathComponent()`. Pour obtenir un noeud inclus dans le chemin, il faut utiliser la `getPathComponent()` ou `getPath()`. Toutes ces méthodes renvoient un objet ou un tableau de type `Object`. Il est donc nécessaire de réaliser un cast vers le type de noeud utilisé, généralement de type `DefaultMutableTreeNode`.

A partir d'un noeud de type `DefaultMutableTreeNode`, il est possible d'obtenir l'objet `TreePath` encapsulant le chemin du noeud en utilisant la méthode `getPath()` pour obtenir un tableau d'objets de type `TreeNode` et de passer ce tableau au constructeur de la classe `TreePath`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
TreeNode[] chemin = noeud.getPath(); TreePath path = new TreePath(chemin);
```

14.8.5.2. La gestion de la sélection d'un noeud

La gestion de la sélection de noeud dans un composant JTree est déléguée à un modèle de sélection sous la forme d'une classe qui implémente l'interface TreeSelectionModel. Par défaut, le composant JTree utilise une instance de la classe DefaultTreeSelectionModel.

Le modèle de sélection peut être configuré selon trois modes :

- SINGLE_TREE_SELECTION: un seul noeud peut être sélectionné.
- CONTIGUOUS_TREE_SELECTION: plusieurs noeuds peuvent être sélectionnés à condition d'être contigus.
- DISCONTIGUOUS_TREE_SELECTION: plusieurs noeuds peuvent être sélectionnés de façon continue et/ou discontinue (c'est le mode par défaut).

Pour empêcher la sélection d'un noeud dans l'arbre, il faut supprimer son modèle de sélection en passant null à la méthode setSelectionModel().

Exemple (code Java 1.1) :

```
JTree jTree = new JTree()jTree.setSelectionModel(null);
```

La sélection d'un noeud peut être réalisée par l'utilisateur ou par l'application : le modèle de sélection s'assure que celle-ci est réalisée en respectant le mode de sélection du modèle.

L'utilisateur peut utiliser la souris pour sélectionner un noeud ou appuyer sur la touche Espace sur le noeud courant pour le sélectionner. Il est possible de sélectionner plusieurs noeuds en fonction du mode en maintenant la touche CTRL enfoncée. Avec la touche SHIFT, il est possible selon le mode de sélectionner tous les noeuds entre un premier noeud sélectionné et le noeud sélectionné.

La sélection d'un noeud génère un événement de type TreeSelectionEvent.

Le dernier noeud sélectionné peut être obtenu en utilisant les méthodes getLeadSelectionPath() ou getLeadSelectionRow().

Par défaut la sélection d'un noeud entraine l'extension des noeuds ascendants correspondant afin de les rendre visibles. Pour empêcher ce comportement, il faut utiliser la méthode setExpandSelectedPath() en lui fournissant la valeur false en paramètre.

```
public void setExpandsSelectedPaths(boolean cond);
```

Les classes DefaultTreeSelectionModel et JTree possèdent plusieurs méthodes pour gérer la sélection de noeuds. Certaines de ces méthodes sont communes à ces deux classes.

Méthode	Rôle
int getSelectionMode()	renvoie le mode de sélection
void setSelectionMode(int mode)	mettre à jour le mode de sélection
Object getLastSelectedPathComponent()	renvoie le premier noeud de la sélection courante ou null si aucun noeud n'est sélectionné JTree uniquement
TreePath getAnchorSelectionPath()	JTree uniquement
void setAnchorSelectionPath(TreePathpath)	JTree uniquement
TreePath getLeadSelectionPath()	
setLeadSelectionPath()	
int getMaxSelectionRow()	Renvoie le plus grand index de la sélection

<code>int getMinSelectionRow()</code>	Renvoie le plus petit index de la sélection
<code>int getSelectionCount()</code>	Renvoie le nombre de noeud inclus dans la sélection
<code>TreePath getSelectionPath()</code>	Renvoie le chemin du premier élément sélectionné
<code>TreePath[] getSelectionPaths()</code>	Renvoie un tableau des chemins des noeuds inclus dans la sélection
<code>int[] getSelectionRows()</code>	Renvoie un tableau des index des noeuds inclus dans la sélection
<code>Boolean isPathSelected (TreePath path)</code>	Renvoie un booléen si le noeud dont le chemin est fourni en paramètre est inclus dans la sélection
<code>Boolean isRowSelected(int row)</code>	Renvoie un booléen si le noeud dont l'index est fourni en paramètre est inclus dans la sélection
<code>boolean isSelectionEmpty()</code>	Renvoie un booléen qui précise si la sélection est vide
<code>void clearSelection()</code>	Vide la sélection
<code>void removeSelectionInterval (int row0, int row1)</code>	Enlève de la sélection les noeuds dans l'intervalle des index fournis en paramètre
<code>void removeSelectionPath(TreePath path)</code>	Enlève de la sélection le noeud dont le chemin est fourni en paramètre
<code>void removeSelectionRow (int row)</code>	Enlève de la sélection le noeud dont l'index est fourni en paramètre JTree uniquement
<code>void removeSelectionRows(int[] rows)</code>	Enlève de la sélection les noeuds dont les index sont fournis en paramètre JTree uniquement
<code>void addSelectionInterval(int row0, int row1)</code>	Ajouter à la sélection les noeuds dont l'intervalle des index est fourni en paramètre
<code>void addSelectionPath(TreePath path)</code>	Ajouter à la sélection le noeud dont le chemin est fourni en paramètre
<code>addSelectionPaths(TreePath[] path)</code>	Ajouter à la sélection les noeuds dont les chemins sont fournis en paramètre
<code>void addSelectionRow(int row)</code>	Ajouter à la sélection le noeud dont l'index est fourni en paramètre
<code>void addSelectionRows(int[] row)</code>	Ajouter à la sélection les noeuds dont les index sont fournis en paramètre
<code>void setSelectionInterval(int row0, int row1)</code>	Définir la sélection avec les noeuds dont les index sont fournis en paramètre JTree uniquement
<code>setSelectionPath(TreePath path)</code>	Définir la sélection avec le noeud dont le chemin est fourni en paramètre
<code>void setSelectionPaths (TreePath[] path)</code>	Définir la sélection avec les noeuds dont les chemins sont fournis en paramètre
<code>void setSelectionRow(int row)</code>	Définir la sélection avec le noeud dont l'index est fourni en paramètre
<code>void setSelectionRows(int[] row)</code>	Définir la sélection avec les noeuds dont les index sont fournis en paramètre JTree uniquement

14.8.5.3. Les événements liés à la sélection de noeuds

Lors de la sélection d'un noeud, un événement de type `TreeSelectionEvent` est émis. Pour traiter cet événement, le composant doit enregistrer un listener de type `TreeSelectionListener`.

L'interface `TreeSelectionListener` définit une seule méthode :

```
public void valueChanged(TreeSelectionEvent evt)
```


Exemple (code Java 1.1) :

```

jTree.addTreeSelectionListener(new javax.swing.event.TreeSelectionListener() {
    public void valueChanged(javax.swing.event.TreeSelectionEvent e) {

        DefaultMutableTreeNode noeud = (DefaultMutableTreeNode) jTree
            .getLastSelectedPathComponent();
        if (noeud == null)
            return;
        System.out.println("valueChanged() : " + noeud);
    }
});

```

La classe TreeSelectionEvent possède plusieurs méthodes pour obtenir des informations sur la sélection.

Méthode	Rôle
public TreePath[] getPaths()	renvoie un tableau des chemins des noeuds sélectionnés
public boolean isAddedPath (TreePath path)	Renvoie true si le noeud sélectionné est ajouté à la sélection. Renvoie false si le noeud sélectionné est retiré de la selection
TreePath getPath()	Renvoie le chemin du premier noeud sélectionné
boolean isAddedPath()	Renvoie true si le premier noeud sélectionné est ajouté à la sélection. Renvoie false si le premier noeud sélectionné est retiré de la selection
TreePath getOldLeadSelection()	
TreePath getNewLeadSelection()	

Un listener de type TreeSelectionListener est enregistré en utilisant la méthode addTreeSelectionListener() de la classe JTree.

Exemple (code Java 1.1) :

```

jTree.addTreeSelectionListener(new TreeSelectionListener() {
    public void valueChanged(TreeSelectionEvent e) {

        Object obj = jTree.getLastSelectedPathComponent();
        System.out.println("getLastSelectedPathComponent=" + obj);
        System.out.println("getPath=" + e.getPath());
        System.out.println("getNewLeadSelectionPath="
            + e.getNewLeadSelectionPath());
        System.out.println("getOldLeadSelectionPath="
            + e.getOldLeadSelectionPath());
        TreePath[] paths = e.getPaths();

        for (int i = 0; i < paths.length; i++) {
            System.out.println("Path " + i + "=" + paths[i]);
        }
    }
});

```

Un événement de type TreeSelectionEvent n'est émis que si un changement intervient dans la sélection : lors d'un clic sur un noeud, celui est sélectionné et un événement est émis. Lors d'un clic sur ce même noeud, le noeud est toujours sélectionné mais l'événement n'est pas émis puisque la sélection n'est pas modifiée.

Dans un listener pour gérer les événements de la souris, il est possible d'utiliser la méthode getPathForLocation() pour déterminer le chemin d'un noeud à partir des coordonnées de la souris qu'il faut lui fournir en paramètre.

La méthode getPathForLocation() renvoie null si l'utilisateur clic en dehors d'un noeud dans l'arbre.

Exemple (code Java 1.1) :

```

jTree.addMouseListener(new MouseAdapter() {
    public void mouseClicked(MouseEvent evt) {
        TreePath path =
            jTree.getPathForLocation(evt.getX(), evt.getY());
        if (path != null) {
            System.out.println("path= " + path.getLastPathComponent());
        }
    }
});

```

Plusieurs autres méthodes peuvent aussi être utilisées dans ce contexte.

Méthode	Rôle
TreePath getClosestPathForLocation(int x, int y)	Retourne le chemin du noeud le plus proche des coordonnées fournies en paramètre
int getClosestRowForLocation(int x, int y)	Retourne l'index du noeud le plus proche des coordonnées fournies en paramètre
Rectangle getPathBounds(TreePath path)	Renvoie un objet de type Rectangle qui représente la surface du noeud dont le chemin est fourni en paramètre
TreePath getPathForLocation(int x, int y)	Retourne le chemin du noeud dont la surface contient les coordonnées fournies en paramètre. Renvoie null si ces coordonnées ne correspondent à aucune
TreePath getPathForRow(int row)	Renvoie le chemin du noeud dont l'index est fourni en paramètre
Rectangle getRow-Bounds(int row)	Renvoie un objet de type Rectangle qui représente la surface du noeud dont l'index est fourni en paramètre
int getRowForLocation(int x, int y)	

14.8.5.4. Les événements lorsqu'un noeud est étendu ou refermé

A chaque fois qu'un noeud est étendu ou refermé, un événement de type `TreeExpansionEvent` est émis. Il est possible de répondre à ces événements en mettant en place un listener de type `TreeExpansionListener`.

L'interface `TreeExpansionListener` propose deux méthodes :

```
public void treeExpanded(TreeExpansionEvent event) public void treeCollapsed(TreeExpansionEvent event)
```

La classe `TreeExpansionEvent` possède une propriété `source` qui contient une référence sur le composant `JTree` à l'origine de l'événement et une propriété `path` qui contient un objet de type `TreePath` encapsulant le chemin du noeud à l'origine de l'événement.

Les valeurs de ces deux propriétés peuvent être obtenus avec leur getter respectif : `getSource()` et `getPath()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```

jTree.addTreeExpansionListener(new TreeExpansionListener() {

    public void treeExpanded(TreeExpansionEvent evt) {
        System.out.println("expand, path=" +
            evt.getPath());
    }

    public void treeCollapsed(TreeExpansionEvent evt) {
        System.out.println("collapse, path=" +
            evt.getPath());
    }
});

```

```
});
```

Un seul événement est généré à chaque fois qu'un noeud est étendu ou refermé : il n'y a pas d'événements émis pour les éventuels noeuds fils qui sont étendu ou refermé suite à l'action.

14.8.5.5. Le contrôle des actions pour étendre ou refermer un noeud

Il peut être utile de recevoir un événement avant qu'un noeud ne soit étendu ou refermé. Un listener de type `TreeWillExpandListener()` peut être mis en place pour recevoir un événement de type `TreeExpansionEvent` lors d'une tentative pour étendre ou refermer un noeud.

L'interface `TreeWillExpandListener` définit deux méthodes :

```
public void treeWillCollapse(TreeExpansionEvent evt) throws ExpandVetoException;  
public void treeWillExpand(TreeExpansionEvent evt) throws ExpandVetoException;
```

Les deux méthodes peuvent lever une exception de type `ExpandVetoException`. Cette méthode doit lever cette exception dans les traitements de ces méthodes si des conditions sont remplies pour empêcher l'action demandée par l'utilisateur. Si l'exception n'est pas levée à la fin des traitements de la méthode alors l'action est réalisée.

Exemple (code Java 1.1) : empêcher tous les noeuds étendus de se refermer

```
jTree.addTreeWillExpandListener(new TreeWillExpandListener() {  
    public void treeWillCollapse(TreeExpansionEvent event) throws ExpandVetoException {  
        throw new ExpandVetoException(event);  
    }  
  
    public void treeWillExpand(TreeExpansionEvent event) throws ExpandVetoException {  
    }  
});
```

14.8.6. La personnalisation du rendu

Le rendu du composant `JTree` dépend bien sûr dans un premier temps du look and feel utilisé mais il est aussi possible de personnaliser plus finement le rendu des noeuds du composant.

Il est possible de préciser la façon dont les lignes reliant les noeuds sont rendues via une propriété client nommée `lineStyle`. Cette propriété peut prendre trois valeurs :

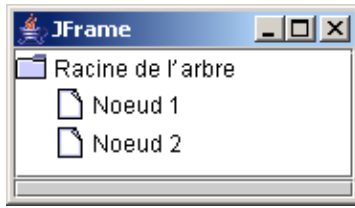
Valeur	Rôle
Angled	Une ligne à angle droit relie chaque noeud fils à son noeud père
None	Aucune ligne n'est affichée entre les noeuds
Horizontal	Une simple ligne horizontale sépare les noeuds enfants du noeud racine

Pour préciser la valeur de la propriété que le composant doit utiliser, il faut utiliser la méthode `putClientProperty()` qui attend deux paramètres sous forme de chaînes de caractères :

- le nom de la propriété
- sa valeur

Exemple (code Java 1.1) :

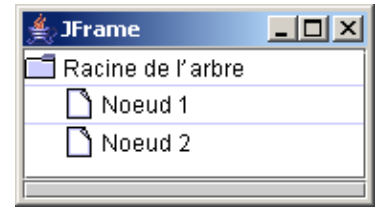
```
jTree = new JTree(racine);
jTree.putClientProperty("JTree.lineStyle", "Horizontal");
```



None



Angled



Horizontal

Il est possible de modifier l'apparence de la racine de l'arbre grace à deux méthodes de la classe JTree : `setRootVisible()` et `setShowsRootHandles()`.

La méthode `setRootVisible()` permet de préciser avec son booléen en paramètre si la racine est affichée ou non.

Exemple (code Java 1.1) :

```
JTree jtree = new JTree();
jtree.setShowsRootHandles(false);
jtree.setRootVisible(true);
```



14.8.6.1. Personnaliser le rendu des noeuds

Il est possible d'obtenir un contrôle total sur le rendu de chaque noeud en définissant un objet qui implémente l'interface `TreeCellRenderer`. Attention, le rendu personnalisé est parfois dépendant du look & feel utilisé.

L'interface `TreeCellRenderer` ne définit qu'une seule méthode :

Component `getTreeCellRendererComponent(JTree tree, Object value, boolean selected, boolean expanded, boolean leaf, int row, boolean hasFocus)`

Cette méthode envoie un composant qui va encapsuler le rendu du noeud. Le premier argument de type `JTree` encapsule le composant `JTree` lui-même. L'argument de type `Object` encapsule le noeud dont le rendu doit être généré.

La méthode `getCellRenderer()` renvoie un objet qui encapsule le `TreeCellRender`. Il est nécessaire de réaliser un cast vers le type de cet objet.

Swing propose une classe de base `DefaultTreeCellRender` pour le rendu. Elle propose plusieurs méthodes pour permettre de définir le rendu.

Méthode	Rôle
<code>void setBackgroundNonSelectionColor(Color)</code>	Permet de définir la couleur de fond du noeud lorsqu'il n'est pas sélectionné
<code>void setBackgroundSelectionColor(Color)</code>	Permet de définir la couleur de fond du noeud lorsqu'il est sélectionné

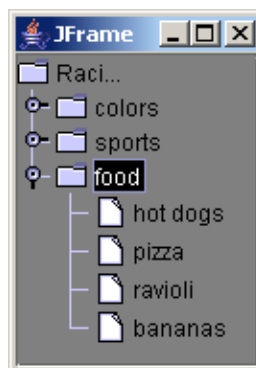
<code>void setBorderSelectionColor(Color)</code>	Permet de définir la couleur de la bordure du noeud lorsqu'il est sélectionné. Il n'est pas possible de définir une bordure pour un noeud sélectionné
<code>void setTextNonSelectionColor(Color)</code>	Permet de définir la couleur du texte du noeud lorsqu'il n'est pas sélectionné
<code>void setTextSelectionColor(Color)</code>	Permet de définir la couleur du texte du noeud lorsqu'il est sélectionné
<code>void setFont(Font)</code>	Permet de définir la police de caractère utilisé pour afficher le texte du noeud
<code>void setClosedIcon(Icon)</code>	Permet de définir l'icône associée au noeud lorsque celui-ci est fermé
<code>void setOpenIcon(Icon)</code>	Permet de définir l'icône associée au noeud lorsque celui-ci est étendu
<code>void setLeafIcon(Icon)</code>	Permet de définir l'icône associée au noeud lorsque celui-ci est une feuille

Un composant ne peut avoir qu'une seule instance de type `TreeCellRenderer`. Cette instance sera donc appelée pour définir le rendu de chaque noeud.

Exemple (code Java 1.1) :

```
TreeCellRenderer cellRenderer = jTree.getCellRenderer();
if (cellRenderer instanceof DefaultTreeCellRenderer) {
    DefaultTreeCellRenderer renderer = (DefaultTreeCellRenderer)cellRenderer;
    renderer.setBackgroundNonSelectionColor(Color.gray);
    renderer.setBackgroundSelectionColor(Color.black);
    renderer.setTextSelectionColor(Color.white);
    renderer.setTextNonSelectionColor(Color.black);
    jTree.setBackground(Color.gray);
}
```

Résultat :



Pour modifier les icônes utiliser par les différents élément de l'arbre, il faut utiliser les méthodes `setOpenIcon()`, `setClosedIcon()` et `setLeafIcon()`.

Méthode	Rôle
<code>setOpenIcon()</code>	précise l'icône pour un noeud ouvert
<code>setClosedIcon()</code>	précise l'icône pour un noeud fermé
<code>setLeafIcon()</code>	précise l'icône pour une feuille

Pour simplement supprimer l'affichage de l'icône, il suffit de passer null à la méthode concernée ou de lui fournir une image sous la forme d'un objet de type

Exemple (code Java 1.1) :

```
DefaultTreeCellRenderer monRenderer = new DefaultTreeCellRenderer();
monRenderer.setOpenIcon(null);
monRenderer.setClosedIcon(null);
monRenderer.setLeafIcon(null);
```

Pour préciser une image, il est faut créer une instance de la classe ImageIcon encapsulant l'image et la passer en paramètre de la méthode concernée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
private Icon ouvertIcon = new ImageIcon("images/ouvert.gif");
private Icon fermeIcon = new ImageIcon("images/ferme.gif");
private Icon feuilleIcon = new ImageIcon("images/feuille.gif");
...
DefaultTreeCellRenderer treeCellRenderer = new DefaultTreeCellRenderer();
treeCellRenderer.setOpenIcon(ouvertIcon);
treeCellRenderer.setClosedIcon(fermeIcon);
treeCellRenderer.setLeafIcon(feuilleIcon);
```

Il est aussi possible de définir une classe qui hérite de la classe DefaultTreeCellRenderer. Cette classe propose une implémentation par défaut de l'interface TreeCellRenderer. Comme elle hérite de la classe JLabel, elle possède déjà de nombreuses méthodes pour assurer le rendu du noeud sous la forme d'un composant de type étiquette.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.awt.Color;
import java.awt.Component;

import javax.swing.JTree;
import javax.swing.tree.DefaultTreeCellRenderer;

public class MonTreeCellRenderer extends DefaultTreeCellRenderer {

    public Component getTreeCellRendererComponent(JTree tree, Object value,
        boolean selected, boolean expanded, boolean leaf, int row,
        boolean hasFocus) {

        super.getTreeCellRendererComponent(tree,value, selected, expanded,
            leaf, row,hasFocus);

        setBackgroundNonSelectionColor(Color.gray);
        setBackgroundSelectionColor(Color.black);
        setTextSelectionColor(Color.white);
        setTextNonSelectionColor(Color.black);

        return this;
    }
}
```

Une fois la classe de type DefaultTreeCellRenderer instanciée, il faut utiliser la méthode setCellRenderer() de la classe JTree pour indiquer à l'arbre d'utiliser cette classe pour le rendu.

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.setCellRenderer(new MonTreeCellRenderer());
```

La création d'une classe fille de la classe `DefaultTreeCellRenderer` ne fonctionne correctement qu'avec les look and feel Metal et Windows car le look and feel Motif définit son propre `Renderer`.

14.8.6.2. Les bulles d'aides (Tooltips)

Le composant `JTree` ne propose pas de support pour les bulles d'aide en standard. Pour permettre à un composant `JTree` d'afficher une bulle d'aide, il faut :

- enregistrer le composant `JTree` auprès du `ToolTipManager`
- définir le contenu de la bulle d'aide dans le `Renderer`

L'enregistrement du composant auprès du `ToolTipManager` se fait en utilisant la méthode `registerComponent()` sur l'instance partagée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
ToolTipManager.sharedInstance().registerComponent(jTree);  
((JLabel)t.getCellRenderer()).setToolTipText("Arborescence des données");
```

L'inconvénient de cette méthode est que la bulle d'aide est toujours la même quelque soit la position de la souris sur tous les noeuds du composant. Pour assigner une bulle d'aide particulière à chaque noeud, il est nécessaire d'utiliser la méthode `setToolTipText()` dans la méthode `getTreeCellRendererComponent()` d'une instance fille de la classe `DefaultTreeCellRenderer`

Exemple (code Java 1.1) :

```
jTree.setCellRenderer(new DefaultTreeCellRenderer() {  
    public Component getTreeCellRendererComponent(JTree tree, Object value,  
        boolean selected, boolean expanded, boolean leaf, int row,  
        boolean hasFocus) {  
        super.getTreeCellRendererComponent(tree, value, selected, expanded, leaf, row,  
            hasFocus);  
        setToolTipText(value.toString());  
        return this;  
    }  
});  
  
ToolTipManager.sharedInstance().registerComponent(jTree);
```

14.9. Les menus

Les menus de Swing proposent certaines caractéristiques intéressantes en plus de celle proposées par un menu standard :

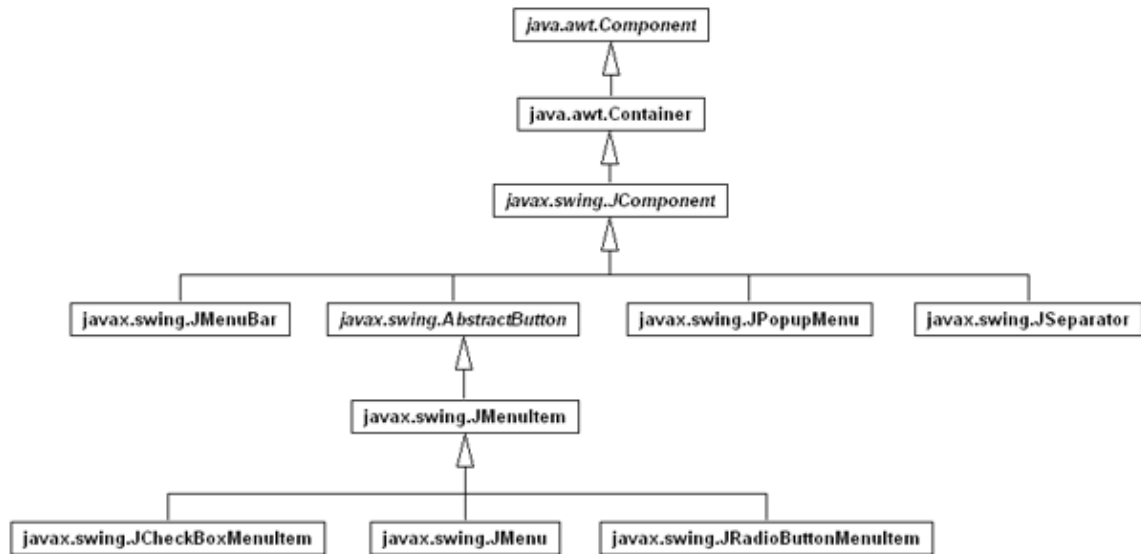
- les éléments de menu peuvent contenir une icône
- les éléments de menu peuvent être de type bouton radio ou case à cocher
- les éléments de menu peuvent avoir des raccourcis clavier (accelerators)

Les menus sont mis en oeuvre dans Swing avec un ensemble de classe :

- `JMenuBar` : encapsule une barre de menu
- `JMenu` : encapsule un menu
- `JMenuItem` : encapsule un élément d'un menu
- `JCheckBoxMenuItem` : encapsule un élément d'un menu sous la forme d'une case à cocher
- `JRadioButtonMenuItem` : encapsule un élément d'un menu sous la forme d'un bouton radio
- `JSeparator` : encapsule un élément d'un menu sous la forme d'un séparateur

- JPopupMenu : encapsule un menu contextuel

Toutes ces classes héritent de façon directe ou indirecte de la classe JComponent.



Les éléments de menus cliquables héritent de la classe JAbstractButton.

JMenu hérite de la classe JMenuItem et non pas l'inverse car chaque JMenu contient un JMenuItem implicite qui encapsule le titre du menu.

La plupart des classes utilisées pour les menus implémentent l'interface MenuElement. Cette interface définit des méthodes pour la gestion des actions standards de l'utilisateur. Ces actions sont gérées par la classe MenuSelectionManager.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.swing.menu;

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;

public class TestMenuSwing1 extends JMenuBar {

    public TestMenuSwing1() {

        // Listener générique qui affiche l'action du menu utilisé
        ActionListener afficherMenuListener = new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent event) {
                System.out.println("Elément de menu [" + event.getActionCommand()
                    + "] utilisé.");
            }
        };

        // Création du menu Fichier
        JMenu fichierMenu = new JMenu("Fichier");
        JMenuItem item = new JMenuItem("Nouveau", 'N');
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        fichierMenu.add(item);
        item = new JMenuItem("Ouvrir", 'O');
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        fichierMenu.add(item);
        item = new JMenuItem("Sauver", 'S');
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        fichierMenu.insertSeparator(1);
        fichierMenu.add(item);
        item = new JMenuItem("Quitter");
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        fichierMenu.add(item);
    }
}
  
```



```

// Création du menu Editer
JMenu editerMenu = new JMenu("Editer");
item = new JMenuItem("Copier");
item.addActionListener(afficherMenuListener);
item.setAccelerator(KeyStroke.getKeyStroke('C', Toolkit.getDefaultToolkit()
    .getMenuShortcutKeyMask(), false));
editerMenu.add(item);
item = new JMenuItem("Couper");
item.addActionListener(afficherMenuListener);
item.setAccelerator(KeyStroke.getKeyStroke('X', Toolkit.getDefaultToolkit()
    .getMenuShortcutKeyMask(), false));
editerMenu.add(item);
item = new JMenuItem("Coller");
item.addActionListener(afficherMenuListener);
item.setAccelerator(KeyStroke.getKeyStroke('V', Toolkit.getDefaultToolkit()
    .getMenuShortcutKeyMask(), false));
editerMenu.add(item);

// Création du menu Divers
JMenu diversMenu = new JMenu("Divers");
JMenu sousMenuDiver1 = new JMenu("Sous menu 1");

item.addActionListener(afficherMenuListener);
item = new JMenuItem("Sous menu 1 1");
sousMenuDiver1.add(item);
item.addActionListener(afficherMenuListener);
JMenu sousMenuDivers2 = new JMenu("Sous menu 1 2");
item = new JMenuItem("Sous menu 1 2 1");
sousMenuDivers2.add(item);
sousMenuDiver1.add(sousMenuDivers2);

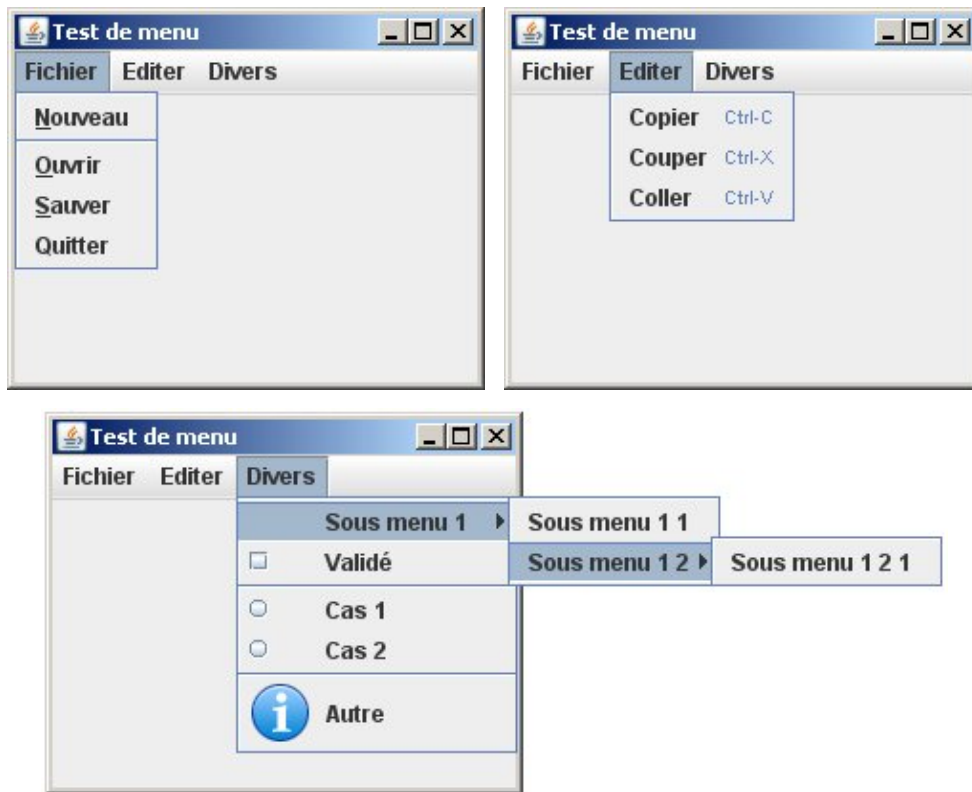
diversMenu.add(sousMenuDiver1);
item = new JCheckBoxMenuItem("Validé");
diversMenu.add(item);
item.addActionListener(afficherMenuListener);
diversMenu.addSeparator();
ButtonGroup buttonGroup = new ButtonGroup();
item = new JRadioButtonMenuItem("Cas 1");
diversMenu.add(item);
item.addActionListener(afficherMenuListener);
buttonGroup.add(item);
item = new JRadioButtonMenuItem("Cas 2");
diversMenu.add(item);
item.addActionListener(afficherMenuListener);
buttonGroup.add(item);
diversMenu.addSeparator();
diversMenu.add(item = new JMenuItem("Autre",
    new ImageIcon("about_32.png")));
item.addActionListener(afficherMenuListener);

// ajout des menus à la barre de menu
add(fichierMenu);
add(editerMenu);
add(diversMenu);
}

public static void main(String s[]) {
    JFrame frame = new JFrame("Test de menu");
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    frame.setJMenuBar(new TestMenuSwing1());
    frame.setMinimumSize(new Dimension(250, 200));
    frame.pack();
    frame.setVisible(true);
}
}

```

Résultat :



14.9.1. La classe JMenuBar

La classe JMenuBar encapsule une barre de menu qui contient zéro ou plusieurs menus.

La classe JMenuBar utilise la classe DefaultSingleSelectionModel comme modèle de données : un seul de ces menus peut être activé à un instant T.

Pour ajouter des menus à la barre de menu, il faut utiliser la méthode add() de la classe JMenuBar qui attend en paramètre l'instance du menu.

Pour ajouter la barre de menu à une fenêtre, il faut utiliser la méthode setJMenuBar() d'une instance des classes JFrame, JInternalFrame, JDialog ou JApplet.

Comme la classe JMenuBar hérite de la classe JComponent, il est aussi possible d'instancier plusieurs JMenuBar et de les insérer dans un gestionnaire de positionnement comme n'importe quel composant. Ceci permet aussi de placer le menu à sa guise.

Exemple :

```
...
public static void main(String s[]) {
    JFrame frame = new JFrame("Test de menu");
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    TestMenuSwing1 menu = new TestMenuSwing1();
    frame.getContentPane().add(menu, BorderLayout.SOUTH);
    frame.setMinimumSize(new Dimension(250, 200));
    frame.pack();
    frame.setVisible(true);
}
...
```

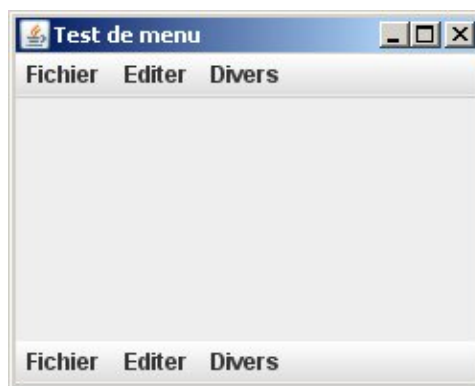
Résultat :



Swing n'impose pas d'avoir un unique menu par fenêtre : il est possible d'avoir plusieurs menus dans une même fenêtre.

Exemple :

```
...
public static void main(String s[]) {
    JFrame frame = new JFrame("Test de menu");
    frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
    frame.setJMenuBar(new TestMenuSwing1());
    TestMenuSwing1 menu = new TestMenuSwing1();
    frame.getContentPane().add(menu, BorderLayout.SOUTH);
    frame.setMinimumSize(new Dimension(250, 200));
    frame.pack();
    frame.setVisible(true);
}
...
```



La classe JMenuBar ne possède qu'un seul constructeur sans paramètre.

Les principales méthodes de la classe JMenuBar sont :

Méthodes	Rôle
JMenu add(JMenu)	Ajouter un menu à la barre de menu
JMenu getMenu(int)	Obtenir le menu dont l'index est fourni en paramètre
int getMenuCount()	Obtenir le nombre de menu de la barre de menu
MenuElement[] getSubElements()	Obtenir un tableau de tous les menus
boolean isSelected()	précise si un menu est affiché
void setMenuHelp (JMenu)	Cette méthode n'est pas implémentée et lève systématiquement une exception

14.9.2. La classe JMenuItem

La classe JMenuItem encapsule les données d'un élément de menu (libellé et/ou image). Elle hérite de la classe AbstractButton. Le comportement est similaire mais différent de celui d'un bouton : avec la classe JMenuItem, le composant est considéré comme sélectionné dès que le curseur de la souris passe dessus.

Les éléments de menu peuvent être associés à deux types de raccourcis clavier :

- les accelerators : ils sont hérités de JComponent : ce sont des touches (par exemple les touches de fonctions) ou des combinaisons de touches avec les touches shift, Ctrl ou Alt qui sont affichées à la droite du libellé de l'élément du menu
- les mnemonics : ils apparaissent sous la forme d'une lettre soulignée. Ils sont utilisables seulement sur certaines plate-formes (par exemple en combinaison avec la touche Alt sous Windows).

La méthode setAccelerator() permet d'associer un accelerator à un élément de type JMenuItem.

Un mnemonic peut être associé à JMenuItem de deux façons :

- soit dans la surcharge du constructeur prévu à cet effet
- soit en utilisant la méthode setMnemonic()

Le mnemonic correspond à un caractère qui doit obligatoirement être contenu dans le libellé.

Un élément de menu peut contenir uniquement une image ou être composé d'un libellé et d'une image. Une image peut être associée à un JMenuItem de deux façons :

- soit dans une des surcharges du constructeur prévu à cet effet
item = new JMenuItem("Autre", new ImageIcon("about_32.png"));
item = new JMenuItem(new ImageIcon("about_32.png"));
- soit en utilisant la méthode setIcon
item.setIcon(new ImageIcon("about_32.png"));

14.9.3. La classe JPopupMenu

La classe JPopupMenu encapsule un menu flottant qui n'est pas rattaché à une barre de menu mais à un composant.

La création d'un JPopupMenu est similaire à la création d'un JMenu.

Il est préférable d'ajouter un élément de type JMenuItem grâce à la méthode add() de la classe JPopupMenu mais il est aussi d'ajouter n'importe quel élément qui hérite de la classe Component en utilisant une surcharge de la méthode add().

Il est possible d'ajouter un élément à un index précis en utilisant la méthode insert().

La méthode addSeparator() permet d'ajouter un élément séparateur.

Pour afficher un menu flottant, il faut ajouter un listener sur l'événement déclanchant et utiliser la méthode show() de la classe JPopupMenu.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.swing.menu;

import java.awt.Dimension;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import java.awt.event.MouseAdapter;
import java.awt.event.MouseEvent;

import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JMenuBar;
```

```

import javax.swing.JMenuItem;
import javax.swing.JPopupMenu;
import javax.swing.JTextField;

public class TestMenuSwing2 extends JMenuBar {

    public JPopupMenu popup;

    public TestMenuSwing2() {

        JMenuItem item = null;

        // Listener générique qui affiche l'action du menu utilisé
        ActionListener afficherMenuListener = new ActionListener() {
            public void actionPerformed(ActionEvent event) {
                System.out.println("Elément de menu [" + event.getActionCommand()
                    + "] utilisé.");
            }
        };

        popup = new JPopupMenu();
        item = new JMenuItem("Copier");
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        popup.add(item);
        item = new JMenuItem("Couper");
        item.addActionListener(afficherMenuListener);
        popup.add(item);

    }

    public void processMouseEvent(MouseEvent e) {
    }

    public static void main(String s[]) {
        final JFrame frame = new JFrame("Test de menu divers");
        final JTextField texte = new JTextField();
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        final TestMenuSwing2 tms = new TestMenuSwing2();
        frame.add(texte);

        texte.addMouseListener(new MouseAdapter() {

            public void mouseClicked(MouseEvent e) {
                System.out.println("mouse clicked");
                afficherPopup(e);
            }

            public void mousePressed(MouseEvent e) {
                System.out.println("mouse pressed");
                afficherPopup(e);
            }

            public void mouseReleased(MouseEvent e) {
                System.out.println("mouse released");
                afficherPopup(e);
            }

            private void afficherPopup(MouseEvent e) {
                if (e.isPopupTrigger()) {
                    tms.popup.show(texte, e.getX(), e.getY());
                }
            }
        });

        frame.setMinimumSize(new Dimension(250, 200));
        frame.pack();
        frame.setVisible(true);
    }
}

```

Le plus simple pour être multi-plateforme est de tester sur tous les événements de la souris si cet événement permet l'affichage du menu flottant. Ce test est réalisé grâce à la méthode `isPopupTrigger()` de la classe `MouseEvent`.

La propriété `invoker` encapsule le composant à l'origine de l'affichage du menu déroulant.

La propriété `borderPaint` indique si la bordure du menu déroulant doit être dessinée.

La propriété `visible` indique si le menu déroulant est affiché.

La propriété `location` indique les coordonnées d'affichage du menu déroulant

Un objet de type `JPopupMenu` peut émettre un événement de type `PopupMenuEvent`. Ceux-ci sont traités par un listener de type `PopupMenuListener` qui définit trois méthodes :

Méthode	Rôle
<code>popupMenuCanceled()</code>	méthode appelée avant que l'affichage du menu déroulant ne soit annulé
<code>popupMenuWillBecomeInvisible()</code>	méthode appelée avant que le menu déroulant ne devienne invisible
<code>popupMenuWillBecomeVisible()</code>	méthode appelée avant que le menu déroulant ne devienne visible. Cette méthode permet de personnaliser l'affichage des éléments du menu en fonction du contexte (exemple : rendre actif ou non certains élément du menu)

14.9.4. La classe `JMenu`

La classe `JMenu` encapsule un menu qui est attaché à un objet de type `JMenuBar` ou à un autre objet de type `JMenu`. Dans ce second cas, l'objet est un sous menu.

Il est possible d'ajouter un élément sous la forme d'un objet de type `JMenuItem`, `Component` ou `Action` en utilisant la méthode `add()`. Chaque élément du menu possède un index.

La méthode `addSeparator()` permet d'ajouter un élément de type séparateur.

La méthode `remove()` permet de supprimer un élément du menu en fournissant en paramètre l'instance de l'élément ou son index. Si la suppression réussie, les index des éléments suivants sont décrémentés d'une unité.

La classe `JMenu` possède plusieurs propriétés :

Propriété	Rôle
<code>popupMenu</code>	<code>JPopupMenu</code> qui encapsule les éléments du menu
<code>topLevelMenu</code>	propriété en lecture seule qui précise si le menu est attaché à un <code>JMenuBar</code> . La valeur <code>false</code> indique que le menu est un sous menu attaché à un autre menu
<code>itemCount</code>	indique le nombre d'éléments du menu (incluant les séparateurs)
<code>delay</code>	précise le temps en milliseconde avant l'affichage du menu
<code>menuComponentCount</code>	indique le nombre de composants du menu
<code>tearOff</code>	ne pas utiliser cette propriété qui lève une exception de type <code>Error</code>

La méthode `getMenuComponent()` permet d'obtenir le composant du menu dont l'index est fourni en paramètre. La méthode `getItem()` permet d'obtenir le `JMenuItem` dont l'index est fourni en paramètre.

La méthode `menuComponents()` renvoie un tableau des composants du menu.

La méthode `isMenuComponent()` renvoie un booléen qui précise si le composant fourni en paramètre est inclus dans les éléments du menu.

Un événement de type `MenuEvent` est émis lorsque le titre du menu est cliqué. Un listener de type `MenuListener` permet de s'abonner à ces événements. L'interface `MenuListener` définit trois méthodes qui possède un paramètre de type `MenuEvent` :

Méthodes	Rôle
<code>menuCanceled()</code>	invoquée lorsque le menu est effacé

menuDeselected()	invoquée lorsque le titre du menu est désélectionné
menuSelected()	invoquée lorsque le titre du menu est sélectionné

14.9.5. La classe JCheckBoxMenuItem

Cette classe encapsule un élément du menu qui contient une case à cocher.

Elle possède de nombreux constructeurs qui permettent de préciser le texte, une icône et l'état de la case à cocher.

La propriété state() permet de connaître ou de positionner l'état de la case à cocher.

14.9.6. La classe JRadioButtonMenuItem

Cette classe encapsule un élément de menu qui contient un bouton radio. Les boutons radio associés à un même groupe sont mutuellement non sélectionnable (un seul bouton radio du groupe peut être sélectionné à la fois).

La définition de ce groupe se fait en utilisant la classe ButtonGroup. C'est d'ailleurs cette classe qui propose la méthode getSelected() pour connaître le bouton radio sélectionné dans le groupe.

Exemple :

```
...
    diversMenu.addSeparator();
    ButtonGroup buttonGroup = new ButtonGroup();
    item = new JRadioButtonMenuItem("Cas 1");
    diversMenu.add(item);
    item.addActionListener(afficherMenuListener);
    buttonGroup.add(item);
    item = new JRadioButtonMenuItem("Cas 2");
    diversMenu.add(item);
    item.addActionListener(afficherMenuListener);
    buttonGroup.add(item);
    diversMenu.addSeparator();
...
```

14.9.7. La classe JSeparator

La méthode addSeparator() des classe JMenu et JPopupMenu instancie un objet de type JSeparator et l'ajoute à la liste des éléments du menu.

La classe JSeparator encapsule un séparateur dans un menu.

Remarque : cette classe n'est pas utilisable que dans un menu mais peut aussi être utilisée comme un composant dans l'interface.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.swing.menu;

import java.awt.Dimension;

import javax.swing.Box;
import javax.swing.BoxLayout;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JPanel;
import javax.swing.JSeparator;
import javax.swing.JTextField;
```

```

public class TestMenuSwing3 extends JPanel {

    public TestMenuSwing3() {
        super(true);

        setLayout(new BoxLayout(this, BoxLayout.Y_AXIS));
        Box box1 = new Box(BoxLayout.X_AXIS);
        Box box2 = new Box(BoxLayout.X_AXIS);
        Box box3 = new Box(BoxLayout.X_AXIS);
        Box box4 = new Box(BoxLayout.X_AXIS);
        Box box5 = new Box(BoxLayout.X_AXIS);
        box1.add(new JButton("Bouton 1"));
        box1.add(new JButton("Bouton 2"));
        box1.add(new JButton("Bouton 3"));
        box2.add(new JSeparator());
        box3.add(new JTextField(""));
        box4.add(new JSeparator());
        box5.add(new JButton("Bouton 4"));
        box5.add(new JButton("Bouton 5"));
        box5.add(new JButton("bouton 6"));
        add(box1);
        add(box2);
        add(box3);
        add(box4);
        add(box5);
    }

    public static void main(String s[]) {
        JFrame frame = new JFrame("Test separator");
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        frame.setContentPane(new TestMenuSwing3());
        frame.setMinimumSize(new Dimension(250, 200));
        frame.pack();
        frame.setVisible(true);
    }
}

```

Résultat :



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

15. Le développement d'interfaces graphiques avec SWT

Chapitre 15

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentation](#)
- ♦ [Un exemple très simple](#)
- ♦ [La classe SWT](#)
- ♦ [L'objet Display](#)
- ♦ [L'objet Shell](#)
- ♦ [Les composants](#)
- ♦ [Les conteneurs](#)
- ♦ [La gestion des erreurs](#)
- ♦ [Le positionnement des contrôles](#)
- ♦ [La gestion des événements](#)
- ♦ [Les boîtes de dialogue](#)

15.1. Présentation

La première API pour développer des interfaces graphiques portables d'un système à un autre en Java est AWT. Cette API repose sur les composants graphiques du système sous jacent ce qui lui assure de bonne performance. Malheureusement, ces composants sont limités dans leur fonctionnalité car ils représentent le petit dénominateur commun aux communs des différents systèmes concernés.

Pour palier à ce problème, Sun a proposé une nouvelle API, Swing. Cette Api est presque exclusivement écrite en Java, ce qui assure sa portabilité. Swing possède aussi d'autres points forts, tel que des fonctionnalités avancées, la possibilité d'étendre les composants, une adaptation du rendu de composants, etc ... Swing est une API mature, éprouvée et parfaitement connue. Malheureusement, ces deux gros défauts sont sa consommation en ressource machine et la lenteur d'exécution des applications qui l'utilise.

SWT propose une approche intermédiaire : utiliser autant que possible les composants du système et implémenter les autres composants en Java. SWT est écrit en Java et utilise la technologie JNI pour appeler les composants natifs. SWT utilise autant que possible les composants natifs du système lorsque ceux sont présentés, sinon ils sont réécrit en pur Java. Les données de chaque composant sont aussi stockées autant que possible dans le composant natif, limitant ainsi les données stockées dans les objets Java correspondant.

Ainsi, une partie de SWT est livrée sous la forme d'une bibliothèque dépendante du système d'exploitation et d'un fichier .jar lui aussi dépendant du système. Toutes les fonctionnalités de SWT ne sont implémentées que sur les systèmes ou elles sont supportées (exemple, l'utilisation des ActiveX n'est possible que sur le portage de SWT sur les systèmes Windows).

Application
swt.jar (pour Windows)
swt-win32-2135.dll
Windows

Les trois avantages de SWT sont donc la rapidité d'exécution, des ressources machines moins importantes lors de l'exécution et un rendu parfait des composants graphiques selon le système utilisé puisqu'il utilise des composants natifs. Cette dernière remarque est particulièrement vraie pour des environnements graphiques dont l'apparence est modifiable.

Malgré cette dépendance vis à vis du système graphique de l'environnement d'exécution, l'API de SWT reste la même quelque soit la plate-forme utilisée.

En plus de dépendre du système utilisé lors de l'exécution, SWT possède un autre petit inconvénient. N'utilisant pas de purs objets java, il n'est pas possible de compter sur le ramasse miette pour libérer la mémoire des composants créés manuellement. Pour libérer cette mémoire, il est nécessaire d'utiliser la méthode dispose() pour les composants instanciés lorsque ceux ci ne sont plus utiles.

Pour faciliter ces traitements, l'appel de la méthode dispose() d'un composant entraîne automatiquement l'appel de la méthode dispose() des composants qui lui sont rattachés. Il faut toutefois rester vigilant lors de l'utilisation de certains objets qui ne sont pas des contrôles tel que les objets de type Font ou Color, qu'il convient de libérer explicitement sous peine de fuites de mémoire.

Les règles à observer pour la libération des ressources sont :

- toujours appeler la méthode dispose() de tout objet non rattaché directement à un autre objet qui n'est plus utilisé.
- ne jamais appeler la méthode dispose() d'objets qui n'ont pas été explicitement instanciés dans le code
- l'appel de la méthode dispose() d'un composant entraîne automatiquement l'appel de la méthode dispose() des composants qui lui sont rattachés

Attention, l'utilisation d'un objet dont la méthode dispose() a été appelée induira un résultat imprévisible.

Ainsi SWT repose la problématique concernant la dualité entre la portabilité (Write Once Run Anywhere) et les performances.

SWT repose sur trois concepts classiques dans le développement d'une interface graphique :

- Les composants ou contrôles (widgets)
- Un système de mise en page et de présentation des composants
- Un modèle des gestions des événements

La structure d'une application SWT est la suivante :

- la création d'un objet de type Display qui assure le dialogue avec le système sous jacent
- la création d'un objet de type Shell qui est la fenêtre de l'application
- la création des composants et leur ajout dans le Shell
- l'enregistrements des listeners pour le traitement des événements
- l'exécution de la boucle de gestion des événements jusqu'à la fin de l'application
- la libération des ressources de l'objet Display

La version de SWT utilisée dans ce chapitre est la 2.1.

SWT est regroupé dans plusieurs packages :

Package	Rôle
org.eclipse.swt	Package de base qui contient la définition de constantes et d'exceptions

org.eclipse.swt.accessibility	
org.eclipse.swt.custom	Contient des composants particuliers
org.eclipse.swt.dnd	Contient les éléments pour le support du « cliqué / glissé »
org.eclipse.swt.events	Contient les éléments pour la gestion des événements
org.eclipse.swt.graphics	Contient les éléments pour l'utilisation des éléments graphiques (couleur, polices, curseur, contexte graphique, ...)
org.eclipse.swt.layout	Contient les éléments pour la gestion de la présentation
org.eclipse.swt.ole.win32	Contient les éléments pour le support de OLE 32 sous Windows
org.eclipse.swt.printing	Contient les éléments pour le support des impressions
org.eclipse.swt.program	
org.eclipse.swt.widgets	Contient les différents composants

15.2. Un exemple très simple

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT1 {

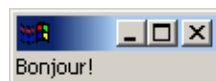
    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);

        Label label = new Label(shell, SWT.CENTER);
        label.setText("Bonjour!");
        label.pack();

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
        label.dispose();
    }
}
```



Pour exécuter cet exemple sous windows, il faut que le fichier swt.jar correspondant à la plate-forme Windows soit inclus dans le classpath et que l'application puisse accéder à la bibliothèque swt-win32-2135.dll.

15.3. La classe SWT

Cette classe définit un certain nombre de constante concernant les styles. Les styles sont des comportement ou des

caractéristiques définissant l'apparence du composant. Ces styles sont directement fournis dans le constructeur d'une classe encapsulant un composant.

15.4. L'objet Display

Toute application SWT doit obligatoirement instancier un objet de type Display. Cet objet assure le dialogue entre l'application et le système graphique du système d'exploitation utilisé.

Exemple :

```
Display display = new Display();
```

La méthode la plus importante de la classe Display est la méthode `readAndDispatch()` qui lit les événements dans la pile du système graphique natif pour les diffuser à l'application. Elle renvoie `true` si il y a encore des traitements à effectuer sinon elle renvoie `false`.

La méthode `sleep()` permet de mettre en attente le thread d'écoute de événements jusqu'à l'arrivée d'un nouvel événement.

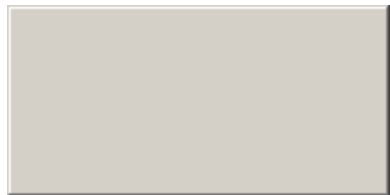
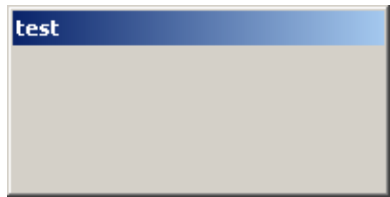
Il est absolument nécessaire lors de la fin de l'application de libérer les ressources allouées par l'objet de type Display en appelant sa méthode `dispose()`.

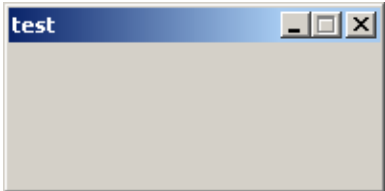
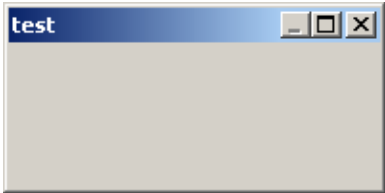
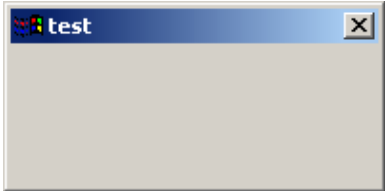
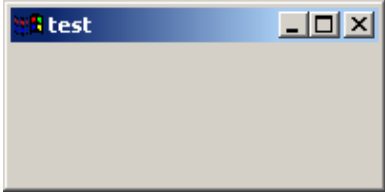
15.5. L'objet Shell

L'objet Shell représente une fenêtre gérée par le système graphique du système d'exploitation utilisé.

Un objet de type Shell peut être associé à un objet de type Display pour obtenir une fenêtre principale ou être associé à un autre objet de type Shell pour obtenir une fenêtre secondaire.

La classe Shell peut utiliser plusieurs styles : `BORDER`, `H_SCROLL`, `V_SCROLL`, `CLOSE`, `MIN`, `MAX`, `RESIZE`, `TITLE`, `SHELL_TRIM`, `DIALOG_TRIM`

BORDER : une fenêtre avec une bordure sans barre de titre <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.BORDER); shell.setSize(200, 100) ; shell.setText("test");</pre>	
TITRE : une fenêtre avec une barre de titre <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.BORDER); shell.setSize(200, 100) ; shell.setText("test");</pre>	
CLOSE : une fenêtre avec un bouton de fermeture <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.BORDER SWT.CLOSE); shell.setSize(200, 100); shell.setText("test");</pre>	

MIN : une fenêtre avec un bouton pour iconiser <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.BORDER SWT.CLOSE SWT.MIN); shell.setSize(200, 100); shell.setText("test");</pre>	
MAX : une fenêtre avec un bouton pour agrandir au maximum <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.BORDER SWT.CLOSE SWT.MAX); shell.setSize(200, 100); shell.setText("test");</pre>	
RESIZE : une fenêtre dont la taille peut être modifiée <pre>Shell shell = new Shell(display, SWT.CLOSE SWT.RESIZE); shell.setSize(200, 100); shell.setText("test");</pre>	
SHELL_TRIM : groupe en une seule constante les style CLOSE, TITLE, MIN, MAX et RESIZE	
DIALOG_TRIM : groupe en une seule constante les style CLOSE, TITLE et BORDER	
APPLICATION_MODAL :	
SYSTEM_MODAL :	

La méthode `setSize()` permet de préciser la taille de la fenêtre.

La méthode `setTexte()` permet de préciser le titre de la fenêtre.

Exemple : centrer la fenêtre sur l'écran

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT1 {

    public static void centrerSurEcran(Display display, Shell shell) {
        Rectangle rect = display.getClientArea();
        Point size = shell.getSize();
        int x = (rect.width - size.x) / 2;
        int y = (rect.height - size.y) / 2;
        shell.setLocation(new Point(x, y));
    }

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setSize(340, 100);
        centrerSurEcran(display, shell);
    }
}
```

```

    shell.open();

    while (!shell.isDisposed())
        if (!display.readAndDispatch())
            display.sleep();

    display.dispose();
}
}

```

15.6. Les composants

Les composants peuvent être regroupés en deux grandes familles :

- les contrôles qui sont des composants graphiques. Ils héritent tous de la classe abstraite `Control`
- les conteneurs qui permettent de grouper des contrôles. Ils héritent tous de la classe abstraite `Composite`

Un application SWT est une hiérarchie de composants dont la racine est un objet de type `Shell`.

Certaines caractéristiques comme l'apparence ou le comportement d'un contrôle doivent être fournies au moment de leur création par le système graphique. Ainsi, chaque composant SWT possède une propriété nommée `style` fournie en paramètre du constructeur.

Plusieurs styles peuvent être combinés avec l'opérateur `|`. Cependant certains styles sont incompatibles entre eux pour certains composants.

15.6.1. La classe `Control`

La classe `Control` définit trois styles : `BORDER`, `LEFT_TO_RIGHT` et `RIGHT_TO_LEFT`

Le seul constructeur de la classe `Control` nécessite aussi de préciser le composant père sous la forme d'un objet de type `Composite`. L'association avec le composant père est obligatoire pour tous les composants lors de leur création.

La classe `Control` possède plusieurs méthodes pour enregistrer des listeners pour certains événements. Ces événements sont : `FocusIn`, `FocusOut`, `Help`, `KeyDown`, `KeyUp`, `MouseDoubleClick`, `MouseDown`, `MouseEnter`, `MouseExit`, `MouseHover`, `MouseUp`, `MouseMove`, `Move`, `Paint`, `Resize`.

Elle possède aussi plusieurs méthodes dont les principales sont :

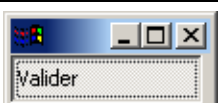
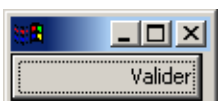
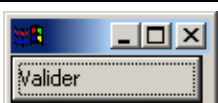
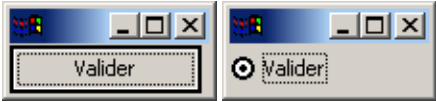
Nom	Rôle
<code>boolean forceFocus()</code>	Force le focus au composant pour lui permettre de recevoir les événements clavier
<code>Display getDisplay()</code>	Renvoie l'objet <code>Display</code> associé au composant
<code>Shell getShell()</code>	Renvoie l'objet <code>Shell</code> associé au composant
<code>void pack()</code>	Recalcule la taille préférée du composant
<code>void SetEnabled()</code>	Permet de rendre actif le composant
<code>void SetFocus()</code>	Donne le focus au composant pour lui permettre de recevoir les événements clavier
<code>void setSize()</code>	Permet de modifier la taille du composant
<code>void setVisible()</code>	Permet de rendre visible ou non le composant

15.6.2. Les contrôles de base

15.6.2.1. La classe Button

La classe Button représente un bouton cliquable.

La classe Button définit plusieurs styles : BORDER, CHECK, PUSH, RADIO, TOGGLE, FLAT, LEFT, RIGHT, CENTER, ARROW (avec UP, DOWN)

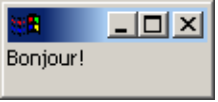
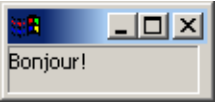
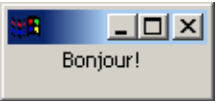
NONE : un bouton par défaut <pre>button = new Button(shell, SWT.NONE); button.setText("Valider"); button.setSize(100,25);</pre>	
BORDER : met une bordure autour du bouton <pre>Button button = new Button(shell, SWT.BORDER);</pre>	
CHECK : une case à cocher <pre>Button button = new Button(shell, SWT.CHECK);</pre>	
RADIO : un bouton radio <pre>Button button = new Button(shell, SWT.RADIO);</pre>	
PUSH : un bouton standard (valeur par défaut) <pre>Button button = new Button(shell, SWT.PUSH);</pre>	
TOGGLE : un bouton pouvant conserver un état enfoncé <pre>Button button = new Button(shell, SWT.TOGGLE);</pre>	
ARROW : bouton en forme de flèche (par défaut vers le haut) <pre>Button button = new Button(shell, SWT.ARROW); Button button = new Button(shell, SWT.ARROW SWT.DOWN);</pre>	
RIGHT : position le contenu du bouton vers la droite <pre>Button button = new Button(shell, SWT.RIGHT);</pre>	
LEFT : position le contenu du bouton vers la gauche <pre>Button button = new Button(shell, SWT.LEFT);</pre>	
CENTER : position le contenu du bouton au milieu <pre>Button button = new Button(shell, SWT.CENTER);</pre>	
FLAT : le bouton apparaît en 2D <pre>Button button = new Button(shell, SWT.FLAT); Button button = new Button(shell, SWT.FLAT SWT.RADIO);</pre>	

15.6.2.2. La classe Label

Ce contrôle permet d'afficher un libellé ou une image

La classe Label possède plusieurs styles : BORDER, CENTER, LEFT, RIGHT, WRAP, SEPARATOR (avec

HORIZONTAL, SHADOW_IN, SHADOW_OUT, SHADOW_NONE, VERTICAL)

NONE : un libellé par défaut <pre>Label label = new Label(shell, SWT.NONE); label.setText("Bonjour!"); label.setSize(100, 25);</pre>	
BORDER : ajouter une bordure autour du libellé <pre>Label label = new Label(shell, SWT.BORDER);</pre>	
CENTER : permet de centré le libellé <pre>Label label = new Label(shell, SWT.CENTER);</pre>	
SEPARATOR et VERTICAL : une barre verticale <pre>Label label = new Label(shell, SWT.SEPARATOR SWT. VERTICAL);</pre>	
SEPARATOR et HORIZONTAL : une barre horizontale <pre>Label label = new Label(shell, SWT.SEPARATOR SWT.HORIZONTAL);</pre>	
SHADOW_IN : <pre>Label label = new Label(shell, SWT.SEPARATOR SWT.HORIZONTAL SWT.SHADOW_IN);</pre>	
SHADOW_OUT : <pre>Label label = new Label(shell, SWT.SEPARATOR SWT.HORIZONTAL SWT.SHADOW_OUT);</pre>	

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

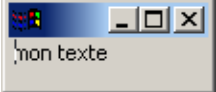
Nom	Rôle
<code>void setAlignment(int)</code>	Permet de préciser l'alignement des données du contrôle
<code>void setImage(Image)</code>	Permet de préciser une image affichée par le contrôle
<code>void setText(string)</code>	Permet de préciser le texte du contrôle

15.6.2.3. La classe Text

Ce contrôle est une zone de saisie de texte.

La classe Text possède plusieurs styles : BORDER, SINGLE, READ_ONLY, LEFT, CENTER, RIGHT, WRAP, MULTI (avec H_SCROLL, V_SCROLL)

NONE : une zone de saisie sans bordure <pre>Text text = new Text(shell, SWT.NONE); text.setText("mon texte"); text.setSize(100, 25);</pre>	
BORDER : une zone de saisie avec bordure <pre>Text text = new Text(shell, SWT.BORDURE);</pre>	

MULTI, SWT.H_SCROLL, SWT.V_SCROLL : une zone de saisie avec bordure <pre>Text text = new Text(shell, SWT.MULTI SWT.H_SCROLL SWT.V_SCROLL);</pre>	
READ_ONLY : une zone de saisie en lecture seule	

Cette classe possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Nom	Rôle
void setEchoChar(char)	Caractère affiché lors de la frappe d'une touche
void setTextLimit(int)	Permet de préciser le nombre maximum de caractères saisissable
void setText(string)	Permet de préciser le contenu de la zone de texte
void setEditable(boolean)	Permet de rendre le contrôle éditable ou non

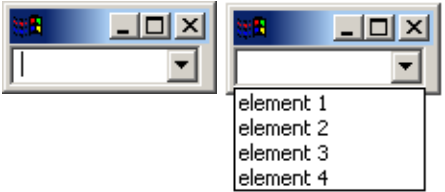
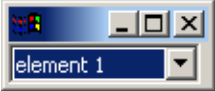
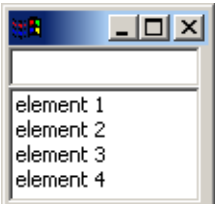
15.6.3. Les contrôles de type liste

SWT permet de créer de type liste et liste déroulante.

15.6.3.1. La classe Combo

Ce contrôle est une liste déroulante dans laquelle l'utilisateur peut sélectionner une valeur dans une liste d'éléments prédéfinis ou saisir un élément.

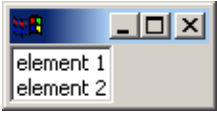
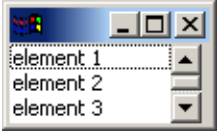
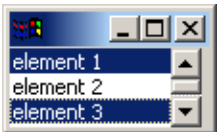
La classe Combo définit trois styles : BORDER, DROP_DOWN, READ_ONLY, SIMPLE

BORDER : une liste déroulante <pre>Combo combo = new Combo(shell, SWT.BORDER); combo.add("element 1"); combo.add("element 2"); combo.add("element 3"); combo.add("element 4"); combo.setSize(100,41);</pre>	
READ_ONLY : une liste déroulante ne permettant que la sélection (saisie d'un élément impossible) <pre>Combo combo = new Combo(shell, SWT.BORDER SWT.READ_ONLY);</pre>	
SIMPLE : zone de saisie et une liste <pre>Combo combo = new Combo(shell, SWT.BORDER SWT.SIMPLE); combo.setSize(100,81);</pre>	

15.6.3.2. La classe List

Ce contrôle est une liste qui permet de sélectionner un ou plusieurs éléments.

La classe List possède plusieurs styles : BORDER, H_SCROLL, V_SCROLL, SINGLE, MULTI

BORDER : une liste <pre>List liste = new List(shell, SWT.BORDER); liste.add("element 1"); liste.add("element 2"); liste.pack();</pre>	
V_SCROLL : une liste avec une barre de défilement <pre>List liste = new List(shell, SWT.V_SCROLL); liste.add("element 1"); liste.add("element 2"); liste.add("element 3"); liste.add("element 4"); liste.setSize(100, 41);</pre>	
MULTI : une liste avec sélection de plusieurs éléments <pre>List liste = new List(shell, SWT.V_SCROLL SWT.MULTI);</pre>	

La méthode add() permet d'ajouter un élément à la liste sous la forme d'un chaîne de caractères.

La méthode setItems() permet de fournir les éléments de la liste sous la forme d'un tableau de chaîne de caractères.

Exemple :
<pre>List liste = new List(shell, SWT.V_SCROLL SWT.MULTI); liste.setItems(new String[] {"element 1", "element 2", "element 3", "element 4"}); liste.setSize(100, 41);</pre>

15.6.4. Les contrôles pour les menus

SWT permet la création de menus principaux et de menus déroulants. La création de ces menus met en oeuvre deux classes : Menu, MenuItem

15.6.4.1. La classe Menu

Ce contrôle est un élément du menu qui va contenir des options

La classe Menu possède plusieurs styles : BAR, DROP_DOWN, NO_RADIO_GROUP, POP_UP

BAR : le menu principal d'une fenêtre <pre>Menu menu = new Menu(shell, SWT.BAR); MenuItem menuItem1 = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); menuItem1.setText("Fichier"); shell.setMenuBar(menu);</pre>	

POP_UP : un menu contextuel <pre>Menu menu = new Menu(shell, SWT.POP_UP); MenuItem menuItem1 = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); menuItem1.setText("Fichier"); MenuItem menuItem2 = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); menuItem2.setText("Aide"); shell.setMenu(menu);</pre>	
DROP_DOWN : un sous menu	
NO_RADIO_GROUP :	

15.6.4.2. La classe MenuItem

Ce contrôle est une option d'un menu.

La classe MenuItem possède styles : CHECK, CASCADE, PUSH, RADIO, SEPARATOR

CASCADE : une option de menu qui possède un sous menu PUSH : une option de menu <pre>Menu menu = new Menu(shell, SWT.BAR); MenuItem optionFichier = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionFichier.setText("Fichier"); Menu menuFichier = new Menu(shell, SWT.DROP_DOWN); MenuItem optionOuvrir = new MenuItem(menuFichier, SWT.PUSH); optionOuvrir.setText("Ouvrir"); MenuItem optionFermer = new MenuItem(menuFichier, SWT.PUSH); optionFermer.setText("Fermer"); optionFichier.setMenu(menuFichier); MenuItem optionAide = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionAide.setText("Aide"); shell.setMenuBar(menu);</pre>	
CHECK : une option de menu avec un état coché ou non <pre>Menu menu = new Menu(shell, SWT.BAR); MenuItem optionFichier = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionFichier.setText("Fichier"); Menu menuFichier = new Menu(shell, SWT.DROP_DOWN); MenuItem optionOuvrir = new MenuItem(menuFichier, SWT.CASCADE); optionOuvrir.setText("Ouvrir"); MenuItem optionFermer = new MenuItem(menuFichier, SWT.CASCADE); optionFermer.setText("Fermer"); MenuItem optionCheck = new MenuItem(menuFichier, SWT.CHECK); optionCheck.setText("Check"); optionFichier.setMenu(menuFichier); MenuItem optionAide = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionAide.setText("Aide"); shell.setMenuBar(menu);</pre>	
Radio : un option de menu sélectionnable parmi un ensemble <pre>Menu menu = new Menu(shell, SWT.BAR); MenuItem optionFichier = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionFichier.setText("Fichier"); Menu menuFichier = new Menu(shell, SWT.DROP_DOWN); MenuItem optionOuvrir = new MenuItem(menuFichier, SWT.CASCADE); optionOuvrir.setText("Ouvrir"); MenuItem optionFermer = new MenuItem(menuFichier, SWT.CASCADE); optionFermer.setText("Fermer"); MenuItem optionCheck = new MenuItem(menuFichier, SWT.CHECK); optionCheck.setText("Check"); optionFichier.setMenu(menuFichier); MenuItem optionAide = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE); optionAide.setText("Aide"); shell.setMenuBar(menu);</pre>	

SEPARATOR : une option de menu sous la forme d'un séparateur

```
Menu menu = new Menu(shell, SWT.BAR);
MenuItem optionFichier = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE);
optionFichier.setText("Fichier");
Menu menuFichier = new Menu(shell, SWT.DROP_DOWN);
MenuItem optionOuvrir = new MenuItem(menuFichier, SWT.PUSH);
optionOuvrir.setText("Ouvrir");
MenuItem optionSeparator = new MenuItem(menuFichier, SWT.SEPARATOR);
MenuItem optionFermer = new MenuItem(menuFichier, SWT.PUSH);
optionFermer.setText("Fermer");
optionFichier.setMenu(menuFichier);
MenuItem optionAide = new MenuItem(menu, SWT.CASCADE);
optionAide.setText("Aide");
shell.setMenuBar(menu);
```



La méthode `setText()` permet de préciser le libellé de l'option de menu.

La méthode `setAccelerator()` permet de préciser un raccourci clavier.

```
Menu menuFichier = new Menu(shell, SWT.DROP_DOWN);
MenuItem optionOuvrir = new MenuItem(menuFichier, SWT.PUSH);
optionOuvrir.setText("&Ouvrir\tCtrl+O");
optionOuvrir.setAccelerator(SWT.CTRL+'O');
```



15.6.5. Les contrôles de sélection ou d'affichage d'une valeur

SWT propose un contrôle pour l'affichage d'une barre de progression et deux contrôles pour la sélection d'une valeur numérique dans une plage de valeur.

15.6.5.1. La classe `ProgressBar`

Ce contrôle est une barre de progression.

La classe `ProgressBar` possède plusieurs styles : `BORDER`, `INDETERMINATE`, `SMOOTH`, `HORIZONTAL`, `VERTICAL`

HORIZONTAL :

```
ProgressBar progressbar = new ProgressBar(shell,
    SWT.HORIZONTAL);
progressbar.setMinimum(1);
progressbar.setMaximum(100);
progressbar.setSelection(40);
progressbar.setSize(200, 20);
```



SMOOTH :

```
ProgressBar progressbar = new ProgressBar(shell,
    SWT.HORIZONTAL | SWT.SMOOTH);
```



INDETERMINATE : la barre de progression s'incrémente automatiquement et revient au début indéfiniment

```
ProgressBar progressbar = new ProgressBar(shell,
    SWT.INDETERMINATE);
```



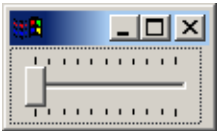
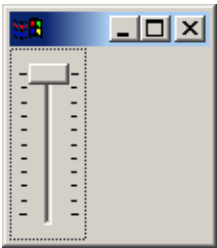
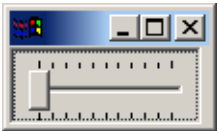
Les méthodes `setMinimum()` et `setMaximum()` permettent respectivement de préciser la valeur minimale et la valeur maximale du contrôle.

La méthode `setSelection()` permet de positionner la valeur courante de l'indicateur.

15.6.5.2. La classe Scale

Ce contrôle permet de sélectionner une valeur dans une plage valeur numérique.

La classe `Scale` possède trois styles : `BORDER`, `HORIZONTAL`, `VERTICAL`

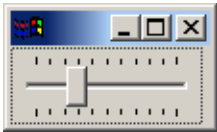
HORIZONTAL : <pre>Scale scale = new Scale(shell, SWT.HORIZONTAL); scale.setSize(100, 40);</pre>	
VERTICAL : <pre>Scale scale = new Scale(shell, SWT.VERTICAL); scale.setSize(40, 100);</pre>	
BORDER : <pre>Scale scale = new Scale(shell, SWT.BORDER); scale.setSize(100, 40);</pre>	

Les méthodes `setMinimum()` et `setMaximum()` permettent respectivement de préciser la valeur minimale et la valeur maximale du contrôle.

La méthode `setSelection()` permet de positionner le curseur dans la plage de valeur à la valeur fournie en paramètre.

La méthode `setPageIncrement()` permet de préciser la valeur fournie en paramètre d'incrément d'une page

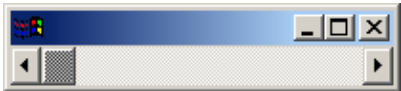
Exemple :

<pre>Scale scale = new Scale(shell, SWT.HORIZONTAL); scale.setSize(100, 40); scale.setMinimum(1); scale.setMaximum(100); scale.setSelection(30); scale.setPageIncrement(10);</pre>	

15.6.5.3. La classe Slider

Ce contrôle permet de sélectionner une valeur dans une plage valeur numérique.

La classe `Slider` possède trois styles : `BORDER`, `HORIZONTAL`, `VERTICAL`

BORDER : <pre>Slider slider = new Slider(shell, SWT.BORDER); slider.setSize(200, 20);</pre>	

VERTICAL :

```
Slider slider = new Slider(shell, SWT.VERTICAL);  
slider.setSize(20,200);
```



Les méthodes `setMinimum()` et `setMaximum()` permettent respectivement de préciser la valeur minimale et la valeur maximale du contrôle.

La méthode `setSelection()` permet de positionner le curseur dans la plage de valeur à la valeur fournie en paramètre.

La méthode `setPageIncrement()` permet de préciser la valeur fournie en paramètre d'incrément d'une page

La méthode `setThumb()` permet de préciser la taille du curseur.

Exemple :

```
Slider slider = new Slider(shell,SWT.HORIZONTAL);
```

```
slider.setMinimum(1);  
slider.setMaximum(110);  
slider.setSelection(30);  
slider.setThumb(10);  
slider.setSize(100,20);
```



15.6.6. Les contrôles de type « onglets »

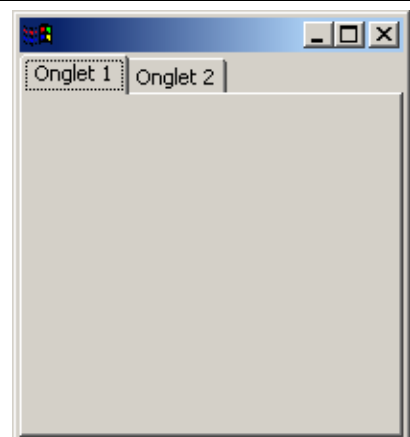
SWT propose la création de composants de type onglets mettant en oeuvre deux classes : `TabFolder` et `TabItem`

15.6.6.1. La classe `TabFolder`

Ce contrôle est un ensemble d'onglets.

NONE :

```
TabFolder tabfolder = new TabFolder(shell, SWT.NONE);  
tabfolder.setSize(200,200);  
TabItem onglet1 = new TabItem(tabfolder, SWT.NONE);  
onglet1.setText("Onglet 1");  
TabItem onglet2 = new TabItem(tabfolder, SWT.NONE);  
onglet2.setText("Onglet 2");
```



BORDER : un ensemble d'onglet avec une bordure

```
TabFolder tabfolder = new TabFolder(shell, SWT.BORDER);
```



15.6.6.2. La classe TabItem

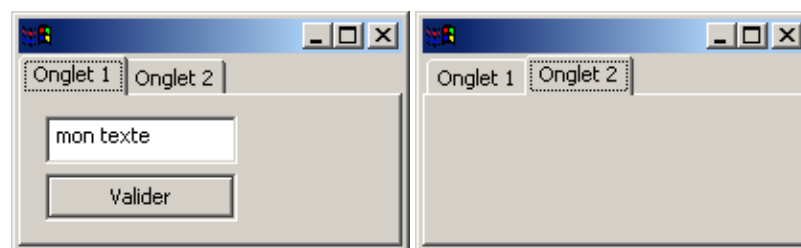
Ce contrôle est un onglet d'un ensemble d'onglets

Il n'est possible d'insérer qu'un seul contrôle dans un onglet grâce la commande `setControl()`. Il est ainsi pratique de regrouper les différents dans un contrôle de type Composite.

Exemple :

```
TabFolder tabfolder = new TabFolder(shell, SWT.NONE);
tabfolder.setSize(200,100);
TabItem onglet1 = new TabItem(tabfolder, SWT.NONE);
onglet1.setText("Onglet 1");
TabItem onglet2 = new TabItem(tabfolder, SWT.NONE);
onglet2.setText("Onglet 2");

Composite pageOnglet1 = new Composite(tabfolder, SWT.NONE);
Text text1 = new Text(pageOnglet1, SWT.BORDER);
text1.setText("mon texte");
text1.setBounds(10,10,100,25);
Button button1 = new Button(pageOnglet1, SWT.BORDER);
button1.setText("Valider");
button1.setBounds(10,40,100,25);
onglet1.setControl(pageOnglet1);
```



15.6.7. Les contrôles de type « tableau »

SWT permet la création d'un contrôle de type tableau pour afficher et sélectionner des données en mettant en oeuvre trois classes : `Table`, `TableColumn` et `TableItem`.

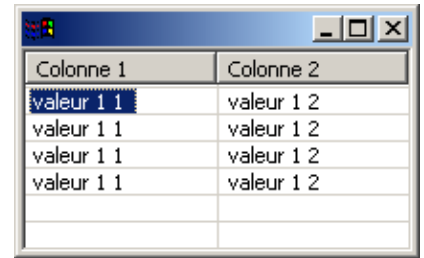
15.6.7.1. La classe Table

Ce contrôle permet d'afficher et de sélectionner des éléments sous la forme d'un tableau.

La classe Table possède plusieurs styles : BORDER, H_SCROLL, V_SCROLL, SINGLE, MULTI, CHECK, FULL_SELECTION, HIDE_SELECTION

BORDER :

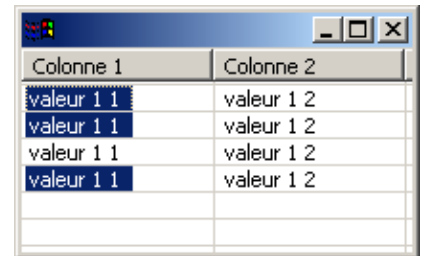
```
Table table = new Table(shell, SWT.BORDER);
table.setSize(204,106);
TableColumn colonne1 = new TableColumn(table, SWT.LEFT);
colonne1.setText("Colonne 1");
colonne1.setWidth(100);
TableColumn colonne2 = new TableColumn(table, SWT.LEFT);
colonne2.setText("Colonne 2");
colonne2.setWidth(100);
table.setHeaderVisible(true);
table.setLinesVisible(true);
TableItem ligne1 = new TableItem(table,SWT.NONE);
ligne1.setText(new String[] {"valeur 1 1","valeur 1 2"});
TableItem ligne2 = new TableItem(table,SWT.NONE);
ligne2.setText(new String[] {"valeur 1 1","valeur 1 2"});
TableItem ligne3 = new TableItem(table,SWT.NONE);
ligne3.setText(new String[] {"valeur 1 1","valeur 1 2"});
TableItem ligne4 = new TableItem(table,SWT.NONE);
ligne4.setText(new String[] {"valeur 1 1","valeur 1 2"});
```



Colonne 1	Colonne 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2

MULTI : permet la selection de plusieurs éléments dans la table

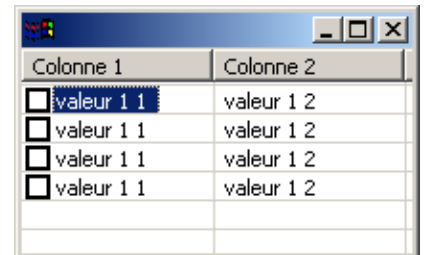
```
Table table = new Table(shell, SWT.BORDER);
```



Colonne 1	Colonne 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2

CHECK : une table avec une case à cocher pour chaque ligne

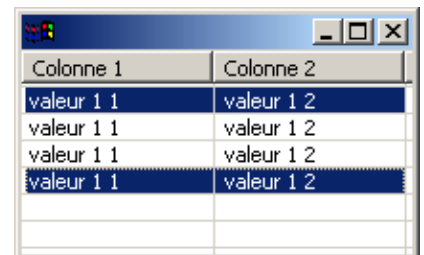
```
Table table = new Table(shell, SWT.CHECK);
```



Colonne 1	Colonne 2
☒ valeur 1 1	valeur 1 2
☐ valeur 1 1	valeur 1 2
☐ valeur 1 1	valeur 1 2
☐ valeur 1 1	valeur 1 2

FULL_SELECTION : la ou les lignes sélectionnées sont entièrement mises en valeur

```
Table table = new Table(shell, SWT.MULTI | SWT.FULL_SELECTION);
```



Colonne 1	Colonne 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2
valeur 1 1	valeur 1 2

HIDE_SELECTION : seule la première colonne sélectionnées sont mises en valeur

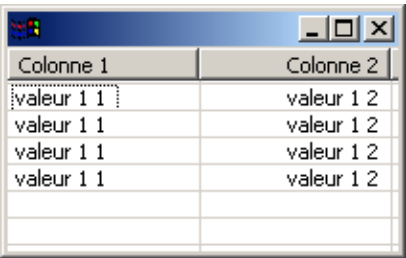
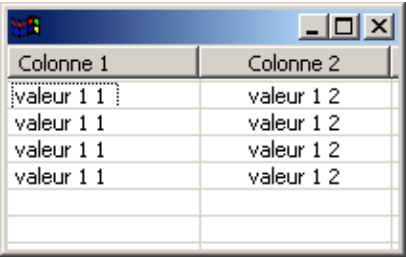
La méthode `setHeaderVisible()` permet de préciser si l'en tête de la table doit être affichée ou non : par défaut sa valeur est non affichée (`false`).

La méthode `setLinesVisible()` permet de préciser si lignes de la table doivent être affichées ou non : par défaut sa valeur est non affiché (`false`).

15.6.7.2. La classe TableColumn

Ce contrôle est une colonne d'un contrôle Table

La classe TableColumn possède trois styles : LEFT, RIGHT, CENTER

LEFT : alignement de la colonne sur la gauche (valeur par défaut)	
RIGHT : alignement de la colonne sur la droite <code>TableColumn colonne2 = new TableColumn(table, SWT.RIGHT);</code>	
CENTER : alignement centré de la colonne <code>TableColumn colonne2 = new TableColumn(table, SWT.CENTER);</code>	

Bizarrement seul le style LEFT semble pouvoir s'appliquer à la première colonne de la table.

La méthode `setWidth()` permet de préciser la largeur de la colonne

La méthode `setText()` permet de préciser le libellé d'en tête de la colonne

La méthode `setResizable()` permet de préciser si la colonne peut être redimensionnée ou non.

15.6.7.3. La classe TableItem

Ce contrôle est une ligne d'un contrôle Table

La classe TableItem ne possède aucun style.

Il existe plusieurs surcharges de la méthode `setText()` pour fournir à chaque ligne les données de ces colonnes.

Une surcharge de cette méthode permet de fournir les données sous la forme d'un tableau de chaînes de caractères.

Exemple :

```
ligne1.setText(new String[] {"valeur 1 1","valeur 1 2"});
```

Une autre surcharge de cette méthode permet de préciser le numéro de la colonne et le texte. La première colonne possède le numéro 0.

Exemple : modifier la valeur de la première cellule de la ligne

```
ligne4.setText(0 , "valeur 2 2");
```

La méthode `setCheck()` permet de cocher ou non la case associée à la ligne si la table possède le style CHECK.

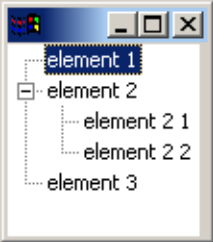
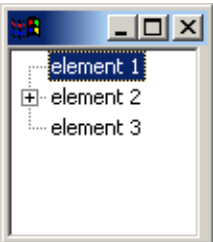
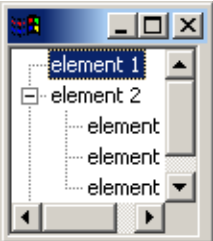
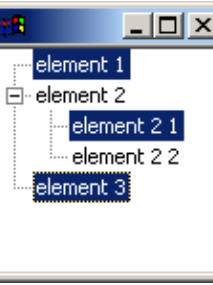
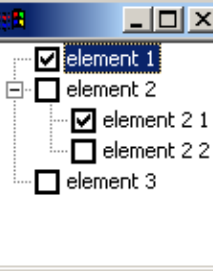
15.6.8. Les contrôles de type « arbre »

SWT permet la création d'un composant de type arbre en mettant en oeuvre les classes `Tree` et `TreeItem`.

15.6.8.1. La classe `Tree`

Ce contrôle affiche et permet de sélectionner des données sous la forme d'une arborescence

La classe `Tree` possède plusieurs styles : `BORDER`, `H_SCROLL`, `V_SCROLL`, `SINGLE`, `MULTI`, `CHECK`

SINGLE : un arbre avec sélection unique <pre>Tree tree = new Tree(shell, SWT.SINGLE); TreeItem tree_1 = new TreeItem(tree, SWT.NONE); tree_1.setText("element 1"); TreeItem tree_2 = new TreeItem(tree, SWT.NONE); tree_2.setText("element 2"); TreeItem tree_2_1 = new TreeItem(tree_2, SWT.NONE); tree_2_1.setText("element 2 1"); TreeItem tree_2_2 = new TreeItem(tree_2, SWT.NONE); tree_2_2.setText("element 2 2"); TreeItem tree_3 = new TreeItem(tree, SWT.NONE); tree_3.setText("element 3"); tree.setSize(100, 100);</pre>	
BORDER : arbre avec une bordure <pre>Tree tree = new Tree(shell, SWT.SINGLE SWT.BORDER);</pre>	
H_SCROLL et V_SCROLL : arbre avec si nécessaire une barre de défilement respectivement horizontal et vertical <pre>Tree tree = new Tree(shell, SWT.SINGLE SWT.BORDER SWT.H_SCROLL SWT.V_SCROLL);</pre>	
MULTI : un arbre avec sélection multiple possible <pre>Tree tree = new Tree(shell, SWT.MULTI SWT.BORDER);</pre>	
CHECK : un arbre avec une case à cocher devant chaque élément <pre>Tree tree = new Tree(shell, SWT.CHECK SWT.BORDER);</pre>	

15.6.8.2. La classe TreeItem

Ce contrôle est un élément d'une arborescence

Cette classe ne possède pas de style particulier.

Pour ajouter un élément racine à l'arbre, il suffit de passer l'arbre en tant qu'élément conteneur dans le constructeur.

Pour ajouter un élément fils à un élément, il suffit de passer l'élément père en tant qu'élément conteneur dans le constructeur.

Il existe un constructeur qui attend un troisième paramètre permettant de préciser la position de l'élément.

Exemple :

```
Tree tree = new Tree(shell, SWT.SINGLE);
TreeItem tree_1 = new TreeItem(tree, SWT.NONE);
tree_1.setText("element 1");
TreeItem tree_2 = new TreeItem(tree, SWT.NONE);
tree_2.setText("element 2");
TreeItem tree_2_1 = new TreeItem(tree_2, SWT.NONE);
tree_2_1.setText("element 2 1");
TreeItem tree_2_2 = new TreeItem(tree_2, SWT.NONE);
tree_2_2.setText("element 2 2");
TreeItem tree_3 = new TreeItem(tree, SWT.NONE);
tree_3.setText("element 3");
tree.setSize(100, 100);
```

15.6.9. La classe ScrollBar

Ce contrôle est une barre de défilement

La classe ScrollBar possède deux styles : HORIZONTAL, VERTICAL

15.6.10. Les contrôles pour le graphisme

SWT permet de dessiner des formes graphiques en mettant en oeuvre la classe GC et la classe Canvas.

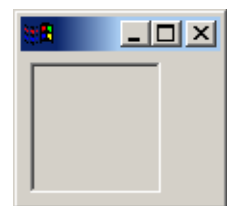
15.6.10.1. La classe Canvas

Ce contrôle est utilisé pour dessiner des formes graphiques

La classe Canvas définit plusieurs styles : BORDER, H_SCROLL, V_SCROLL, NO_BACKGROUND, NO_FOCUS, NO_MERGE_PAINTS, NO_REDRAW_RESIZE, NO_RADIO_GROUP

BORDER : une zone de dessin avec bordure

```
Canvas canvas = new Canvas(shell, SWT.BORDER);
canvas.setSize(200, 200);
```



15.6.10.2. La classe GC

Cette classe encapsule un contexte graphique dans lequel il va être possible de dessiner des formes graphiques.

Pour réaliser ces opérations, la classe GC propose de nombreuses méthodes.

Attention : il est important d'appeler la méthode `open()` de la fenêtre avant de réaliser des opérations de dessin sur le contexte.

Ne pas oublier de libérer les ressources allouées à la classe GC en utilisant la méthode `dispose()` si l'objet de GC est explicitement instancié dans le code.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;

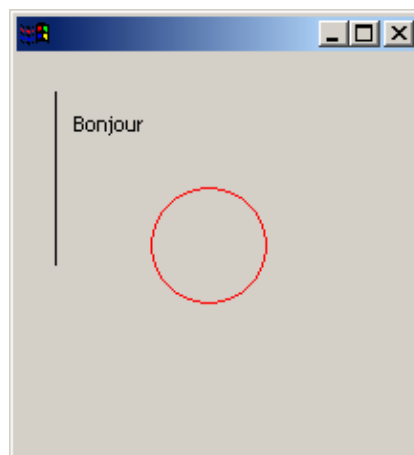
public class TestSWT21 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setSize(420,420);

        Canvas canvas = new Canvas(shell, SWT.NONE);
        canvas.setSize(200,200);
        canvas.setLocation(10,10);
        shell.pack();
        shell.open();

        GC gc = new GC(canvas);
        gc.drawText("Bonjour",20,20);
        gc.drawLine(10,10,10,100);
        gc.setForeground(display.getSystemColor(SWT.COLOR_RED));
        gc.drawOval(60,60,60,60);
        gc.dispose();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}
```



Dans cet exemple, le dessin est réalisé une seule fois au démarrage, il n'est donc pas redessiné si nécessaire (fenêtre partiellement ou complètement masquée, redimensionnement, ...). Pour résoudre ce problème, il faut mettre les opérations de dessin en réponse à un événement de type `PaintListener`.

15.6.10.3. La classe Color

Cette classe encapsule une couleur définie dans le système graphique.

Elle possède deux constructeurs qui attendent en paramètre l'objet de type Display et soit un objet de type RGB, soit trois entiers représentant les valeurs des couleurs rouge, vert et bleu.

La classe RGB encapsule simplement les trois entiers représentant les valeurs des couleurs rouge, vert et bleu.

Exemple :

```
Color couleur = new Color(display,155,0,0);
Color couleur = new Color(display, new RGB(155,0,0));
```

Remarque : il ne faut pas oublier d'utiliser la méthode dispose() pour libérer les ressources du système allouées à cet objet une fois que celui ci n'est plus utilisé.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;

public class TestSWT22 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        shell.setSize(200, 200);
        Color couleur = new Color(display,155,0,0);
        shell.setBackground(couleur);
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        couleur.dispose();
        display.dispose();
    }
}
```

15.6.10.4. La classe Font

Cette classe encapsule une police de caractère définie dans le système graphique.

La classe Font peut utiliser plusieurs styles : NORMAL, BOLD et ITALIC

Il existe plusieurs constructeurs dont le plus simple à utiliser nécessite en paramètre l'objet display, le nom de la police (celle ci doit être présente sur le système), la taille et le style.

Remarque : il ne faut pas oublier d'utiliser la méthode dispose() pour libérer les ressources du système allouées à cet objet une fois que celui ci n'est plus utilisé.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT23 {
```

```

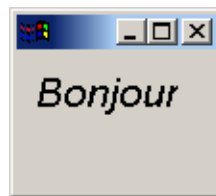
public static void main(String[] args) {
    final Display display = new Display();
    final Shell shell = new Shell(display);

    Font font = new Font(display, "Arial", 16, SWT.ITALIC);
    Label label = new Label(shell, SWT.NONE);
    label.setFont(font);
    label.setText("Bonjour");
    label.setLocation(10, 10);
    label.pack();
    shell.setSize(100, 100);
    shell.open();

    while (!shell.isDisposed()) {
        if (!display.readAndDispatch())
            display.sleep();
    }

    font.dispose();
    display.dispose();
}
}

```



15.6.10.5. La classe Image

Cette classe encapsule une image au format BMP, ICO, GIF, JPEG ou PNG.

La classe Image possède plusieurs constructeurs dont le plus simple à utiliser est celui nécessitant en paramètres l'objet Display et une chaîne de caractères contenant le chemin vers le fichier de l'image

Remarque : il ne faut pas oublier d'utiliser la méthode dispose() pour libérer les ressources du système allouées à cet objet une fois que celui ci n'est plus utilisé.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT24 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        Image image = new Image(display, "btn1.bmp");
        Button bouton = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton.setImage(image);
        bouton.setBounds(10, 10, 50, 50);
        shell.setSize(100, 100);
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        image.dispose();
        display.dispose();
    }
}

```

```
}  
}
```



Si l'application doit être packagée dans un fichier jar, incluant les images utiles, il faut utiliser la `getResourceAsStream()` du classloader pour charger l'image.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;  
import org.eclipse.swt.graphics.*;  
import org.eclipse.swt.*;  
import java.io.*;  
  
public class TestSWT25 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        final Display display = new Display();  
        final Shell shell = new Shell(display);  
  
        InputStream is = TestSWT25.class.getResourceAsStream("btn1.bmp");  
        Image image = new Image(display, is);  
        Button bouton = new Button(shell, SWT.FLAT);  
        bouton.setImage(image);  
        bouton.setBounds(10, 10, 50, 50);  
        shell.setSize(100, 100);  
        shell.open();  
  
        while (!shell.isDisposed()) {  
            if (!display.readAndDispatch())  
                display.sleep();  
        }  
  
        image.dispose();  
        display.dispose();  
    }  
}
```

15.7. Les conteneurs

Ce type de composant permettent de contenir d'autres contrôles.

15.7.1. Les conteneurs de base

SWT propose deux contrôles de ce type : Composite et Group.

15.7.1.1. La classe Composite

Ce contrôle est un conteneur pour d'autres contrôles.

Ce contrôle possède les styles particuliers suivants : `BORDER`, `H_SCROLL` et `V_SCROLL`

BORDER : permet la présence d'une bordure autour du composant	
Composite composite = new Composite(shell, SWT.NONE);	
H_SCROLL : permet la présence d'une barre de défilement horizontal	
Composite composite = new Composite(shell, SWT.H_SCROLL);	
V_SCROLL : permet la présence d'une barre de défilement vertical	
Composite composite = new Composite(shell, SWT.V_SCROLL);	

Les contrôles sont ajoutés au contrôle Composite de la même façon que dans un objet de type Shell en précisant simplement que le conteneur est l'objet de type Composite.

La position indiquée pour les contrôles inclus dans le Composite est relative par rapport à l'objet Composite.

Exemple complet :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT2 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        Composite composite = new Composite(shell, SWT.BORDER);
        Color couleur = new Color(display,131,133,131);
        composite.setBackground(couleur);
        Label label = new Label(composite, SWT.NONE);
        label.setBackground(couleur);
        label.setText("Saisir la valeur");
        label.setBounds(10, 10, 100, 25);
        Text text = new Text(composite, SWT.BORDER);
        text.setText("mon texte");
        text.setBounds(10, 30, 100, 25);
        Button button = new Button(composite, SWT.BORDER);
        button.setText("Valider");
        button.setBounds(10, 60, 100, 25);
        composite.setSize(140,140);

        shell.pack();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        couleur.dispose();
        display.dispose();
    }
}
```



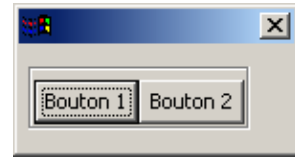
15.7.1.2. La classe Group

Ce contrôle permet de regrouper d'autres contrôles en les entourant d'une bordure et éventuellement d'un libellé.

La classe Group possède plusieurs styles : BORDER, SHADOW_ETCHED_IN, SHADOW_ETCHED_OUT, SHADOW_IN, SHADOW_OUT, SHADOW_NONE

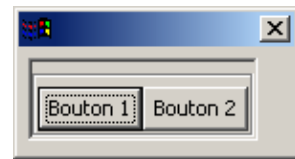
NONE : un cadre simple

```
Group group = new Group(shell, SWT.NONE);
group.setLayout (new FillLayout ());
button bouton1 = new Button(group, SWT.NONE);
bouton1.setText("Bouton 1");
Button bouton2 = new Button(group, SWT.NONE);
bouton2.setText("Bouton 2");
```



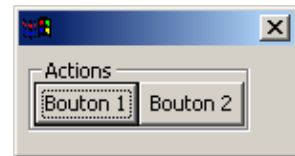
BORDER : un cadre simple avec une bordure

```
Group group = new Group(shell, SWT.BORDER);
```



La méthode setText() permet de préciser un titre affiché en haut à gauche du cadre.

```
Group group = new Group(shell, SWT.NONE);
group.setLayout (new FillLayout ());
group.setText ("Actions");
Button bouton1 = new Button(group, SWT.NONE);
bouton1.setText("Bouton 1");
Button bouton2 = new Button(group, SWT.NONE);
bouton2.setText("Bouton 2");
```



15.7.2. Les contrôles de type « barre d'outils »

SWT permet de créer des barres d'outils fixes et barres d'outils flottantes.

15.7.2.1. La classe ToolBar

Ce contrôle est une barre d'outils

La classe ToolBar possède plusieurs styles : BORDER, FLAT, WRAP, RIGHT, SHADOW_OUT HORIZONTAL, VERTICAL

HORIZONTAL : une barre d'outils horizontale (style par défaut)

```
shell.setSize(150, 100);
ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.HORIZONTAL);
toolbar.setSize(shell.getSize().x, 35);
toolbar.setLocation(0, 0);

Image imageBtn1 = new Image(display, "btn1.bmp");
ToolItem btn1 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn1.setImage(imageBtn1);

Image imageBtn2 = new Image(display, "btn2.bmp");
ToolItem btn2 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn2.setImage(imageBtn2);

shell.open();
while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();
```

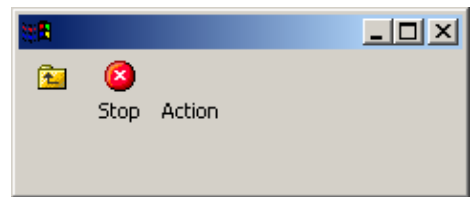
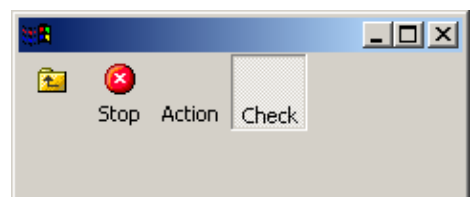


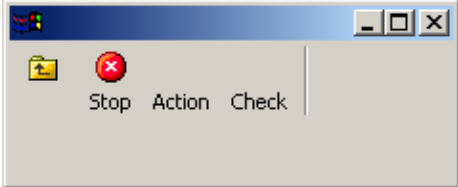
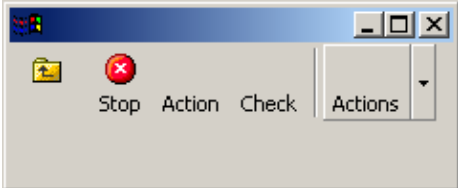
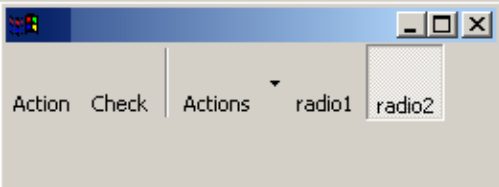
<pre>imageBtn1.dispose(); imageBtn2.dispose(); display.dispose();</pre>	
FLAT : une barre d'outils sans effet 3D <pre>ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.FLAT);</pre>	
VERTICAL : une barre d'outils vertical <pre>ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.VERTICAL); toolbar.setSize(35, shell.getSize().y);</pre>	
BORDER : une barre d'outils avec une bordure <pre>ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.BORDER);</pre>	

15.7.2.2. La classe ToolItem

Ce contrôle est une élément d'une barre d'outils

La classe ToolItem possède styles : PUSH, CHECK, RADIO, SEPARATOR, DROP_DOWN

PUSH : un bouton simple <pre>shell.setSize(240, 100); ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.FLAT); toolbar.setSize(shell.getSize().x, 40); toolbar.setLocation(0, 0); Image imageBtn1 = new Image(display, "btn1.bmp"); ToolItem btn1 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH); btn1.setImage(imageBtn1); Image imageBtn2 = new Image(display, "btn2.bmp"); ToolItem btn2 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH); btn2.setImage(imageBtn2); btn2.setText("Stop"); ToolItem btn3= new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH); btn3.setText("Action"); shell.open(); while (!shell.isDisposed()) if (!display.readAndDispatch()) display.sleep(); imageBtn1.dispose(); imageBtn2.dispose(); display.dispose();</pre>	
CHECK : un bouton qui peut conserver son état enfoncé <pre>ToolItem btn4= new ToolItem(toolbar, SWT.CHECK); btn4.setText("Check");</pre>	

SEPARATOR : un séparateur <pre>ToolItem btn5= new ToolItem(toolbar, SWT.SEPARATOR);</pre>	
DROP_DOWN : un bouton avec une petite flèche vers le bas	
RADIO : un bouton dont un seul d'un même ensemble peut être sélectionné (un ensemble est défini par des boutons de type radio qui sont adjacents) <pre>ToolItem btn7= new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO); btn7.setText("radio1"); ToolItem btn8= new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO); btn8.setText("radio2");</pre>	

Exemple :

```
shell.setSize(340, 100);
final ToolBar toolbar = new ToolBar(shell, SWT.HORIZONTAL);
toolbar.setSize(shell.getSize().x, 45);
toolbar.setLocation(0, 0);

Image imageBtn1 = new Image(display, "btn1.bmp");
ToolItem btn1 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn1.setImage(imageBtn1);

Image imageBtn2 = new Image(display, "btn2.bmp");
ToolItem btn2 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn2.setImage(imageBtn2);
btn2.setText("Stop");

ToolItem btn3 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn3.setText("Action");

ToolItem btn4 = new ToolItem(toolbar, SWT.CHECK);
btn4.setText("Check");

ToolItem btn5 = new ToolItem(toolbar, SWT.SEPARATOR);

final ToolItem btn6 = new ToolItem(toolbar, SWT.DROP_DOWN);
btn6.setText("Actions");

final Menu menu = new Menu(shell, SWT.POP_UP);
MenuItem menu1 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);
menu1.setText("option 1");
MenuItem menu2 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);
menu2.setText("option 2");
MenuItem menu3 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);
menu3.setText("option 3");

btn6.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
    public void handleEvent(Event event) {
        if (event.detail == SWT.ARROW) {
            Rectangle rect = btn6.getBounds();
            Point pt = new Point(rect.x, rect.y + rect.height);
            pt = toolbar.toDisplay(pt);
            menu.setLocation(pt.x, pt.y);
            menu.setVisible(true);
        }
    }
});
```

```

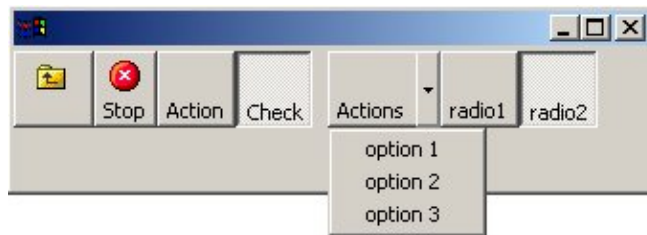
ToolItem btn7 = new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO);
btn7.setText("radio1");

ToolItem btn8 = new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO);
btn8.setText("radio2");

shell.open();
while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();

imageBtn1.dispose();
imageBtn2.dispose();
display.dispose();

```



15.7.2.3. Les classes CoolBar et CoolItem

La classe CoolBar est un élément d'une barre d'outils repositionnable. Ce contrôle doit être utilisé avec un ou plusieurs contrôles CoolItem qui représentent un élément de la barre.

La classe CoolItem est un élément d'une barre de type CoolBar

Le plus simple est d'associer une barre d'outils de type ToolBar à un de ces éléments en utilisant la méthode setControl() de la classe CoolItem.

Exemple : utilisation de la barre d'outils définie dans la section précédente

```

shell.setLayout(new GridLayout());

shell.setSize(340, 100);
CoolBar coolbar = new CoolBar(shell, SWT.BORDER);
final ToolBar toolbar = new ToolBar(coolbar, SWT.FLAT);

Image imageBtn1 = new Image(display, "btn1.bmp");
ToolItem btn1 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn1.setImage(imageBtn1);

Image imageBtn2 = new Image(display, "btn2.bmp");
ToolItem btn2 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn2.setImage(imageBtn2);
btn2.setText("Stop");

ToolItem btn3 = new ToolItem(toolbar, SWT.PUSH);
btn3.setText("Action");

ToolItem btn4 = new ToolItem(toolbar, SWT.CHECK);
btn4.setText("Check");

ToolItem btn5 = new ToolItem(toolbar, SWT.SEPARATOR);

final ToolItem btn6 = new ToolItem(toolbar, SWT.DROP_DOWN);
btn6.setText("Actions");

final Menu menu = new Menu(shell, SWT.POP_UP);
MenuItem menu1 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);
menu1.setText("option 1");
MenuItem menu2 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);

```

```

menu2.setText("option2");
MenuItem menu3 = new MenuItem(menu, SWT.PUSH);
menu3.setText("option3");

btn6.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
    public void handleEvent(Event event) {
        if (event.detail == SWT.ARROW) {
            Rectangle rect = btn6.getBounds();
            Point pt = new Point(rect.x, rect.y + rect.height);
            pt = toolbar.toDisplay(pt);
            menu.setLocation(pt.x, pt.y);
            menu.setVisible(true);
        }
    }
});

ToolItem btn7 = new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO);
btn7.setText("radio1");

ToolItem btn8 = new ToolItem(toolbar, SWT.RADIO);
btn8.setText("radio2");

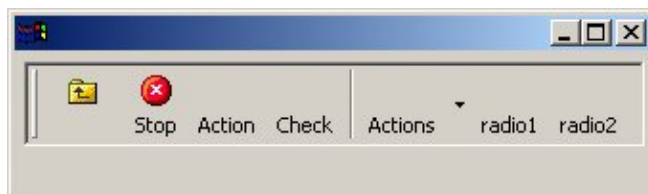
CoolItem coolItem = new CoolItem(coolbar, SWT.NONE);
coolItem.setControl(toolbar);
Point size = toolbar.computeSize(SWT.DEFAULT, SWT.DEFAULT);
coolItem.setPreferredSize(coolItem.computeSize(size.x, size.y));

shell.open();

while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();

imageBtn1.dispose();
imageBtn2.dispose();

```



La classe CoolItem possède une méthode setLocked() qui attend un booléen en paramètre précisant si le contrôle peut être déplacé ou non. Cette méthode doit être appelée lors d'un clic sur un bouton de la barre pour empêcher le déplacement de celle ci lors du clic sur le bouton.

15.8. La gestion des erreurs

Lors de l'utilisation de l'API SWT, des exceptions de trois types peuvent être levées :

- IllegalArgumentException : un argument fourni à une méthode est invalide
- SWTException : cette exception est levée lors d'une erreur non fatale. Le code de l'erreur et le message de l'exception permettent d'obtenir des précisions sur l'exception
- SWTError : cette exception est levée lors d'une erreur fatale

15.9. Le positionnement des contrôles

15.9.1. Le positionnement absolu

Dans ce mode, il faut préciser pour chaque composant, sa position et sa taille. L'inconvénient de ce mode de positionnement est qu'il réagit très mal à un changement de la taille du conteneur des composants.

15.9.2. Le positionnement relatif avec les LayoutManager

SWT propose un certain nombre de gestionnaires de positionnement de contrôles (layout manager). Ceux ci sont regroupés dans le package `org.eclipse.swt.layout`.

Le grand avantage de ce mode de positionnement est de laisser au LayoutManager utilisé le soin de positionner et de dimensionner chaque composant en fonction de ces règles et des paramètres qui lui sont fournis.

SWT définit quatre gestionnaires de positionnement :

- RowLayout pour un arrangement simple de modèle de mot-sur-un-page des composants
- FillLayout pour les composants égal-classés qui occupent une colonne ou une rangée simple
- GridLayout pour une grille rectangulaire des cellules composantes
- FormLayout pour un positionnement plus précis mais aussi plus compliqué des composants.

Pour personnaliser finement l'arrangement des composants, des informations complémentaires peuvent être associées à chacun d'eux en utilisant un objet dédié du type RowData, GridData ou FormData respectivement pour les gestionnaires de positionnement RowLayout, GridLayout et FormLayout.

15.9.2.1. FillLayout

Le FillLayout est le gestionnaire de positionnement le plus simple : il organise les composants dans une colonne ou une rangée. L'espace entre les composants est calculé automatiquement par la classe FillLayout.

La classe FillLayout peut utiliser deux styles : SWT.HORIZONTAL (par défaut) et SWT.VERTICAL pour préciser le mode d'alignement

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT27 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        shell.setLayout(new RowLayout());
        Button bouton1 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton1.setText("bouton 1");
        Button bouton2 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton2.setText("bouton 2");
        Button bouton3 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton3.setText("bouton 3");

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        display.dispose();
    }
}
```

}

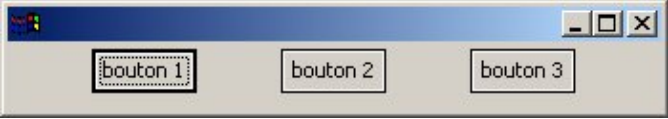
Voici différents aperçus en cas de modification de la taille de la fenêtre.



Il n'est pas possible de mettre un espace entre le bord du conteneur et les composants avec ce gestionnaire. Il n'est pas non plus possible pour ce gestionnaire de mettre des composants sur plusieurs colonnes ou rangées.

15.9.2.2. RowLayout

Ce gestionnaire propose d'arranger les composants en rangée horizontale ou verticale. Il possède des paramètres permettant de préciser une marge, un espace, une rupture et une compression.

Propriété	Valeur par défaut	Rôle
wrap	true	demande de faire une rupture dans la rangée si il n'y a plus de place false :  true : 
pack	true	demande à chaque composants de prendre sa taille préférée
justify	false	justification des composants 
type	SWT.HORIZONTAL	type de mise en forme SWT.HORIZONTAL ou SWT.VERTICAL SWT.VERTICAL : 
marginLeft	3	taille en pixel de la marge gauche
marginTop	3	taille en pixel de la marge haute
marginRight	3	taille en pixel de la marge droite
marginBottom	3	taille en pixel de la marge basse
spacing	3	taille en pixel entre deux cellules

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
```

```
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT27 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        RowLayout rowlayout = new RowLayout();
        shell.setLayout(rowlayout);
        Button bouton1 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton1.setText("bouton 1");

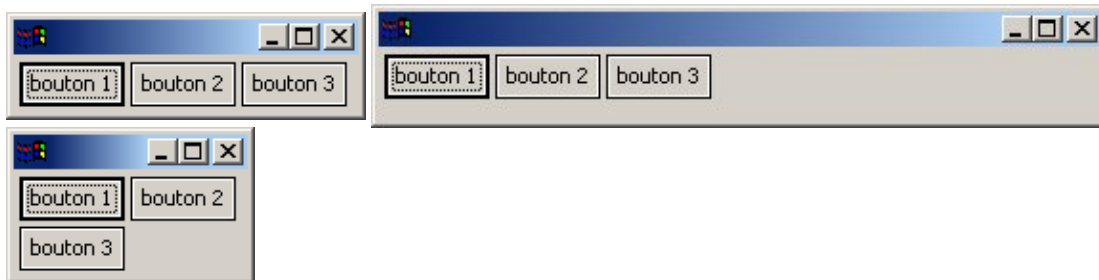
        Button bouton2 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton2.setText("bouton 2");

        Button bouton3 = new Button(shell, SWT.FLAT);
        bouton3.setText("bouton 3");

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}
```

Voici différents aperçu en cas de modification de la taille de la fenêtre.



15.9.2.3. GridLayout

Ce gestionnaire permet d'arranger les composants dans une grille.

Ce gestionnaire possède plusieurs propriétés :

Propriété	Valeur par défaut	Rôle
horizontalSpacing	5	préciser l'espace horizontal entre chaque cellule
makeColumnsEqualWidth	false	donner à toute la colonne de la grille la même largeur
marginHeight	5	préciser la hauteur de la marge
marginWidth	5	préciser la largeur de la marge
numColumns	1	préciser le nombre de colonnes de la grille
verticalSpacing	5	préciser l'espace vertical entre chaque cellule

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
```



```

import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT28 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        GridLayout gridLayout = new GridLayout();
        gridLayout.numColumns = 2;
        shell.setLayout(gridLayout);

        Label label1 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label1.setText("Donnee 1 :");
        Text text1 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text1.setSize(200, 10);

        Label label2 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label2.setText("Donnee 2:");
        Text text2 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text2.setSize(200, 10);

        Label label3 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label3.setText("Donnee 3 :");
        Text text3 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text3.setSize(200, 10);

        Button button1 = new Button(shell, SWT.NONE);
        button1.setText("Valider");

        Button button2 = new Button(shell, SWT.NONE);
        button2.setText("Annuler");

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        display.dispose();
    }
}

```



Les paramètres liés à un composant d'une cellule particulière de la grille peuvent être précisés grâce à un objet de type `GridData`. Ces paramètres précisent le comportement du composant en cas de redimensionnement.

Il existe deux façons de créer un objet de type `GridData` :

- instancier un objet de type `GridData` avec son constructeur sans paramètre et initialiser les propriétés en utilisant les setters appropriés.
- instancier un objet de type `GridData` avec son constructeur attendant un style en paramètre

La méthode `setLayoutData()` permet de d'associer un objet `GridData` à un composant.

Attention : il ne faut pas utiliser plusieurs fois un objet de type `GridData`.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT28 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        GridLayout gridLayout = new GridLayout();
        gridLayout.numColumns = 2;
        shell.setLayout(gridLayout);

        Label label1 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label1.setText("Donnee 1 :");
        Text text1 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text1.setSize(200, 10);

        Label label2 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label2.setText("Donnee 2:");
        Text text2 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text2.setSize(200, 10);

        Label label3 = new Label(shell, SWT.NONE);
        label3.setText("Donnee 3 :");
        Text text3 = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text3.setSize(200, 10);

        Button button1 = new Button(shell, SWT.NONE);

        button1.setText("Valider");

        Button button2 = new Button(shell, SWT.NONE);
        button2.setText("Annuler");

        GridData data = new GridData();
        data.widthHint = 120;
        label1.setLayoutData(data);

        data = new GridData();
        data.widthHint = 220;
        text1.setLayoutData(data);

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        display.dispose();
    }
}
```



15.9.2.4. FormLayout

Ce gestionnaire possède deux propriétés :

Propriété	Valeur par défaut	Rôle
marginHeight	0	préciser la hauteur de la marge
marginWidth	0	préciser la largeur de la marge

Ce gestionnaire impose d'associer à chaque composant un objet de type FormData qui va préciser les informations de positionnement et de comportement du composant.

15.10. La gestion des événements

La gestion de événements avec SWT est très similaire à celle proposée par l'API Swing car elle repose sur les Listeners. Ces Listeners doivent être ajoutés au contrôle en fonction des événements qu'ils doivent traiter.

Dès lors, lorsque l'événement est émis suite à une action de l'utilisateur, la méthode correspondante du Listener enregistré est exécutée.

Dans la pratique, les Listeners sont des interfaces qu'il faut faire implémenter par une classe selon les besoins. Cette implémentation définira donc des méthodes qui contiennent les traitements à exécuter pour un événement précis. Un ou plusieurs paramètres fournis à ces méthodes permettent d'obtenir des informations plus précises sur l'événement.

Il suffit ensuite d'enregistrer le Listener auprès du contrôle en utilisant la méthode addXXXListener() du contrôle ou XXX représente le type du Listener.

Exemple : pour le traitement d'un clic d'un bouton

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT3 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        Button button = new Button(shell, SWT.NONE);
        button.setText("Valider");
        button.setBounds(1, 1, 100, 25);

        button.addSelectionListener(new SelectionListener() {
            public void widgetSelected(SelectionEvent arg0) {
                System.out.println("Appui sur le bouton");
            }
            public void widgetDefaultSelected(SelectionEvent arg0) {
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
    }
}
```

Comme avec Swing, SWT propose un ensemble de classe de type Adapter qui sont des classes qui implémentent une des interfaces Listeners avec toutes ces méthodes vides. Pour les utiliser, il suffit de définir une classe fille qui hérite de la classe de type Adapter adéquat et de redéfinir la ou les méthodes utiles.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT4 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        Button button = new Button(shell, SWT.NONE);
        button.setText("Valider");
        button.setBounds(1, 1, 100, 25);

        button.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
            public void widgetSelected(SelectionEvent arg0) {
                System.out.println("Appui sur le bouton");
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
    }
}
```

SWT définit plusieurs Listeners :

- SelectionListener : événement lié à la sélection d'un élément du contrôle
- KeyListener : événement lié au clavier
- MouseListener : événement lié aux clics de la souris
- MouseMoveListener : événement lié au mouvement de la souris
- MouseTrackListener : événement lié à la souris par rapport au contrôle (entrée, sortie, passage au dessus)
- ModifyListener : événement lié à la modification du contenu d'un contrôle de saisie de texte
- VerifyListener : événement lié à la vérification avant modification du contenu d'un contrôle de saisie de texte
- FocusListener : événement lié à prise ou à la perte du focus
- TraverseListener : événement lié à la traversée d'un contrôle au moyen de la touche tab ou des flèches
- PaintListener : événement lié à nécessité de redessiner le composant

15.10.1. L'interface KeyListener

Cette interface définit deux méthodes keyPressed() et keyReleased() relatives à des événements émis par le clavier, respectivement l'enfoncement d'une touche et la relache d'une touche du clavier.

Ces deux méthodes possèdent un objet de type KeyEvent qui contient des informations sur l'événements grâce à trois attributs :

character	contient le caractère la touche concernée

keyCode	contient le code de la touche concernée SWT définit des valeurs pour des touches particulières, par exemple SWT.ALT, SWT.ARROW_DOWN, SWT.ARROW_LEFT, SWT.CTRL, SWT.CR, SWT.F1, SWT.F2, ...
stateMask	contient l'état du clavier au moment de l'émission de l'événement, ce qui permet de savoir par exemple si la touche Alt ou Shift ou Ctrl est enfoncée au moment de l'événement en effectuant un test sur la valeur avec SWT.ALT ou SWT.CTRL ou SWT.SHIFT

SWT définit une classe KeyAdapter qui implémente l'interface KeyListener avec des méthodes vides.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT5 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        shell.addKeyListener(new KeyAdapter() {
            public void keyReleased(KeyEvent e) {
                String res = "";
                switch (e.character) {
                    case SWT.CR :
                        res = "Touche Entree";
                        break;
                    case SWT.DEL :
                        res = "Touche Supp";
                        break;
                    case SWT.ESC :
                        res = "Touche Echap";
                        break;
                    default :
                        res = res + e.character;
                }

                System.out.println(res);
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
    }
}
```

Exemple : utilisation de la propriété stateMask

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT6 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");
```

```

shell.addKeyListener(new KeyAdapter() {
    public void keyReleased(KeyEvent e) {
        String res = "";
        if (e.keyCode == SWT.SHIFT) {
            res = "touche shift";
        } else {
            if ((e.stateMask & SWT.SHIFT) != 0) {
                res = "" + e.character + " + touche shift";
            }
        }
        System.out.println(res);
    }
});

shell.pack();
shell.open();

while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();

display.dispose();
}
}

```

15.10.2. L'interface MouseListener

Cette interface définit trois méthodes `mouseDown()`, `mouseUp()` et `mouseDoubleClick()` relative à des événements émis par un clic sur la souris, respectivement l'enfoncement d'un bouton et le relachement d'un bouton ou le double clic sur un bouton de la souris.

Ces trois méthodes possèdent un objet de type `MouseEvent` qui contient des informations sur l'événements grâce à quatre attributs :

button	contient le numéro du bouton utilisé (de 1 à 3). Attention, la valeur est dépendante du système utilisé, par exemple sous Windows avec une souris à molette possédant deux boutons, l'appui sur le bouton de droite renvoie 3
stateMask	contient l'état du clavier au moment de l'émission de l'événement, ce qui permet de savoir par exemple si la touche Alt ou Shift ou Ctrl est enfoncée au moment de l'événement en effectuant un test sur la valeur avec <code>SWT.ALT</code> ou <code>SWT.CTRL</code> ou <code>SWT.SHIFT</code>
x	contient la coordonnée x du pointeur de la souris par rapport au contrôle lors de l'émission de l'événement
y	contient la coordonnée y du pointeur de la souris par rapport au contrôle lors de l'émission de l'événement

SWT définit une classe `MouseAdapter` qui implémente l'interface `MouseListener` avec des méthodes vides.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT7 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");
    }
}

```

```

shell.addMouseListener(new MouseAdapter() {
    public void mouseDown(MouseEvent e) {
        String res = "";
        res = "bouton " + e.button + ", x = " + e.x + ", y = " + e.y;
        if ((e.stateMask & SWT.SHIFT) != 0) {
            res = res + " + touche shift";
        }
        System.out.println(res);
    }
});

shell.pack();
shell.open();

while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();

display.dispose();
}
}

```

15.10.3. L'interface MouseMoveListener

Cette interface définit une seule méthode `mouseMove()` relative à un événement émis par un déplacement de la souris au dessus d'un contrôle.

Cette méthode possède un objet de type `MouseEvent` qui contient des informations sur l'événement grâce à quatre attributs.

La mise en oeuvre est similaire de l'interface `MouseListener`.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT8 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        shell.addMouseListener(new MouseMoveListener() {
            public void mouseMove(MouseEvent e) {
                String res = "";
                if ((e.x < 20) & (e.y < 20)) {

                    res = "x = " + e.x + ", y = " + e.y;
                    if ((e.stateMask & SWT.SHIFT) != 0) {
                        res = res + " + touche shift";
                    }
                    System.out.println(res);
                }
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
    }
}

```

```

        display.dispose();
    }
}

```

15.10.4. L'interface MouseTrackListener

Cette interface définit trois méthodes `mouseenter()`, `mouseexit()` et `mousehover()` relative à des événements émis respectivement par l'entrée de la souris sur la zone d'un composant, la sortie et le passage au dessus de la zone d'un composant.

Ces trois méthodes possèdent un objet de type `MouseEvent`.

SWT définit une classe `MouseTrackAdapter` qui implémente l'interface `MouseListener` avec des méthodes vides.

Exemple : changement de la couleur de fond de la fenêtre

```

import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;

public class TestSWT9 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);

        final Color couleur1 = new Color(display,155,130,0);
        final Color couleur2 = new Color(display,130,130,130);
        shell.setText("Test");

        shell.addMouseTrackListener(new MouseTrackAdapter() {
            public void mouseEnter(MouseEvent e) {
                shell.setBackground(couleur1);
            }
            public void mouseExit(MouseEvent e) {
                shell.setBackground(couleur2);
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
    }
}

```

15.10.5. L'interface ModifyListener

Cette interface définit une seule méthode `modifyText()` relative à un événement émis lors de la modification du contenu d'un contrôle de saisie de texte.

Cette méthode possède un objet de type `ModifyEvent`.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;

```



```

import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT10 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        Text text = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text.setText("mon texte");
        text.setSize(100, 25);

        text.addModifyListener(new ModifyListener() {
            public void modifyText(ModifyEvent e) {
                System.out.println("nouvelle valeur = " + ((Text)e.widget).getText());
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();

        display.dispose();
    }
}

```

15.10.6. L'interface VerifyText()

Cette interface définit une seule méthode `verifyText()` relative à un événement émis lors de la vérification des données avant modification du contenu d'un contrôle de saisie de texte.

Cette méthode possède un objet de type `VerifyEvent` qui contient des informations sur l'événement grâce à quatre attributs :

doit	un drapeau qui indique si la modification doit être effectuée ou non
end	la position de début de la modification
start	la position de fin de la modification
text	la valeur de la modification

Exemple : n'autoriser la saisie que de chiffres

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;

public class TestSWT11 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);
        shell.setText("Test");

        Text text = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text.setText("");
        text.setSize(100, 25);

        text.addVerifyListener(new VerifyListener() {
            public void verifyText(VerifyEvent e) {
                int valeur = 0;
                e.doit = true;
            }
        });
    }
}

```

```

        if (e.text != "") {
            try {
                valeur = Integer.parseInt(e.text);
            } catch (NumberFormatException e1) {
                e.doit = false;
            }
        }

        System.out.println(
            "start = " + e.start + ", end = " + e.end + ", text = " + e.text);

    }
});

shell.pack();
shell.open();

while (!shell.isDisposed())
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();

display.dispose();
}
}

```

15.10.7. L'interface FocusListener

Cette interface définit deux méthodes `focusGained()` et `focusLost()` relative à un événement émis respectivement lors de la prise et la perte du focus par un contrôle.

Ces méthodes possèdent un objet de type `FocusEvent`.

SWT définit une classe `FocusAdapter` qui implémente l'interface `FocusListener` avec des méthodes vides.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT12 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);

        Text text = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text.setText("mon texte");
        text.setBounds(10, 10, 100, 25);

        text.addFocusListener(new FocusListener() {
            public void focusGained(FocusEvent e) {
                System.out.println(e.widget + " obtient le focus");
            }
            public void focusLost(FocusEvent e) {
                System.out.println(e.widget + " perd le focus");
            }
        });

        Button button = new Button(shell, SWT.NONE);
        button.setText("Valider");
        button.setBounds(10, 40, 100, 25);

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
    }
}

```

```

        if (!display.readAndDispatch())
            display.sleep();

        display.dispose();
    }
}

```

15.10.8. L'interface TraverseListener

Cette interface définit une méthode `keyTraversed()` relative à un événement émis lors de la traversée d'un contrôle au moyen de la touche `tab` ou des flèches haut et bas.

Cette méthode possède un objet de type `VerifyEvent` qui contient des informations sur l'événement grâce à deux attributs :

doit	un drapeau qui indique si le composant peut être traversé ou non
detail	le type de l'opération qui génère la traversée

Exemple : empêcher le parcours des contrôles dans l'ordre inverse par la touche `tab`

```

import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.*;

public class TestSWT13 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        Shell shell = new Shell(display);

        TraverseListener tl = new TraverseListener() {
            public void keyTraversed(TraverseEvent e) {
                String res = "";
                res = e.widget + " est traverse grace à ";
                switch (e.detail) {
                    case SWT.TRAVERSE_TAB_NEXT :
                        res = res + " l'appui sur la touche tab";
                        e.doit = true;
                        break;
                    case SWT.TRAVERSE_TAB_PREVIOUS :
                        res = res + " l'appui sur la touche shift + tab";
                        e.doit = false;
                        break;
                    default :
                        res = res + " un autre moyen";
                }
                System.out.println(res);
            }
        };

        Text text = new Text(shell, SWT.BORDER);
        text.setText("mon texte");
        text.setBounds(10, 10, 100, 25);
        text.addTraverseListener(tl);

        Button button = new Button(shell, SWT.NONE);
        button.setText("Valider");
        button.setBounds(10, 40, 100, 25);
        button.addTraverseListener(tl);

        shell.pack();
        shell.open();

        while (!shell.isDisposed())
            if (!display.readAndDispatch())

```

```

        display.sleep();
    display.dispose();
}
}

```

15.10.9. L'interface PaintListener

Cette interface définit une méthode `paintControl()` relative à un événement émis lors de la nécessité de redessiner le composant.

Cette méthode possède un objet de type `PaintEvent` qui contient des informations sur l'événement grâce à plusieurs attributs :

gc	un objet de type GC qui encapsule le contexte graphique
height	la hauteur de la zone à redessiner
width	la longueur de la zone à redessiner
x	l'abscisse de la zone à redessiner
y	l'ordonnée de la zone à redessiner

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;

public class TestSWT21 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setSize(420, 420);

        Canvas canvas = new Canvas(shell, SWT.NONE);
        canvas.setSize(200, 200);
        canvas.setLocation(10, 10);
        canvas.addPaintListener(new PaintListener() {
            public void paintControl(PaintEvent e) {
                GC gc = e.gc;
                gc.drawText("Bonjour", 20, 20);
                gc.drawLine(10, 10, 10, 100);
                gc.setForeground(display.getSystemColor(SWT.COLOR_RED));
                gc.drawOval(60, 60, 60, 60);
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();

        GC gc = new GC(canvas);

        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }

        display.dispose();
    }
}

```

Remarque : il est important d'associer le listener avant d'ouvrir la fenêtre. Il n'est pas utile d'utiliser la méthode dispose() de l'objet de type GC car le code n'est pas responsable de son instantiation.

15.11. Les boîtes de dialogue

15.11.1. Les boîtes de dialogues prédéfinies

SWT propose plusieurs boîtes de dialogue prédéfinies.

15.11.1.1. La classe MessageBox

La classe MessageBox permet d'afficher un message à l'utilisateur et éventuellement de sélectionner une action standard via un bouton.

Les styles utilisables avec MessageBox sont :

_ ICON_ERROR, ICON_INFORMATION, ICON_QUESTION, ICON_WARNING, ICON_WORKING pour sélectionner l'icône affichée dans la boîte de dialogue

_ OK ou OK | CANCEL : pour boîte avec des boutons de type « Ok » / « Annuler »

_ YES | NO, YES | NO | CANCEL : pour boîte avec des boutons de type « Oui » / « Non » / « Annuler »

_ RETRY | CANCEL : pour boîte avec des boutons de type « Réessayer » / « Annuler »

_ ABORT | RETRY | IGNORE : pour boîte avec des boutons de type « Abandon » / « Réessayer » / « Ignorer »

La méthode setMessage() permet de préciser le message qui va être affiché à l'utilisateur.

La méthode open permet d'ouvrir la boîte de dialogue et de connaître le bouton qui a été utilisé pour fermer la boîte de dialogue en comparant la valeur de retour avec la valeur de style du bouton correspondant.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;

public class TestSWT18 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Afficher");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                int reponse = 0;
                MessageBox mb = new MessageBox(shell,
                    SWT.ICON_INFORMATION | SWT.ABORT | SWT.RETRY | SWT.IGNORE);
                mb.setMessage("Message d'information pour l'utilisateur");
                reponse = mb.open();
                if (reponse == SWT.ABORT) {
                    System.out.println("Bouton abandonner selectionne");
                }
                if (reponse == SWT.RETRY) {
```

```

        System.out.println("Bouton reessayer selectionne");
    }
    if (reponse == SWT.IGNORE) {
        System.out.println("Bouton ignorer selectionne");
    }
}
});

shell.pack();
shell.open();
while (!shell.isDisposed()) {
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();
}
display.dispose();
}
}

```

15.11.1.2. La classe ColorDialog

Cette boîte de dialogue permet la sélection d'une couleur dans la palette des couleurs.

La méthode setRGB() permet de préciser la couleur qui est sélectionnée par défaut.

La méthode open() permet d'ouvrir la boîte de dialogue et de renvoyer la valeur de la couleur sélectionnée sous la forme d'un objet de type RGB. Si aucune couleur n'est sélectionnée (appui sur le bouton annuler dans la boîte de dialogue) alors l'objet renvoyé est null.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;

public class TestSWT15 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Couleur");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                Color couleurDeFond = shell.getBackground();

                ColorDialog colorDialog = new ColorDialog(shell);
                colorDialog.setRGB(couleurDeFond.getRGB());
                RGB couleur = colorDialog.open();

                if (couleur != null) {
                    if (couleurDeFond != null)
                        couleurDeFond.dispose();
                    couleurDeFond = new Color(display, couleur);
                    shell.setBackground(couleurDeFond);
                }
            }
        });

        shell.getBackground().dispose();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed()) {

```

```

        if (!display.readAndDispatch())
            display.sleep();
    }
    display.dispose();
}
}

```

15.11.1.3. La classe FontDialog

Cette classe encapsule une boîte de dialogue permettant la sélection d'une police de caractère.

La méthode open() permet d'ouvrir la boîte de dialogue et renvoie un objet de type FontData qui encapsule les données de la police sélectionnée ou renvoie null si aucune n'a été sélectionnée.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.graphics.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;

public class TestSWT19 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Label lblNomPolice = new Label(shell, SWT.NONE);
        lblNomPolice.setText("Nom de la police = ");
        final Text txtNomPolice = new Text(shell, SWT.BORDER | SWT.READ_ONLY);
        txtNomPolice.setText("");
        txtNomPolice.setSize(280, 40);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Police");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                FontDialog dialog = new FontDialog(shell, SWT.OPEN);
                FontData fontData = dialog.open();
                if (fontData != null) {
                    txtNomPolice.setText(fontData.getName());
                    System.out.println("selection de la police " + fontData.getName());
                    if (txtNomPolice.getFont() != null) {
                        txtNomPolice.getFont().dispose();
                    }
                    Font font = new Font(display, fontData);
                    txtNomPolice.setFont(font);
                }
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}

```

15.11.1.4. La classe FileDialog

Cette boîte de dialogue permet de sélectionner un fichier.

La méthode `open()` ouvre la boîte de dialogue et renvoie le nom du fichier sélectionné. Si aucun fichier n'est sélectionné, alors elle renvoie `null`.

La méthode `setFilterExtensions()` permet de préciser sous la forme d'un tableau de chaîne la liste des extensions de fichier acceptées par la sélection.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;

public class TestSWT16 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Label lblNomFichier = new Label(shell, SWT.NONE);
        lblNomFichier.setText("Nom du fichier = ");
        final Text txtNomFichier = new Text(shell, SWT.BORDER | SWT.READ_ONLY);
        txtNomFichier.setText("");
        txtNomFichier.setSize(280, 40);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Ouvrir");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                String nomFichier;
                FileDialog dialog = new FileDialog(shell, SWT.OPEN);
                dialog.setFilterExtensions(new String[] { "*.java", ".*" });
                nomFichier = dialog.open();
                if ((nomFichier != null) && (nomFichier.length() != 0)){
                    txtNomFichier.setText(nomFichier);
                    System.out.println("selection du fichier "+nomFichier);
                }
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}
```

15.11.1.5. La classe DirectoryDialog

Cette classe encapsule une boîte de dialogue qui permet la sélection d'un répertoire.

La méthode `open()` ouvre la boîte de dialogue et renvoie le nom du répertoire sélectionné. Si aucun répertoire n'est sélectionné, alors elle renvoie `null`.

La méthode `setFilterPath()` permet de préciser sous la forme d'une chaîne de caractère le répertoire sélectionné par défaut.

La méthode `setMessage()` permet de préciser un message qui sera affiché dans la boîte de dialogue.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;

public class TestSWT17 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Label lblNomFichier = new Label(shell, SWT.NONE);
        lblNomFichier.setText("Nom du fichier = ");
        final Text txtNomRepertoire = new Text(shell, SWT.BORDER | SWT.READ_ONLY);
        txtNomRepertoire.setText("");
        txtNomRepertoire.setSize(280, 40);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Ouvrir");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                String nomRepertoire;
                DirectoryDialog dialog = new DirectoryDialog(shell, SWT.OPEN);
                dialog.setFilterPath("d:/");
                dialog.setMessage("Test");
                nomRepertoire = dialog.open();
                if ((nomRepertoire != null) && (nomRepertoire.length() != 0)){
                    txtNomRepertoire.setText(nomRepertoire);
                    System.out.println("selection du repertoire "+nomRepertoire);
                }
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}
```

15.11.1.6. La classe `PrintDialog`

La classe `PrintDialog` encapsule une boîte de dialogue permettant la sélection d'une imprimante configurée sur le système. Pour utiliser classe, il faut importer la package `org.eclipse.swt.printing`.

La méthode `open()` permet d'ouvrir la boîte de dialogue et renvoie un objet de type `PrinterData` qui encapsule les données de l'imprimante sélectionnée ou renvoie `null` si aucune n'a été sélectionnée.

Exemple :

```
import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;
import org.eclipse.swt.printing.*;
```

```

import org.eclipse.swt.graphics.*;

public class TestSWT20 {

    public static void main(String[] args) {
        final Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Imprimer");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
            public void handleEvent(Event e) {
                PrintDialog dialog = new PrintDialog(shell, SWT.OPEN);
                PrinterData printerData = dialog.open();
                if (printerData != null) {
                    Printer printer = new Printer(printerData);
                    if (printer.startJob("Test")) {
                        printer.startPage();
                        GC gc = new GC(printer);
                        gc.drawString("Bonjour", 100, 100);
                        printer.endPage();
                        printer.endJob();
                        gc.dispose();
                        printer.dispose();
                    }
                }
            }
        });

        shell.pack();
        shell.open();
        while (!shell.isDisposed()) {
            if (!display.readAndDispatch())
                display.sleep();
        }
        display.dispose();
    }
}

```

Remarque : cet exemple est très basic dans la mesure où il est préférable de lancer les tâches d'impression dans un thread pour ne pas bloquer l'interface utilisateur pendant ces traitements.

15.11.2. Les boîtes de dialogues personnalisées

Pour définir une fenêtre qui sera une boîte de dialogue, il suffit de définir un nouvel objet de type Shell qui sera lui-même rattaché à sa fenêtre père.

Exemple :

```

import org.eclipse.swt.*;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.layout.*;

public class TestSWT14 {

    public static void main(String[] args) {
        Display display = new Display();
        final Shell shell = new Shell(display);
        shell.setLayout(new GridLayout());
        shell.setSize(300, 300);

        Button btnOuvrir = new Button(shell, SWT.PUSH);
        btnOuvrir.setText("Ouvrir");
        btnOuvrir.addListener(SWT.Selection, new Listener() {

```

```

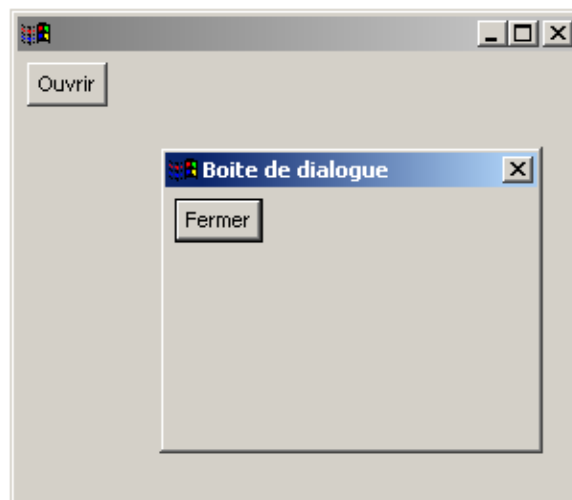
public void handleEvent(Event e) {
    final Shell fenetreFille = new Shell(shell, SWT.TITLE | SWT.CLOSE);
    fenetreFille.setText("Boite de dialogue");
    fenetreFille.setLayout(new GridLayout());

    fenetreFille.addListener(SWT.Close, new Listener() {
        public void handleEvent(Event e) {
            System.out.println("Fermeture de la boite de dialogue");
        }
    });

    Button btnFermer = new Button(fenetreFille, SWT.PUSH);
    btnFermer.setText("Fermer");
    btnFermer.addListener(SWT.Selection, new Listener() {
        public void handleEvent(Event e) {
            fenetreFille.close();
        }
    });
    fenetreFille.setSize(200, 200);
    fenetreFille.open();
}
});

shell.open();
while (!shell.isDisposed()) {
    if (!display.readAndDispatch())
        display.sleep();
}
display.dispose();
}
}

```

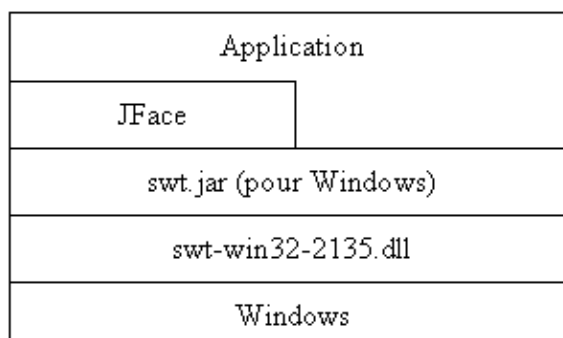


Chapitre 16

SWT est une API de bas niveau. Elle propose des objets qui permettent la création d'interfaces graphiques mais qui nécessitent aussi énormément de code.

JFace propose d'encapsuler de nombreuses opérations de base et de faciliter ainsi le développement des interfaces graphiques reposant sur SWT.

L'API de JFace est indépendante du système graphique utilisé : la dépendance est réalisée par SWT sur lequel JFace repose.



JFace est une bibliothèque qui utilise SWT afin de faciliter son utilisation dans le développement d'application standalone. Il encapsule un certain nombre de traitements afin de faciliter l'utilisation de SWT notamment en réduisant la quantité de code à produire.

L'utilisation de JFace n'est pas obligatoire mais un certain nombre de fonctionnalité proposée par cette API serait à redévelopper.

JFace n'est fourni en standard qu'avec Eclipse car la partie IHM d'Eclipse est développée avec JFace mais elle peut être utilisée dans une application standalone sans Eclipse une fois toutes les bibliothèques requises copiées d'Eclipse.

Ces bibliothèques sous la forme de fichier .jar sont réparties dans plusieurs sous répertoires du répertoire plug-in d'Eclipse :

Fichier .jar	Sous répertoire
jface.jar	org.eclipse.jface_3.0.0
jfacetext.jar	org.eclipse.jface.text_3.0.0
osgi.jar	org.eclipse.osgi_3.0.0
runtime.jar	org.eclipse.core.runtime_3.0.0

text.jar	org.eclipse.text_3.0.0

Toutes les bibliothèques doivent être ajoutées dans le classpath de l'application.

Comme JFace repose sur SWT, il est aussi nécessaire d'ajouter la ou les bibliothèques requises par SWT notamment le fichier swt.jar et paramétrer l'application pour qu'elle puisse accéder à la bibliothèque native de SWT. Pour plus de détails, consultez le chapitre sur l'utilisation de SWT.

16.1. Structure générale d'une application

Une application utilisant JFace hérite de la classe `ApplicationWindow`. Cette classe encapsule un objet de type `Shell` de SWT.

Elle propose plusieurs méthodes :

Méthodes	Rôle
<code>run()</code>	traitements exécutés par l'application
<code>createContents()</code>	renvoie le composant qui sera affiché dans la fenêtre de l'application

La méthode `run()` est fréquemment la même :

1. appel à la méthode `setBlockOnOpen(true)`
2. appel à la méthode `open()`
3. libération du `Display` courant

L'appel de ces trois méthodes remplace la création d'un objet de `Shell` et l'écriture de la boucle de traitement des événements nécessaire en SWT.

Le booléen passé en paramètre de la méthode `setBlockOnOpen()` permet simplement de préciser si la méthode doit utiliser ou non la boucle de traitement des événements.

La méthode `open()` assure l'initialisation et le traitements des événements

La dernière étape permettant la libération des ressources de l'objet `Display` courant est nécessaire car elle n'est pas réalisée par la méthode `open()`.

Exemple :

```
import org.eclipse.jface.window.ApplicationWindow;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.widgets.Composite;
import org.eclipse.swt.widgets.Control;
import org.eclipse.swt.widgets.Display;
import org.eclipse.swt.widgets.Label;

public class TestJFace1 extends ApplicationWindow {

    public TestJFace1() {
        super(null);
    }

    public void run() {
        setBlockOnOpen(true);
        open();
        Display.getCurrent().dispose();
    }

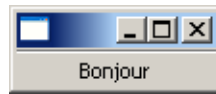
    protected Control createContents(Composite parent) {
        Label label = new Label(parent, SWT.CENTER);
        label.setText("Bonjour");
    }
}
```

```

    return label;
}

public static void main(String[] args) {
    new TestJFace1().run();
}
}

```



16.2. Les boîtes de dialogues

Les boîtes de dialogues proposées par JFace ne remplacent pas celles proposées en standard par SWT. Elles ajoutent d'autres fonctionnalités notamment pour répondre aux besoins particuliers d'Eclipse.

Toutes les classes de ces boîtes de dialogue sont regroupées dans le package `org.eclipse.jface.dialogs`.

16.2.1. Afficher un message d'erreur

JFace propose une boîte de dialogue spécifiquement dédiée à l'affichage de message d'erreurs aux utilisateurs. Cette classe est spécifiquement étudiée pour les besoins d'Eclipse dans la mesure où elle utilise un objet de type `IStatus`.

L'interface `IStatus` définit les méthodes qui encapsulent une erreur ou une série d'erreurs.

Un status nécessite un code de sévérité. Plusieurs constantes sont définies dans l'interface `IStatus`

Pour instancier un status, il est nécessaire d'utiliser le seul et unique constructeur de la classe `Status` qui attend en paramètre :

- un entier indiquant la sévérité (les valeurs possibles sont définies par des constantes)
- une chaîne précisant l'identifiant du plug-in
- un entier indiquant le code erreur du plug-in
- une chaîne précisant le message à afficher à l'utilisateur
- une exception

La classe `ErrorDialog` possède une méthode statique `openError()` qui attend en paramètres :

- le shell dans lequel la boîte de dialogue doit s'afficher
- le titre de la boîte de dialogue
- le message
- une instance de la classe `Status` qui encapsule l'erreur

Exemple :

```

import org.eclipse.jface.dialogs.*;
import org.eclipse.jface.window.ApplicationWindow;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;
import org.eclipse.core.runtime.*;

public class TestJFace2 extends ApplicationWindow {

    public TestJFace2() {
        super(null);
    }
}

```

```

public void run() {
    setBlockOnOpen(true);
    open();
    Display.getCurrent().dispose();
}

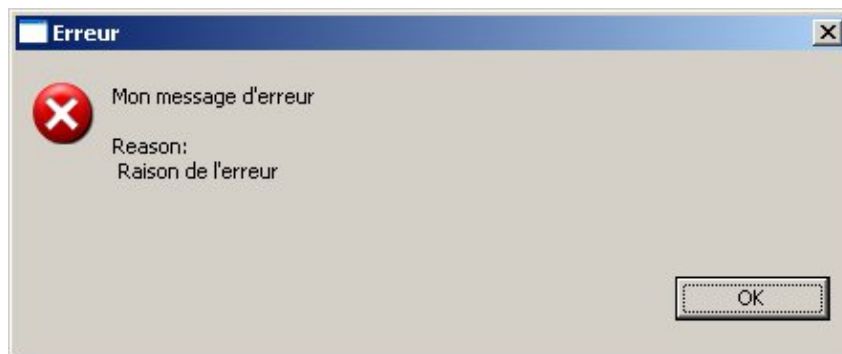
protected Control createContents(Composite parent) {

    Button boutonAfficher = new Button(parent, SWT.PUSH);
    boutonAfficher.setText("Afficher");
    boutonAfficher.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
        public void widgetSelected(SelectionEvent event) {

            Status status = new Status(IStatus.ERROR, "plugin", 0,
                "Raison de l'erreur", null);
            ErrorDialog.openError(Display.getCurrent().getActiveShell(), "Erreur",
                "Mon message d'erreur", status);
        }
    });
    return boutonAfficher;
}

public static void main(String[] args) {
    new TestJFace2().run();
}
}

```



16.2.2. Afficher des messages d'information à l'utilisateur

JFace propose une boîte de dialogue permettant d'afficher un message aux utilisateurs encapsulé dans la classe `MessageDialog`.

Cette classe encapsule dans différentes méthodes statiques les boîtes de dialogue équivalentes proposées par SWT. Ceci permet de les utiliser avec une seule ligne de code.

Le plus simple pour utiliser cette classe est de faire appel à ces méthodes statiques qui attendent trois paramètres :

- le shell dans lequel la boîte de dialogue sera affichée
- le titre de la boîte de dialogue
- le message de la boîte de dialogue

Exemple :

```

import org.eclipse.jface.dialogs.*;
import org.eclipse.jface.window.ApplicationWindow;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;

public class TestJFace3 extends ApplicationWindow {

    public TestJFace3() {

```

```

    super(null);
}

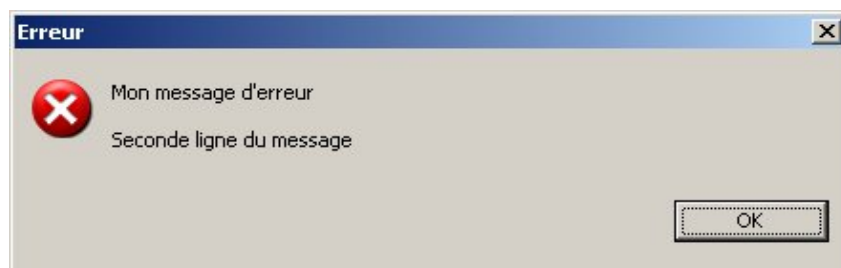
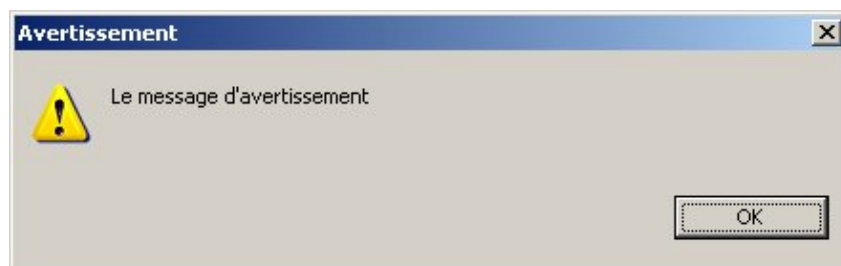
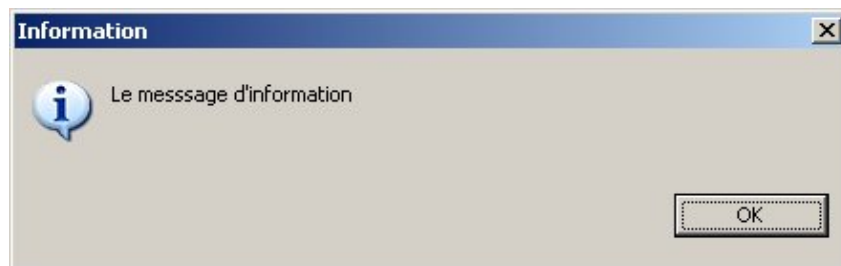
public void run() {
    setBlockOnOpen(true);
    open();
    Display.getCurrent().dispose();
}

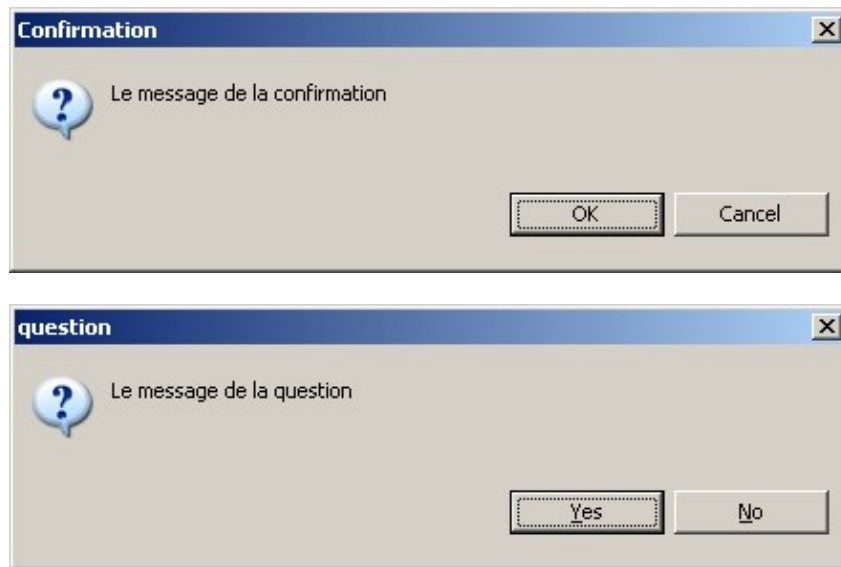
protected Control createContents(Composite parent) {

    Button boutonAfficher = new Button(parent, SWT.PUSH);
    boutonAfficher.setText("Afficher");
    final Shell shell = parent.getShell();
    boutonAfficher.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
        public void widgetSelected(SelectionEvent event) {
            boolean reponse = false;
            MessageDialog.openInformation(shell, "Information", "Le message d'information");
            MessageDialog.openWarning(shell, "Avertissement", "Le message d'avertissement");
            MessageDialog.openError(shell, "Erreur",
                "Mon message d'erreur\n\nSeconde ligne du message");
            reponse = MessageDialog.openConfirm(shell, "Confirmation",
                "Le message de la confirmation");
            System.out.println("reponse a la confirmation = " + reponse);
            reponse = MessageDialog.openQuestion(shell, "question",
                "Le message de la question");
            System.out.println("reponse a la question = " + reponse);
        }
    });
    return boutonAfficher;
}

public static void main(String[] args) {
    new TestJFace3().run();
}
}

```





16.2.3. Demander la saisie d'une valeur à l'utilisateur

JFace propose une boîte de dialogue qui permet de demander la saisie d'une donnée à l'utilisateur encapsulée dans la classe `InputDialog`

Cette classe possède un constructeur qui attend en paramètre :

- le shell dans lequel la boîte de dialogue va être affichée
- le titre de la boîte de dialogue
- le texte de la boîte de dialogue
- la valeur des données par défaut à l'affichage de la boîte de dialogue
- un objet de type `Validator` permettant la validation des données saisies

L'appel à la méthode `open()` permet d'afficher la boîte de dialogue. La valeur retournée par cette méthode est soit `Window.OK` soit `Window.CANCEL` en fonction du bouton de la boîte cliqué par l'utilisateur.

La méthode `getValue()` permet d'obtenir la valeur saisie par l'utilisateur si celui a cliqué sur le bouton OK sinon elle renvoie `null`.

Exemple :

```
import org.eclipse.jface.dialogs.*;
import org.eclipse.jface.window.*;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.widgets.*;
import org.eclipse.swt.events.*;

public class TestJFace4 extends ApplicationWindow {

    public TestJFace4() {
        super(null);
    }

    public void run() {
        setBlockOnOpen(true);
        open();
        Display.getCurrent().dispose();
    }

    protected Control createContents(Composite parent) {

        Button boutonAfficher = new Button(parent, SWT.PUSH);
        boutonAfficher.setText("Afficher");
        final Shell shell = parent.getShell();
```

```

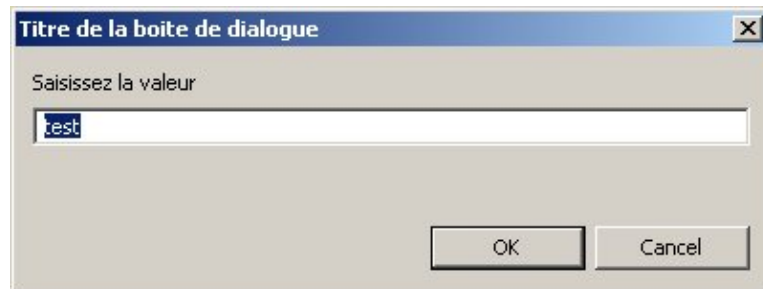
boutonAfficher.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
    public void widgetSelected(SelectionEvent event) {
        int reponse = 0;

        InputDialog inputDialog = new InputDialog(Display.getCurrent().getActiveShell(),
            "Titre de la boîte de dialogue",
            "Saisissez la valeur", "test", null);
        reponse = inputDialog.open();

        if (reponse == Window.OK) {
            System.out.println("Valeur saisie = " + inputDialog.getValue());
        } else {
            System.out.println("Operation annulée");
        }
    }
});
return boutonAfficher;
}

public static void main(String[] args) {
    new TestJFace4().run();
}
}

```



Une particularité intéressante de cette boîte de dialogue est pouvoir procéder à une validation des données au fur et à mesure de leur saisie.

Pour cela il faut définir un objet de type `IInputValidator`. Cette interface définit une unique méthode nommée `isValid()` qui possède en paramètre la valeur saisie courante et renvoie une chaîne de caractères qui contient un message d'erreur si la valeur n'est pas correcte. Si elle est correcte, il suffit de renvoyer `null`.

Une fois cette classe définit, il suffit de passer au dernier paramètre du constructeur de la classe `InputDialog` une instance de classe réalisant la validation.

16.2.4. Boîte de dialogue pour afficher la progression d'un traitement

Exemple :

```

import java.lang.reflect.InvocationTargetException;

import org.eclipse.core.runtime.IProgressMonitor;
import org.eclipse.jface.operation.IRunnableWithProgress;

public class MonTraitement implements IRunnableWithProgress {

    private static final int NB_ITERATION = 100;

    public void run(IProgressMonitor monitor) throws InvocationTargetException,
        InterruptedException {
        monitor.beginTask("Exécution des traitements", NB_ITERATION);
        for (int nb = 0; nb < NB_ITERATION && !monitor.isCanceled(); nb++) {
            Thread.sleep(100);
            monitor.worked(1);
            monitor.subTask("Avancement : " + nb + " %");
        }
    }
}

```

```

        monitor.done();
        if (monitor.isCanceled())
            throw new InterruptedException("Les traitements ont été interrompu");
    }
}

```

Exemple :

```

import java.lang.reflect.InvocationTargetException;

import org.eclipse.core.runtime.IProgressMonitor;
import org.eclipse.jface.operation.IRunnableWithProgress;

public class MonTraitementInconnu implements IRunnableWithProgress {

    private static final int NB_ITERATION = 100;

    public void run(IProgressMonitor monitor) throws InvocationTargetException,
                                                         InterruptedException {
        monitor.beginTask("Lancement des traitements", IProgressMonitor.UNKNOWN);
        for (int nb = 0; nb < NB_ITERATION && !monitor.isCanceled(); nb++) {
            Thread.sleep(100);
        }
        monitor.done();
        if (monitor.isCanceled())
            throw new InterruptedException("Les traitements ont été interrompu");
    }
}

```

Exemple :

```

import java.lang.reflect.InvocationTargetException;

import org.eclipse.jface.dialogs.MessageDialog;
import org.eclipse.jface.dialogs.ProgressMonitorDialog;
import org.eclipse.jface.window.ApplicationWindow;
import org.eclipse.swt.SWT;
import org.eclipse.swt.events.SelectionAdapter;
import org.eclipse.swt.events.SelectionEvent;
import org.eclipse.swt.layout.RowLayout;
import org.eclipse.swt.widgets.Button;
import org.eclipse.swt.widgets.Composite;
import org.eclipse.swt.widgets.Control;
import org.eclipse.swt.widgets.Display;
import org.eclipse.swt.widgets.Shell;

public class TestJFace5 extends ApplicationWindow {

    public TestJFace5() {
        super(null);
    }

    public void run() {
        setBlockOnOpen(true);
        open();
        Display.getCurrent().dispose();
    }

    protected Control createContents(Composite parent) {

        Composite composite = new Composite(parent, SWT.NONE);
        composite.setLayout(new RowLayout(SWT.VERTICAL));

        Button boutonExecuterD = new Button(composite, SWT.PUSH);
        boutonExecuterD.setText("Executer déterminé");
        final Shell shell = parent.getShell();

        boutonExecuterD.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
            public void widgetSelected(SelectionEvent event) {
                try {
                    new ProgressMonitorDialog(shell).run(true, true, new MonTraitement());
                } catch (InvocationTargetException e) {

```

```

        ProgressDialog.openError(shell, "Erreur", e.getMessage());
    } catch (InterruptedException e) {
        ProgressDialog.openInformation(shell, "Interruption", e.getMessage());
    }
}
});

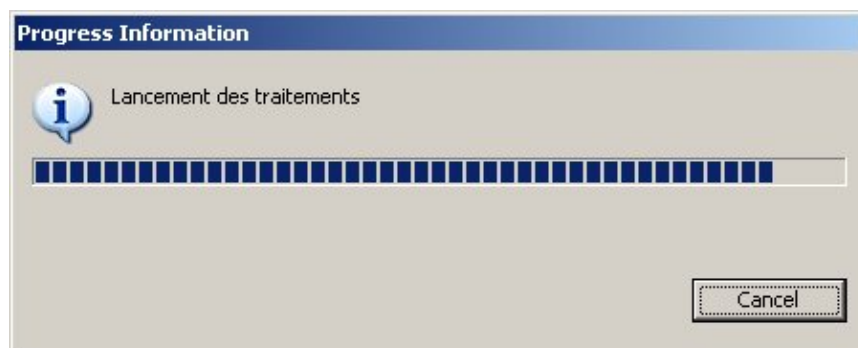
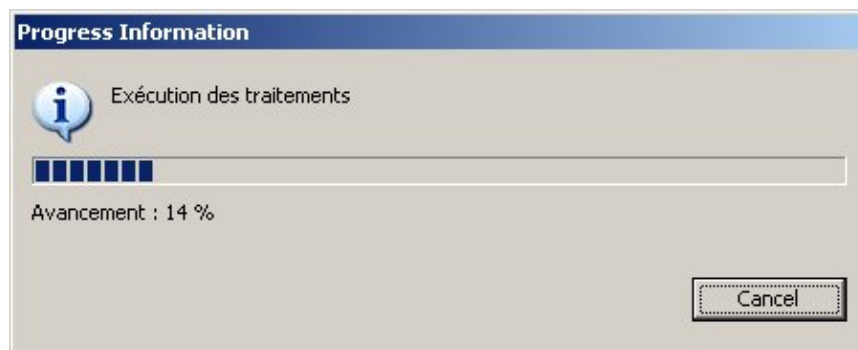
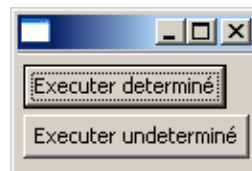
Button boutonExecuterU = new Button(composite, SWT.PUSH);
boutonExecuterU.setText("Executer indéterminé");

boutonExecuterU.addSelectionListener(new SelectionAdapter() {
    public void widgetSelected(SelectionEvent event) {
        try {
            new ProgressMonitorDialog(shell).run(true, true, new MonTraitementInconnu());
        } catch (InvocationTargetException e) {
            ProgressDialog.openError(shell, "Erreur", e.getMessage());
        } catch (InterruptedException e) {
            ProgressDialog.openInformation(shell, "Interruption", e.getMessage());
        }
    }
});

return composite;
}

public static void main(String[] args) {
    new TestJFace5().run();
}
}

```





La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

17. Les applets

Chapitre 17

Une applet est un programme Java qui s'exécute dans un logiciel de navigation supportant java ou dans l'appletviewer du JDK.



Attention : il est recommandé de tester les applets avec l'appletviewer car les navigateurs peuvent prendre l'applet contenu dans leur cache plutôt que la dernière version compilée.

Le mécanisme d'initialisation d'une applet se fait en deux temps :

1. la machine virtuelle Java instancie l'objet Applet en utilisant le constructeur par défaut
2. la machine virtuelle Java envoie le message init à l'objet Applet

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ L'intégration d'applets dans une page HTML
- ♦ Les méthodes des applets
- ♦ Les interfaces utiles pour les applets
- ♦ La transmission de paramètres à une applet
- ♦ Applet et le multimédia
- ♦ Applet et application (applet pouvant s'exécuter comme application)
- ♦ Les droits des applets

17.1. L'intégration d'applets dans une page HTML

Dans une page HTML, il faut utiliser le tag APPLET avec la syntaxe suivante :

```
<APPLET CODE=« Exemple.class » WIDTH=200 HEIGHT=300 > </APPLET>
```

Le nom de l'applet est indiqué entre guillemets à la suite du paramètre CODE.

Les paramètres WIDTH et HEIGHT fixent la taille de la fenêtre de l'applet dans la page HTML. L'unité est le pixel. Il est préférable de ne pas dépasser 640 * 480 (VGA standard).

Le tag APPLET peut comporter les attributs facultatifs suivants :

Tag	Role
CODEBASE	permet de spécifier le chemin relatif par rapport au dossier de la page contenant l'applet. Ce paramètre suit le paramètre CODE. Exemple : CODE=nomApplet.class CODEBASE=/nomDossier
HSPACE et VSPACE	permettent de fixer la distance en pixels entre l'applet et le texte
ALT	

affiche le texte spécifié par le paramètre lorsque le navigateur ne supporte pas Java ou que son support est désactivé.

Le tag PARAM permet de passer des paramètres à l'applet. Il doit être inclus entre les tags APPLET et /APPLET.

`<PARAM nomParametre value=« valeurParametre »> </APPLET>`

La valeur est toujours passée sous forme de chaîne de caractères donc entourée de guillemets.

Exemple : `<APPLET code=« Exemple.class » width=200 height=300>`

Le texte contenu entre `<APPLET>` et `</APPLET>` est affiché si le navigateur ne supporte pas java.

17.2. Les méthodes des applets

Une classe dérivée de la classe `java.applet.Applet` hérite de méthodes qu'il faut redéfinir en fonction des besoins et doit être déclarée public pour fonctionner.

En général, il n'est pas nécessaire de faire un appel explicite aux méthodes `init()`, `start()`, `stop()` et `destroy()` : le navigateur se charge d'appeler ces méthodes en fonction de l'état de la page HTML contenant l'applet.

17.2.1. La méthode `init()`

Cette méthode permet l'initialisation de l'applet : elle n'est exécutée qu'une seule et unique fois après le chargement de l'applet.

17.2.2. La méthode `start()`

Cette méthode est appelée automatiquement après le chargement et l'initialisation (via la méthode `init()`) lors du premier affichage de l'applet.

17.2.3. La méthode `stop()`

Le navigateur appelle automatiquement la méthode lorsque l'on quitte la page HTML. Elle interrompt les traitements de tous les processus en cours.

17.2.4. La méthode `destroy()`

Elle est appelée après l'arrêt de l'applet ou lors de l'arrêt de la machine virtuelle. Elle libère les ressources et détruit les threads restants

17.2.5. La méthode `update()`

Elle est appelée à chaque rafraîchissement de l'écran ou appel de la méthode `repaint()`. Elle efface l'écran et appelle la méthode `paint()`. Ces actions provoquent souvent des scintillements. Il est préférable de redéfinir cette méthode pour qu'elle n'efface plus l'écran :

Exemple :

```
public void update(Graphics g) { paint (g);}
```

17.2.6. La méthode paint()

Cette méthode permet d'afficher le contenu de l'applet à l'écran. Ce rafraîchissement peut être provoqué par le navigateur ou par le système d'exploitation si l'ordre des fenêtres ou leur taille ont été modifiés ou si une fenêtre recouvre l'applet.

Exemple :

```
public void paint(Graphics g)
```

La méthode repaint() force l'utilisation de la méthode paint().

Il existe des méthodes dédiées à la gestion de la couleur de fond et de premier plan

La méthode setBackground(Color), héritée de Component, permet de définir la couleur de fond d'une applet. Elle attend en paramètre un objet de la classe Color.

La méthode setForeground(Color) fixe la couleur d'affichage par défaut. Elle s'applique au texte et aux graphiques.

Les couleurs peuvent être spécifiées de trois manières différentes :

utiliser les noms standard prédéfinis	Color.nomDeLaCouleur Les noms prédéfinis de la classe Color sont : black, blue, cyan, darkGray, gray, green, lightGray, magenta, orange, pink, red, white, yellow
utiliser 3 nombres de type entier représentant le RGB	(Red,Green,Blue : rouge,vert, bleu) Exemple : <pre>Color macouleur = new Color(150,200,250); setBackground (macouleur); // ou setBackground(150,200,250);</pre>
utiliser 3 nombres de type float utilisant le systeme HSB	(Hue, Saturation, Brightness : teinte, saturation, luminance). Ce système est moins répandu que le RGB mais il permet notamment de modifier la luminance sans modifier les autres caractéristiques Exemple : <pre>setBackground(0.0,0.5,1.0);</pre> dans ce cas 0.0,0.0,0.0 représente le noir et 1.0,1.0,1.0 représente le blanc.

17.2.7. Les méthodes size() et getSize()

L'origine des coordonnées en Java est le coin supérieur gauche. Elles s'expriment en pixels avec le type int.

La détermination des dimensions d'une applet se fait de la façon suivante :

Exemple (code Java 1.0) :

```
Dimension dim = size();  
int applargeur = dim.width;  
int apphauteur = dim.height;
```

Avec le JDK 1.1, il faut utiliser getSize() à la place de size().

Exemple (code Java 1.1) :

```
public void paint(Graphics g) {  
    super.paint(g);  
    Dimension dim = getSize();  
    int applargeur = dim.width;  
    int apphauteur = dim.height;  
    g.drawString("width = "+applargeur,10,15);  
    g.drawString("height = "+apphauteur,10,30);  
}
```

17.2.8. Les méthodes getCodeBase() et getDocumentBase()

Ces méthodes renvoient respectivement l'emplacement de l'applet sous forme d'adresse Web ou de dossier et l'emplacement de la page HTML qui contient l'applet.

Exemple :

```
public void paint(Graphics g) {  
    super.paint(g);  
    g.drawString("CodeBase = "+getCodeBase(),10,15);  
    g.drawString("DocumentBase = "+getDocumentBase(),10,30);  
}
```

17.2.9. La méthode showStatus()

Affiche une message dans la barre de status de l'applet

Exemple :

```
public void paint(Graphics g) {  
    super.paint(g);  
    showStatus("message à afficher dans la barre d'état");  
}
```

17.2.10. La méthode getAppletInfo()

Permet de fournir des informations concernant l'auteur, la version et le copyright de l'applet

Exemple :

```
static final String appletInfo = " test applet : auteur, 1999 \n\nCommentaires";  
  
public String getAppletInfo() {  
    return appletInfo;  
}
```

Pour voir les informations, il faut utiliser l'option info du menu Applet de l'appletviewer.

17.2.11. La méthode `getParameterInfo()`

Cette méthode permet de fournir des informations sur les paramètres reconnus par l'applet

Le format du tableau est le suivant :

{ {nom du paramètre, valeurs possibles, description} , ... }

Exemple :

```
static final String[][] parameterInfo =
{ {"texte1", "texte1", " commentaires du texte 1" } ,
  {"texte2", "texte2", " commentaires du texte 2" } };

public String[][] getParameterInfo() {
    return parameterInfo;
}
```

Pour voir les informations, il faut utiliser l'option info du menu Applet de l'appletviewer.

17.2.12. La méthode `getGraphics()`

Elle retourne la zone graphique d'une applet : utile pour dessiner dans l'applet avec des méthodes qui ne possèdent pas le contexte graphique en paramètres (ex : `mouseDown` ou `mouseDrag`).

17.2.13. La méthode `getAppletContext()`

Cette méthode permet l'accès à des fonctionnalités du navigateur.

17.2.14. La méthode `setStub()`

Cette méthode permet d'attacher l'applet au navigateur.

17.3. Les interfaces utiles pour les applets

17.3.1. L'interface `Runnable`

Cette interface fournit le comportement nécessaire à un applet pour devenir un thread.

Les méthodes `start()` et `stop()` de l'applet peuvent permettre d'arrêter et de démarrer un thread pour permettre de limiter l'usage des ressources machines lorsque la page contenant l'applet est inactive.

17.3.2. L'interface ActionListener

Cette interface permet à l'applet de répondre aux actions de l'utilisateur avec la souris

La méthode actionPerformed() permet de définir les traitements associés aux événements.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public void actionPerformed(ActionEvent evt) { ... }
```

Pour plus d'information, voir le chapitre «[L'interception des actions de l'utilisateur](#)».

17.3.3. L'interface MouseListener pour répondre à un clic de souris

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletMouse extends Applet implements MouseListener {
    int nbClick = 0;

    public void init() {
        super.init();
        addMouseListener(this);
    }

    public void mouseClicked(MouseEvent e) {
        nbClick++;
        repaint();
    }

    public void mouseEntered(MouseEvent e) {
    }

    public void mouseExited(MouseEvent e) {
    }

    public void mousePressed(MouseEvent e) {
    }

    public void mouseReleased(MouseEvent e) {
    }

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        g.drawString("Nombre de clics : " + nbClick, 10, 10);
    }
}
```

Pour plus d'information, voir le chapitre sur «[L'interception des actions de l'utilisateur](#)».

17.4. La transmission de paramètres à une applet

La méthode getParameter() retourne les paramètres écrits dans la page HTML. Elle retourne une chaîne de caractères de type String.

Exemple :

```
String parametre;  
parametre = getParameter(" nom-parametre ");
```

Si le paramètre n'est pas renseigné dans la page HTML alors `getParameter()` retourne null

Pour utiliser les valeurs des paramètres, il sera souvent nécessaire de faire une conversion de la chaîne de caractères dans le type voulu en utilisant les Wrappers

Exemple :

```
String taille;  
int hauteur;  
taille = getParameter(" hauteur ");  
Integer temp = new Integer(taille)  
hauteur = temp.intValue();
```

Exemple :

```
int vitesse;  
String paramvitesse = getParameter(" VITESSE ");  
if (paramvitesse != null) vitesse = Integer.parseInt(paramVitesse);  
// parseInt ne fonctionne pas avec une chaîne vide
```



Attention : l'appel à la méthode `getParameter()` dans le constructeur par défaut lève une exception de type `NullPointerException`.

Exemple :

```
public MonApplet() {  
    String taille;  
    taille = getParameter(" message ");  
}
```

17.5. Applet et le multimédia

17.5.1. Insertion d'images.

Java supporte deux standards :

- le format GIF de Compuserve qui est beaucoup utilisé sur internet car il génère des fichiers de petite taille contenant des images d'au plus 256 couleurs.
- et le format JPEG. qui convient mieux aux grandes images et à celles de plus de 256 couleurs car le taux de compression avec perte de qualité peut être précisé.

Pour la manipulation des images, le package nécessaire est `java.awt.image`.

La méthode `getImage()` possède deux signatures : `getImage(URL url)` et `getImage (URL url, String name)`.

On procède en deux étapes : le chargement puis l'affichage. Si les paramètres fournis à `getImage` ne désignent pas une image, aucune exception n'est levée.

La méthode `getImage()` ne charge pas de données sur le poste client. Celles ci seront chargées quand l'image sera dessinée pour la première fois.

Exemple :

```
public void paint(Graphics g) {
    super.paint(g);
    Image image=null;
    image=getImage(getDocumentBase( ), "monimage.gif"); //chargement de l'image
    g.drawImage(image, 40, 70, this);
}
```

Le sixième paramètre de la méthode `drawImage()` est un objet qui implémente l'interface `ImageObserver`. `ImageObserver` est une interface déclarée dans le package `java.awt.image` qui sert à donner des informations sur le fichier image. Souvent, on indique `this` à la place de cet argument représentant l'applet elle même. La classe `ImageObserver` détecte le chargement et la fin de l'affichage d'une image. La classe `Applet` contient le comportement qui se charge de faire ces actions d'où le fait de mettre `this`.

Pour obtenir les dimensions de l'image à afficher on peut utiliser les méthodes `getWidth()` et `getHeight()` qui retournent un nombre entier en pixels.

Exemple :

```
int largeur = 0;
int hauteur = 0;
largeur = image.getWidth(this);
hauteur = image.getHeight(this);
```

17.5.2. Insertion de sons

Seul le format d'extension `.AU` de Sun est supporté par java. Pour utiliser un autre format, il faut le convertir.

La méthode `play()` permet de jouer un son.

Exemple :

```
import java.net.URL;

...
try {
    play(new URL(getDocumentBase(), " monson.au "));
} catch (java.net.MalformedURLException e) {}
```

La méthode `getDocumentBase()` détermine et renvoie l'URL de l'applet.

Ce mode d'exécution n'est valable que si le son n'est à reproduire qu'une seule fois, sinon il faut utiliser l'interface `AudioClip`.

Avec trois méthodes, l'interface `AudioClip` facilite l'utilisation des sons :

- `public abstract void play()` // jouer une seule fois le fichier
- `public abstract void loop()` // relancer le son jusqu'à interruption par la méthode `stop` ou la fin de l'applet
- `public abstract void stop()` // fin de la reproduction du clip audio

Exemple :

```
import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.net.*;

public class AppletMusic extends Applet {
    protected AudioClip ac = null;
```

```

public void init() {
    super.init();
    try {
        AppletContext ac = getAppletContext();
        if (ac != null)
            aC = ac.getAudioClip(new URL(getDocumentBase(), "spacemusic.au"));
        else
            System.out.println(" fichier son introuvable ");
    }
    catch (MalformedURLException e) {}
    aC.loop();
}
}

```

Pour utiliser plusieurs sons dans une applet, il suffit de déclarer plusieurs variables AudioClip.

L'objet retourné par la méthode `getAudioClip()` est un objet qui implémente l'interface `AudioClip` défini dans la machine virtuelle car il est très dépendant du système de la plate forme d'exécution.

17.5.3. Animation d'un logo

Exemple :

```

import java.applet.*;
import java.awt.*;

public class AppletAnimation extends Applet implements Runnable {
    Thread thread;
    protected Image tabImage[];
    protected int index;

    public void init() {
        super.init();
        //chargement du tableau d'image
        index = 0;
        tabImage = new Image[2];
        for (int i = 0; i < tabImage.length; i++) {
            String fichier = new String("monimage" + (i + 1) + ".gif ");
            tabImage[i] = getImage(getDocumentBase(), fichier);
        }
    }

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        // affichage de l'image
        g.drawImage(tabImage[index], 10, 10, this);
    }

    public void run() {
        //traitements exécuté par le thread
        while (true) {
            repaint();
            index++;
            if (index >= tabImage.length)
                index = 0;
            try {
                thread.sleep(500);
            }
            catch (InterruptedException e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }
    }

    public void start() {
        //demarrage du tread
        if (thread == null) {
            thread = new Thread(this);
        }
    }
}

```

```

        thread.start();
    }
}

public void stop() {
    // arret du thread
    if (thread != null) {
        thread.stop();
        thread = null;
    }
}

public void update(Graphics g) {
    //la redéfinition de la méthode permet d'éviter les scintillements
    paint(g);
}
}

```

La surcharge de la méthode `paint()` permet d'éviter le scintillement de l'écran du à l'effacement de l'écran et à son rafraichissement. Dans ce cas, seul le rafraichissement est effectué.

17.6. Applet et application (applet pouvant s'exécuter comme application)

Il faut rajouter une classe main à l'applet, définir une fenêtre qui recevra l'affichage de l'applet, appeler les méthodes `init()` et `start()` et afficher la fenêtre.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import java.applet.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

public class AppletApplication extends Applet implements WindowListener {

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        AppletApplication applet = new AppletApplication();
        Frame frame = new Frame("Applet");
        frame.addWindowListener(applet);
        frame.add("Center", applet);
        frame.setSize(350, 250);
        frame.show();
        applet.init();
        applet.start();
    }

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        g.drawString("Bonjour", 10, 10);
    }

    public void windowActivated(WindowEvent e) { }

    public void windowClosed(WindowEvent e) { }

    public void windowClosing(WindowEvent e) {
        System.exit(0);
    }

    public void windowDeactivated(WindowEvent e) { }

    public void windowDeiconified(WindowEvent e) { }

    public void windowIconified(WindowEvent e) { }
}

```

```
public void windowOpened(WindowEvent e) { }  
}
```

17.7. Les droits des applets

Une applet est une application Java hébergée sur une machine distante (un serveur Web) et qui s'exécute, après chargement, sur la machine client équipée d'un navigateur. Ce navigateur contrôle les accès de l'applet aux ressources locales et ne les autorisent pas systématiquement : chaque navigateur définit sa propre règle.

Le modèle classique de sécurité pour l'exécution des applets, recommandé par Sun, distingue deux types d'applets : les applets non dignes de confiance (untrusted) qui n'ont pas accès aux ressources locales et externes, les applets dignes de confiance (trusted) qui ont l'accès. Dans ce modèle, une applet est par défaut untrusted.

La signature d'une applet permet de désigner son auteur et de garantir que le code chargé par le client est bien celui demandé au serveur. Cependant, une applet signée n'est pas forcément digne de confiance.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Partie 3 : Utilisation des API avancées

Le JDK fournit un certain nombre d'API intégrées au JDK pour des fonctionnalités avancées.

Cette partie contient les chapitres suivants :

- ◆ Les collections : propose une revue des classes fournies par le JDK pour gérer des ensembles d'objets
- ◆ Les flux : explore les classes utiles à la mise en oeuvre d'un des mécanismes de base pour échanger des données
- ◆ La sérialisation : ce procédé permet de rendre un objet persistant
- ◆ L'interaction avec le réseau : propose un aperçu des API fournies par Java pour utiliser les fonctionnalités du réseau dans les applications
- ◆ La gestion dynamique des objets et l'introspection : ces mécanismes permettent dynamiquement de connaître le contenu d'une classe et de l'utiliser
- ◆ L'appel de méthodes distantes : RMI : étudie la mise en oeuvre de la technologie RMI pour permettre l'appel de méthodes distantes
- ◆ L'internationalisation : traite d'une façon pratique de la possibilité d'internationaliser une application
- ◆ Les composants Java beans : examine comment développer et utiliser des composants réutilisables
- ◆ Logging : indique comment mettre en oeuvre deux API pour la gestion des logs : Log4J du projet open source jakarta et l'API logging du JDK 1.4
- ◆ La sécurité : partie intégrante de Java, elle revêt de nombreux aspects dans les spécifications, la gestion des droits d'exécution et plusieurs API dédiées
- ◆ Java Web Start (JWS) : est une technologie qui permet le déploiement d'applications clientes riches à travers le réseau via un navigateur
- ◆ JNI (Java Native Interface) : technologie qui permet d'utiliser du code natif dans une classe Java et vice et versa
- ◆ JNDI (Java Naming and Directory Interface) : introduit l'API capable d'accéder aux services de nommage et d'annuaires

- ◆ Scripting : L'utilisation d'outils de scripting avec Java à longterm a été possible au travers de produits open source. Depuis la version 6.0 de Java, une API standard est proposée.

18. Les collections

Chapitre 18

Les collections sont des objets qui permettent de gérer des ensembles d'objets. Ces ensembles de données peuvent être définis avec plusieurs caractéristiques : la possibilité de gérer des doublons, de gérer un ordre de tri, etc. ...

Chaque objet contenu dans une collection est appelé un élément.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Présentation du framework collection](#)
- ◆ [Les interfaces des collections](#)
- ◆ [Les listes](#)
- ◆ [Les ensembles](#)
- ◆ [Les collections gérées sous la forme clé/valeur](#)
- ◆ [Le tri des collections](#)
- ◆ [Les algorithmes](#)
- ◆ [Les exceptions du framework](#)

18.1. Présentation du framework collection

Dans la version 1 du J.D.K., il n'existe qu'un nombre restreint de classes pour gérer des ensembles de données :

- Vector
- Stack
- Hashtable
- Bitset

L'interface Enumeration permet de parcourir le contenu de ces objets.

Pour combler le manque d'objets adaptés, la version 2 du J.D.K. apporte un framework complet pour gérer les collections. Cette bibliothèque contient un ensemble de classes et interfaces. Elle fournit également un certain nombre de classes abstraites qui implémentent partiellement certaines interfaces.

Les interfaces à utiliser par des objets qui gèrent des collections sont :

- Collection : interface qui est implémentée par la plupart des objets qui gèrent des collections
- Map : interface qui définit des méthodes pour des objets qui gèrent des collections sous la forme clé/valeur
- Set : interface pour des objets qui n'autorisent pas la gestion des doublons dans l'ensemble
- List : interface pour des objets qui autorisent la gestion des doublons et un accès direct à un élément
- SortedSet : interface qui étend l'interface Set et permet d'ordonner l'ensemble
- SortedMap : interface qui étend l'interface Map et permet d'ordonner l'ensemble

Certaines méthodes définies dans ces interfaces sont dites optionnelles : leur définition est donc obligatoire mais si l'opération n'est pas supportée alors la méthode doit lever une exception particulière. Ceci permet de réduire le nombre d'interfaces et de répondre au maximum de cas.

Le framework propose plusieurs objets qui implémentent ces interfaces et qui peuvent être directement utilisés :

- HashSet : HashTable qui implémente l'interface Set
- TreeSet : arbre qui implémente l'interface SortedSet
- ArrayList : tableau dynamique qui implémente l'interface List
- LinkedList : liste doublement chaînée (parcours de la liste dans les deux sens) qui implémente l'interface List
- HashMap : HashTable qui implémente l'interface Map
- TreeMap : arbre qui implémente l'interface SortedMap

Le framework définit aussi des interfaces pour faciliter le parcours des collections et leur tri :

- Iterator : interface pour le parcours des collections
- ListIterator : interface pour le parcours des listes dans les deux sens et modifier les éléments lors de ce parcours
- Comparable : interface pour définir un ordre de tri naturel pour un objet
- Comparator : interface pour définir un ordre de tri quelconque

Deux classes existantes dans les précédentes versions du JDK ont été modifiées pour implémenter certaines interfaces du framework :

- Vector : tableau à taille variable qui implémente maintenant l'interface List
- HashTable : table de hashage qui implémente maintenant l'interface Map

Le framework propose la classe Collections qui contient de nombreuses méthodes statiques pour réaliser certaines opérations sur une collection. Plusieurs méthodes `unmodifiableXXX()` (ou XXX représente une interface d'une collection) permettent de rendre une collection non modifiable. Plusieurs méthodes `synchronizedXXX()` permettent d'obtenir une version synchronisée d'une collection pouvant ainsi être manipulée de façon sûre par plusieurs threads. Enfin plusieurs méthodes permettent de réaliser des traitements sur la collection : tri et duplication d'une liste, recherche du plus petit et du plus grand élément, etc. ...

Le framework fournit plusieurs classes abstraites qui proposent une implémentation partielle d'une interface pour faciliter la création d'une collection personnalisée : `AbstractCollection`, `AbstractList`, `AbstractMap`, `AbstractSequentialList` et `AbstractSet`.

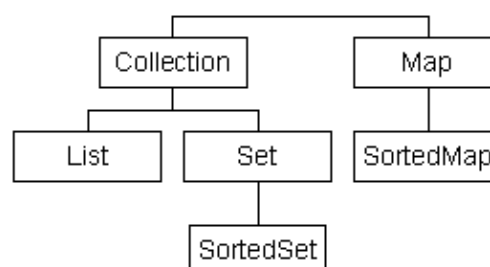
Les objets du framework stockent toujours des références sur les objets contenus dans la collection et non les objets eux-mêmes. Ce sont obligatoirement des objets qui doivent être ajoutés dans une collection. Il n'est pas possible de stocker directement des types primitifs : il faut obligatoirement encapsuler ces données dans des wrappers.

Toutes les classes de gestion de collection du framework ne sont pas synchronisées : elles ne prennent pas en charge les traitements multi-threads. Le framework propose des méthodes pour obtenir des objets de gestion de collections qui prennent en charge cette fonctionnalité. Les classes `Vector` et `Hashtable` étaient synchronisées mais l'utilisation d'une collection ne se fait généralement pas de ce contexte. Pour réduire les temps de traitement dans la plupart des cas, elles ne sont pas synchronisées par défaut.

Lors de l'utilisation de ces classes, il est préférable de stocker la référence de ces objets sous la forme d'une interface qu'ils implémentent plutôt que sous leur forme objet. Ceci rend le code plus facile à modifier si le type de l'objet qui gère la collection doit être changé.

18.2. Les interfaces des collections

Le framework de java 2 définit 6 interfaces en relation directe avec les collections qui sont regroupées dans deux arborescences :



Le JDK ne fournit pas de classes qui implémentent directement l'interface Collection.

Le tableau ci-dessous présente les différentes classes qui implémentent les interfaces de bases Set, List et Map :

	Set collection d'éléments uniques	List collection avec doublons	Map collection sous la forme clé/valeur
Tableau redimensionnable		ArrayList, Vector (JDK 1.1)	
Arbre	TreeSet		TreeMap
Liste chaînée		LinkedList	
Collection utilisant une table de hachage	HashSet		HashMap, Hashtable (JDK 1.1)
Classes du JDK 1.1		Stack	

Pour gérer toutes les situations de façon simple, certaines méthodes peuvent être définies dans une interface comme « optionnelles ». Pour celles-ci, les classes qui implémentent une telle interface, ne sont pas obligées d'implémenter du code qui réalise un traitement mais simplement lève une exception si cette fonctionnalité n'est pas supportée.

Le nombre d'interfaces est ainsi grandement réduit.

Cette exception est du type `UnsupportedOperationException`. Pour éviter de protéger tous les appels de méthodes d'un objet gérant les collections dans un bloc try-catch, cette exception hérite de la classe `RuntimeException`.

Toutes les classes fournies par le J.D.K. qui implémentent une des interfaces héritant de `Collection` implémentent toutes les opérations optionnelles.

18.2.1. L'interface Collection

Cette interface définit des méthodes pour des objets qui gèrent des éléments d'une façon assez générale. Elle est la super interface de plusieurs interfaces du framework.

Plusieurs classes qui gèrent une collection implémentent une interface qui hérite de l'interface `Collection`. Cette interface est une des deux racines de l'arborescence des collections.

Cette interface définit plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
<code>boolean add(Object)</code>	ajoute l'élément fourni en paramètre à la collection. La valeur de retour indique si la collection a été mise à jour
<code>boolean addAll(Collection)</code>	ajoute à la collection tous les éléments de la collection fournie en paramètre
<code>void clear()</code>	supprime tous les éléments de la collection
<code>boolean contains(Object)</code>	indique si la collection contient au moins un élément identique à celui fourni en paramètre
<code>boolean containsAll(Collection)</code>	indique si tous les éléments de la collection fournie en paramètre sont contenus dans la collection
<code>boolean isEmpty()</code>	indique si la collection est vide
<code>Iterator iterator()</code>	renvoie un objet qui permet de parcourir l'ensemble des éléments de la collection
<code>boolean remove(Object)</code>	supprime l'élément fourni en paramètre de la collection. La valeur de retour indique si la collection a été mise à jour

boolean removeAll(Collection)	supprime tous les éléments de la collection qui sont contenus dans la collection fournie en paramètre
int size()	renvoie le nombre d'éléments contenu dans la collection
Object[] toArray()	renvoie d'un tableau d'objets qui contient tous les éléments de la collection

Cette interface représente un minimum commun pour les objets qui gèrent des collections : ajout d'éléments, suppression d'éléments, vérifier la présence d'un objet dans la collection, parcours de la collection et quelques opérations diverses sur la totalité de la collection.

Ce tronc commun permet entre autre de définir pour chaque objet gérant une collection, un constructeur pour cet objet demandant un objet de type Collection en paramètre. La collection est ainsi initialisée avec les éléments contenus dans la collection fournie en paramètre.

Attention : il ne faut pas ajouter dans une collection une référence à la collection elle-même.

18.2.2. L'interface Iterator

Cette interface définit des méthodes pour des objets capables de parcourir les données d'une collection.

La définition de cette nouvelle interface par rapport à l'interface Enumeration a été justifiée par l'ajout de la fonctionnalité de suppression et la réduction des noms de méthodes.

Méthode	Rôle
boolean hasNext()	indique si il reste au moins à parcourir dans la collection
Object next()	renvoie le prochain élément dans la collection
void remove()	supprime le dernier élément parcouru

La méthode hasNext() est équivalente à la méthode hasMoreElements() de l'interface Enumeration.

La méthode next() est équivalente à la méthode nextElement() de l'interface Enumeration.

La méthode next() lève une exception de type NoSuchElementException si elle est appelée alors que la fin du parcours des éléments est atteinte. Pour éviter la levée de cette exception, il suffit d'appeler la méthode hasNext() et de conditionner avec le résultat l'appel à la méthode next().

Exemple (code Java 1.2) :

```
Iterator iterator = collection.iterator();
while (iterator.hasNext()) {
    System.out.println("objet = "+iterator.next());
}
```

La méthode remove() permet de supprimer l'élément renvoyé par le dernier appel à la méthode next(). Il est ainsi impossible d'appeler la méthode remove() sans un appel correspondant à next() : on ne peut pas appeler deux fois de suite la méthode remove().

Exemple (code Java 1.2) : suppression du premier élément

```
Iterator iterator = collection.iterator();
if (iterator.hasNext()) {
    iterator.next();
    iterator.remove();
}
```

Si aucun appel à la méthode `next()` ne correspond à celui de la méthode `remove()`, une exception de type `IllegalStateException` est levée

18.3. Les listes

Une liste est une collection ordonnée d'éléments qui autorise d'avoir des doublons. Etant ordonné, un élément d'une liste peut être accédé à partir de son index.

18.3.1. L'interface List

Cette interface étend l'interface `Collection`.

Les collections qui implémentent cette interface autorisent les doublons dans les éléments de la liste. Ils autorisent aussi l'insertion d'éléments `null`.

L'interface `List` propose plusieurs méthodes pour un accès à partir d'un index aux éléments de la liste. La gestion de cet index commence à zéro.

Pour les listes, une interface particulière est définie pour assurer le parcours dans les deux sens de la liste et assurer des mises à jour : l'interface `ListIterator`

Méthode	Rôle
<code>Iterator iterator()</code>	renvoie un objet capable de parcourir la liste
<code>Object set (int, Object)</code>	remplace l'élément contenu à la position précisée par l'objet fourni en paramètre
<code>void add(int, Object)</code>	ajoute l'élément fourni en paramètre à la position précisée
<code>Object get(int)</code>	renvoie l'élément à la position précisée
<code>int indexOf(Object)</code>	renvoie l'index du premier élément fourni en paramètre dans la liste ou <code>-1</code> si l'élément n'est pas dans la liste
<code>ListIterator listIterator()</code>	renvoie un objet pour parcourir la liste et la mettre à jour
<code>List subList(int,int)</code>	renvoie un extrait de la liste contenant les éléments entre les deux index fournis (le premier index est inclus et le second est exclus). Les éléments contenus dans la liste de retour sont des références sur la liste originale. Des mises à jour de ces éléments impactent la liste originale.
<code>int lastIndexOf(Object)</code>	renvoie l'index du dernier élément fourni en paramètre dans la liste ou <code>-1</code> si l'élément n'est pas dans la liste
<code>Object set(int, Object)</code>	remplace l'élément à la position indiquée avec l'objet fourni

Le framework propose des classes qui implémentent l'interface `List` : `LinkedList` et `ArrayList`.

18.3.2. Les listes chaînées : la classe LinkedList

Cette classe hérite de la classe `AbstractSequentialList` et implémente donc l'interface `List`.

Elle représente une liste doublement chaînée.

Cette classe possède un constructeur sans paramètre et un qui demande une collection. Dans ce dernier cas, la liste sera initialisée avec les éléments de la collection fournie en paramètre.

Exemple (code Java 1.2) :

```
LinkedList listeChaine = new LinkedList();
Iterator iterator = listeChaine.iterator();
listeChaine.add("element 1");
listeChaine.add("element 2");
listeChaine.add("element 3");
while (iterator.hasNext()) {
    System.out.println("objet = "+iterator.next());
}
```

Une liste chaînée gère une collection de façon ordonnée : l'ajout d'un élément peut se faire à la fin de la collection ou après n'importe quel élément. Dans ce cas, l'ajout est lié à la position courante lors d'un parcours.

Pour répondre à ce besoin, l'interface qui permet le parcours de la collection est une sous classe de l'interface Iterator : l'interface ListIterator.

Comme les iterator sont utilisés pour faire des mises à jour dans la liste, une exception de type `CurrentModificationException` levée si un iterator parcourt la liste alors qu'un autre fait des mises à jour (ajout ou suppression d'un élément dans la liste).

Pour gérer facilement cette situation, il est préférable si l'on sait qu'il y a des mises à jour à faire de n'avoir qu'un seul iterator qui soit utilisé.

Plusieurs méthodes pour ajouter, supprimer ou obtenir le premier ou le dernier élément de la liste permettent d'utiliser cette classe pour gérer une pile :

Méthode	Rôle
<code>void addFirst(Object)</code>	insère l'objet en début de la liste
<code>void addLast(Object)</code>	insère l'objet en fin de la liste
<code>Object getFirst()</code>	renvoie le premier élément de la liste
<code>Object getLast()</code>	renvoie le dernier élément de la liste
<code>Object removeFirst()</code>	supprime le premier élément de la liste et renvoie le premier élément
<code>Object removeLast()</code>	supprime le dernier élément de la liste et renvoie le premier élément

De par les caractéristiques d'une liste chaînée, il n'existe pas de moyen d'obtenir un élément de la liste directement. Pourtant, la méthode `contains()` permet de savoir si un élément est contenu dans la liste et la méthode `get()` permet d'obtenir l'élément à la position fournie en paramètre. Il ne faut toutefois pas oublier que ces méthodes parcourent la liste jusqu'à obtention du résultat, ce qui peut être particulièrement gourmand en terme de temps de réponse surtout si la méthode `get()` est appelée dans une boucle.

Pour cette raison, il ne faut surtout pas utiliser la méthode `get()` pour parcourir la liste.

La méthode `toString()` renvoie une chaîne qui contient tous les éléments de la liste.

18.3.3. L'interface ListIterator

Cette interface définit des méthodes pour parcourir la liste dans les deux sens et effectuer des mises à jour qui agissent par rapport à l'élément courant dans le parcours.

En plus des méthodes définies dans l'interface `Iterator` dont elle hérite, elle définit les méthodes suivantes :

Méthode	Roles

void add(Object)	ajoute un élément dans la liste en tenant de la position dans le parcours
boolean hasPrevious()	indique si il reste au moins un élément à parcourir dans la liste dans son sens inverse
Object previous()	renvoi l'élément précédent dans la liste
void set(Object)	remplace l'élément courante par celui fourni en paramètre

La méthode add() de cette interface ne retourne pas un booléen indiquant que l'ajout à réussi.

Pour ajouter un élément en début de liste, il suffit d'appeler la méthode add() sans avoir appelé une seule fois la méthode next(). Pour ajouter un élément en fin de la liste, il suffit d'appeler la méthode next() autant de fois que nécessaire pour atteindre la fin de la liste et appeler la méthode add(). Plusieurs appels à la méthode add() successifs, ajoutent les éléments à la position courante dans l'ordre d'appel de la méthode add().

18.3.4. Les tableaux redimensionnables : la classe ArrayList

Cette classe représente un tableau d'objets dont la taille est dynamique.

Elle hérite de la classe AbstractList donc elle implémente l'interface List.

Le fonctionnement de cette classe est identique à celui de la classe Vector.

La différence avec la classe Vector est que cette dernière est multi thread (toutes ces méthodes sont synchronisées). Pour une utilisation dans un thread unique, la synchronisation des méthodes est inutile et coûteuse. Il est alors préférable d'utiliser un objet de la classe ArrayList.

Elle définit plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
boolean add(Object)	ajoute un élément à la fin du tableau
boolean addAll(Collection)	ajoute tous les éléments de la collection fournie en paramètre à la fin du tableau
boolean addAll(int, Collection)	ajoute tous les éléments de la collection fournie en paramètre dans la collection à partir de la position précisée
void clear()	supprime tous les éléments du tableau
void ensureCapacity(int)	permet d'augmenter la capacité du tableau pour s'assurer qu'il puisse contenir le nombre d'éléments passé en paramètre
Object get(index)	renvoie l'élément du tableau dont la position est précisée
int indexOf(Object)	renvoie la position de la première occurrence de l'élément fourni en paramètre
boolean isEmpty()	indique si le tableau est vide
int lastIndexOf(Object)	renvoie la position de la dernière occurrence de l'élément fourni en paramètre
Object remove(int)	supprime dans le tableau l'élément fourni en paramètre
void removeRange(int,int)	supprime tous les éléments du tableau de la première position fourni incluse jusqu'à la dernière position fournie exclue
Object set(int, Object)	remplace l'élément à la position indiquée par celui fourni en paramètre
int size()	renvoie le nombre d'élément du tableau
void trimToSize()	ajuste la capacité du tableau sur sa taille actuelle

Chaque objet de type ArrayList gère une capacité qui est le nombre total d'élément qu'il est possible d'insérer avant d'agrandir le tableau. Cette capacité a donc une relation avec le nombre d'éléments contenus dans la collection. Lors d'un ajout dans la collection, cette capacité et le nombre d'éléments de la collection déterminent si le tableau doit être agrandi. Si un nombre important d'élément doit être ajouté, il est possible de forcer l'agrandissement de cette capacité avec la méthode `ensureCapacity()`. Son usage évite une perte de temps liée au recalcul de la taille de la collection. Un constructeur permet de préciser la capacité initiale.

18.4. Les ensembles

Un ensemble (Set) est une collection qui n'autorise pas l'insertion de doublons.

18.4.1. L'interface Set

Cette classe définit les méthodes d'une collection qui n'accepte pas de doublons dans ces éléments. Elle hérite de l'interface Collection mais elle ne définit pas de nouvelle méthode.

Pour déterminer si un élément est déjà inséré dans la collection, la méthode `equals()` est utilisée.

Le framework propose deux classes qui implémentent l'interface Set : `TreeSet` et `HashSet`

Le choix entre ces deux objets est lié à la nécessité de trier les éléments :

- les éléments d'un objet `HashSet` ne sont pas triés : l'insertion d'un nouvel élément est rapide
- les éléments d'un objet `TreeSet` sont triés : l'insertion d'un nouvel élément est plus long

18.4.2. L'interface SortedSet

Cette interface définit une collection de type ensemble triée. Elle hérite de l'interface Set.

Le tri de l'ensemble peut être assuré par deux façons :

- les éléments contenus dans l'ensemble implémentent l'interface `Comparable` pour définir leur ordre naturel
- il faut fournir au constructeur de l'ensemble un objet `Comparator` qui définit l'ordre de tri à utiliser

Elle définit plusieurs méthodes pour tirer parti de cette ordre :

Méthode	Rôle
<code>Comparator comparator()</code>	renvoie l'objet qui permet de trier l'ensemble
<code>Object first()</code>	renvoie le premier élément de l'ensemble
<code>SortedSet headSet(Object)</code>	renvoie un sous ensemble contenant tous les éléments inférieurs à celui fourni en paramètre
<code>Object last()</code>	renvoie le dernier élément de l'ensemble
<code>SortedSet subSet(Object, Object)</code>	renvoie un sous ensemble contenant les éléments compris entre le premier paramètre inclus et le second exclus
<code>SortedSet tailSet(Object)</code>	renvoie un sous ensemble contenant tous les éléments supérieurs ou égaux à celui fourni en paramètre

18.4.3. La classe HashSet

Cette classe est un ensemble sans ordre de tri particulier.

Les éléments sont stockés dans une table de hashage : cette table possède une capacité.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;
public class TestHashSet {
    public static void main(String args[]) {
        Set set = new HashSet();
        set.add("CCCCC");
        set.add("BBBBB");
        set.add("DDDDD");
        set.add("BBBBB");
        set.add("AAAAA");

        Iterator iterator = set.iterator();
        while (iterator.hasNext()) {System.out.println(iterator.next());}
    }
}
```

Résultat :

```
AAAAA
DDDDD
BBBBB
CCCCC
```

18.4.4. La classe TreeSet

Cette classe est un arbre qui représente un ensemble trié d'éléments.

Cette classe permet d'insérer des éléments dans n'importe quel ordre et de restituer ces éléments dans un ordre précis lors de son parcours.

L'implémentation de cette classe insère un nouvel élément dans l'arbre à la position correspondant à celle déterminée par l'ordre de tri. L'insertion d'un nouvel élément dans un objet de la classe TreeSet est donc plus lent mais le tri est directement effectué.

L'ordre utilisé est celui indiqué par les objets insérés si ils implémentent l'interface Comparable pour un ordre de tri naturel ou fournir un objet de type Comparator au constructeur de l'objet TreeSet pour définir l'ordre de tri.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;
public class TestTreeSet {
    public static void main(String args[]) {
        Set set = new TreeSet();
        set.add("CCCCC");
        set.add("BBBBB");
        set.add("DDDDD");
        set.add("BBBBB");
        set.add("AAAAA");

        Iterator iterator = set.iterator();
        while (iterator.hasNext()) {System.out.println(iterator.next());}
    }
}
```

Résultat :
AAAAA BBBBB CCCCC DDDDD

18.5. Les collections gérées sous la forme clé/valeur

Ce type de collection gère les éléments avec deux entités : une clé et une valeur associée. La clé doit être unique donc il ne peut y avoir de doublons. En revanche la même valeur peut être associée à plusieurs clés différentes.

Avant l'apparition du framework collections, la classe dédiée à cette gestion était la classe Hashtable.

18.5.1. L'interface Map

Cette interface est une des deux racines de l'arborescence des collections. Les collections qui implémentent cette interface ne peuvent contenir des doublons. Les collections qui implémentent cette interface utilisent une association entre une clé et une valeur.

Elle définit plusieurs méthodes pour agir sur la collection :

Méthode	Rôle
void clear()	supprime tous les éléments de la collection
boolean containsKey(Object)	indique si la clé est contenue dans la collection
boolean containsValue(Object)	indique si la valeur est contenue dans la collection
Set entrySet()	renvoie un ensemble contenant les valeurs de la collection
Object get(Object)	renvoie la valeur associée à la clé fournie en paramètre
boolean isEmpty()	indique si la collection est vide
Set keySet()	renvoie un ensemble contenant les clés de la collection
Object put(Object, Object)	insère la clé et sa valeur associée fournies en paramètres
void putAll(Map)	insère toutes les clés/valeurs de l'objet fourni en paramètre
Collection values()	renvoie une collection qui contient toutes les éléments des éléments
Object remove(Object)	supprime l'élément dont la clé est fournie en paramètre
int size()	renvoie le nombre d'éléments de la collection

La méthode entrySet() permet d'obtenir un ensemble contenant toutes les clés.

La méthode values() permet d'obtenir une collection contenant toutes les valeurs. La valeur de retour est une Collection et non un ensemble car il peut y avoir des doublons (plusieurs clés peuvent être associées à la même valeur).

Le J.D.K. 1.2 propose deux nouvelles classes qui implémentent cette interface :

- HashMap qui stocke les éléments dans une table de hashage
- TreeMap qui stocke les éléments dans un arbre

La classe Hashtable a été mise à jour pour implémenter aussi cette interface.

18.5.2. L'interface SortedMap

Cette interface définit une collection de type Map triée sur la clé. Elle hérite de l'interface Map.

Le tri peut être assuré par deux façons :

- les clés contenues dans la collection implémentent l'interface Comparable pour définir leur ordre naturel
- il faut fournir au constructeur de la collection un objet Comparator qui définit l'ordre de tri à utiliser

Elle définit plusieurs méthodes pour tirer parti de cette ordre :

Méthode	Rôle
Comparator comparator()	renvoie l'objet qui permet de trier la collection
Object first()	renvoie le premier élément de la collection
SortedSet headMap(Object)	renvoie une sous collection contenant tous les éléments inférieurs à celui fourni en paramètre
Object last()	renvoie le dernier élément de la collection
SortedMap subMap(Object, Object)	renvoie une sous collection contenant les éléments compris entre le premier paramètre inclus et le second exclus
SortedMap tailMap(Object)	renvoie une sous collection contenant tous les éléments supérieurs ou égaux à celui fourni en paramètre

18.5.3. La classe Hashtable

Cette classe qui existe depuis le premier jdk implémente une table de hachage. La clé et la valeur de chaque élément de la collection peut être n'importe quel objet non nul.

A partir de Java 1.2 cette classe implémente l'interface Map.

Une des particularités de classe Hashtable est qu'elle est synchronisée.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;

public class TestHashtable {

    public static void main(String[] args) {

        Hashtable htable = new Hashtable();
        htable.put(new Integer(3), "données 3");
        htable.put(new Integer(1), "données 1");
        htable.put(new Integer(2), "données 2");

        System.out.println(htable.get(new Integer(2)));

    }
}
```

Résultat :

données 2

18.5.4. La classe TreeMap

Cette classe gère une collection d'objets sous la forme clé/valeur stockés dans un arbre de type rouge-noir (Red-black tree). Elle implémente l'interface SortedMap. L'ordre des éléments de la collection est maintenu grâce à un objet de type Comparable.

Elle possède plusieurs constructeurs dont un qui permet de préciser l'objet Comparable pour définir l'ordre dans la collection.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;

public class TestTreeMap {

    public static void main(String[] args) {

        TreeMap arbre = new TreeMap();
        arbre.put(new Integer(3), "données 3");
        arbre.put(new Integer(1), "données 1");
        arbre.put(new Integer(2), "données 2");

        Set cles = arbre.keySet();
        Iterator iterator = cles.iterator();
        while (iterator.hasNext()) {
            System.out.println(arbre.get(iterator.next()));
        }
    }
}
```

Résultat :

```
données 1
données 2
données 3
```

18.5.5. La classe HashMap

La classe HashMap est similaire à la classe Hashtable. Les trois grandes différences sont :

- elle est apparue dans le JDK 1.2
- elle n'est pas synchronisée
- elle autorise les objets null comme clé ou valeur

Cette classe n'étant pas synchronisée, pour assurer la gestion des accès concurrents sur cet objet, il faut l'envelopper dans un objet Map en utilisant la méthode synchronizedMap de la classe Collection.

18.6. Le tri des collections

L'ordre de tri est défini grâce à deux interfaces :

- Comparable
- Comparator

18.6.1. L'interface Comparable

Tous les objets qui doivent définir un ordre naturel utilisé par le tri d'une collection avec cet ordre doivent implémenter cette interface.

Cette interface ne définit qu'une seule méthode : `int compareTo(Object)`.

Cette méthode doit renvoyer :

- une valeur entière négative si l'objet courant est inférieur à l'objet fourni
- une valeur entière positive si l'objet courant est supérieur à l'objet fourni
- une valeur nulle si l'objet courant est égal à l'objet fourni

Les classes wrappers, String et Date implémentent cette interface.

18.6.2. L'interface Comparator

Cette interface représente un ordre de tri quelconque. Elle est utile pour permettre le tri d'objet qui n'implémente pas l'interface Comparable ou pour définir un ordre de tri différent de celui défini avec Comparable (l'interface Comparable représente un ordre naturel : il ne peut y en avoir qu'un)

Cette interface ne définit qu'une seule méthode : `int compare(Object, Object)`.

Cette méthode compare les deux objets fournis en paramètre et renvoie :

- une valeur entière négative si le premier objet est inférieur au second
- une valeur entière positive si le premier objet est supérieur au second
- une valeur nulle si les deux objets sont égaux

18.7. Les algorithmes

La classe Collections propose plusieurs méthodes statiques qui effectuer des opérations sur des collections. Ces traitements sont polymorphiques car ils demandent en paramètre un objet qui implémente une interface et retourne une collection.

Méthode	Rôle
<code>void copy(List, List)</code>	copie tous les éléments de la seconde liste dans la première
<code>Enumeration enumeration(Collection)</code>	renvoie un objet Enumeration pour parcourir la collection
<code>Object max(Collection)</code>	renvoie le plus grand élément de la collection selon l'ordre naturel des éléments
<code>Object max(Collection, Comparator)</code>	renvoie le plus grand élément de la collection selon l'ordre naturel précisé par l'objet Comparator
<code>Object min(Collection)</code>	renvoie le plus petit élément de la collection selon l'ordre naturel des éléments
<code>Object min(Collection, Comparator)</code>	renvoie le plus petit élément de la collection selon l'ordre précisé par l'objet Comparator
<code>void reverse(List)</code>	inverse l'ordre de la liste fournie en paramètre
<code>void shuffle(List)</code>	réordonne tous les éléments de la liste de façon aléatoire
<code>void sort(List)</code>	trie la liste dans un ordre ascendant selon l'ordre naturel des éléments
<code>void sort(List, Comparator)</code>	trie la liste dans un ordre ascendant selon l'ordre précisé par l'objet Comparator

Si la méthode `sort(List)` est utilisée, il faut obligatoirement que les éléments inclus dans la liste implémentent tous l'interface `Comparable` sinon une exception de type `ClassCastException` est levée.

Cette classe propose aussi plusieurs méthodes pour obtenir une version multi-thread ou non modifiable des principales interfaces des collections : `Collection`, `List`, `Map`, `Set`, `SortedMap`, `SortedSet`

- `XXX synchronizedXXX(XXX)` pour obtenir une version multi-thread des objets implémentant l'interface `XXX`
- `XXX unmodifiableXXX(XXX)` pour obtenir une version non modifiable des objets implémentant l'interface `XXX`

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;

public class TestUnmodifiable{
    public static void main(String args[])
    {
        List list = new LinkedList();

        list.add("1");
        list.add("2");
        list = Collections.unmodifiableList(list);

        list.add("3");
    }
}
```

Résultat :

```
C:\>java TestUnmodifiable
Exception in thread "main" java.lang.UnsupportedOperationException
    at java.util.Collections$UnmodifiableCollection.add(Unknown Source)
    at TestUnmodifiable.main(TestUnmodifiable.java:13)
```

L'utilisation d'une méthode `synchronizedXXX()` renvoie une instance de l'objet qui supporte la synchronisation pour les opérations d'ajout et de suppression d'éléments. Pour le parcours de la collection avec un objet `Iterator`, il est nécessaire de synchroniser le bloc de code utilisé pour le parcours. Il est important d'inclure aussi dans ce bloc l'appel à la méthode pour obtenir l'objet de type `Iterator` utilisé pour le parcours.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.util.*;

public class TestSynchronized{
    public static void main(String args[])
    {
        List maList = new LinkedList();

        maList.add("1");
        maList.add("2");
        maList.add("3");
        maList = Collections.synchronizedList(maList);

        synchronized(maList) {
            Iterator i = maList.iterator();
            while (i.hasNext())
                System.out.println(i.next());
        }
    }
}
```


18.8. Les exceptions du framework

L'exception de type `UnsupportedOperationException` est levée lorsque qu'une opération optionnelle n'est pas supportée par l'objet qui gère la collection.

L'exception `ConcurrentModificationException` est levée lors du parcours d'une collection avec un objet `Iterator` et que cette collection subi une modification structurelle.

19. Les flux

Chapitre 19

Un programme a souvent besoin d'échanger des informations pour recevoir des données d'une source ou pour envoyer des données vers un destinataire.

La source et la destination de ces échanges peuvent être de nature multiple : un fichier, une socket réseau, un autre programme, etc ...

De la même façon, la nature des données échangées peut être diverse : du texte, des images, du son, etc ...

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentation des flux](#)
- ♦ [Les classes de gestion des flux](#)
- ♦ [Les flux de caractères](#)
- ♦ [Les flux d'octets](#)
- ♦ [La classe File](#)
- ♦ [Les fichiers à accès direct](#)
- ♦ [La classe java.io.Console](#)

19.1. Présentation des flux

Les flux (stream en anglais) permettent d'encapsuler ces processus d'envoi et de réception de données. Les flux traitent toujours les données de façon séquentielle.

En java, les flux peuvent être divisés en plusieurs catégories :

- les flux d'entrée (input stream) et les flux de sortie (output stream)
- les flux de traitement de caractères et les flux de traitement d'octets

Java définit des flux pour lire ou écrire des données mais aussi des classes qui permettent de faire des traitements sur les données du flux. Ces classes doivent être associées à un flux de lecture ou d'écriture et sont considérées comme des filtres. Par exemple, il existe des filtres qui permettent de mettre les données traitées dans un tampon (buffer) pour les traiter par lots.

Toutes ces classes sont regroupées dans le package java.io.

19.2. Les classes de gestion des flux

Ce qui déroute dans l'utilisation de ces classes, c'est leur nombre et la difficulté de choisir celle qui convient le mieux en fonction des besoins. Pour faciliter ce choix, il faut comprendre la dénomination des classes : cela permet de sélectionner la ou les classes adaptées aux traitements à réaliser.

Le nom des classes se décompose en un préfixe et un suffixe. Il y a quatre suffixes possibles en fonction du type de flux (flux d'octets ou de caractères) et du sens du flux (entrée ou sortie).

	Flux d'octets	Flux de caractères
Flux d'entrée	InputStream	Reader
Flux de sortie	OutputStream	Writer

Il existe donc quatre hiérarchies de classes qui encapsulent des types de flux particuliers. Ces classes peuvent être séparées en deux séries de deux catégories différentes : les classes de lecture et d'écriture et les classes permettant la lecture de caractères ou d'octets.

- les sous classes de Reader sont des types de flux en lecture sur des ensembles de caractères
- les sous classes de Writer sont des types de flux en écriture sur des ensembles de caractères
- les sous classes de InputStream sont des types de flux en lecture sur des ensembles d'octets
- les sous classes de OutputStream sont des types de flux en écriture sur des ensembles d'octets

Pour le préfixe, il faut distinguer les flux et les filtres. Pour les flux, le préfixe contient la source ou la destination selon le sens du flux.

Préfixe du flux	source ou destination du flux
ByteArray	tableau d'octets en mémoire
CharArray	tableau de caractères en mémoire
File	fichier
Object	objet
Pipe	pipeline entre deux threads
String	chaîne de caractères

Pour les filtres, le préfixe contient le type de traitement qu'il effectue. Les filtres n'existent pas obligatoirement pour des flux en entrée et en sortie.

Type de traitement	Préfixe de la classe	En entrée	En sortie
Mise en tampon	Buffered	Oui	Oui
Concaténation de flux	Sequence	Oui pour flux d'octets	Non
Conversion de données	Data	Oui pour flux d'octets	Oui pour flux d'octets
Numérotation des lignes	LineNumber	Oui pour les flux de caractères	Non
Lecture avec remise dans le flux des données	PushBack	Oui	Non
Impression	Print	Non	Oui
Sérialisation	Object	Oui pour flux d'octets	Oui pour flux d'octets
Conversion octets/caractères	InputStream / OutputStream	Oui pour flux d'octets	Oui pour flux d'octets

- Buffered : ce type de filtre permet de mettre les données du flux dans un tampon. Il peut être utilisé en entrée et en sortie
- Sequence : ce filtre permet de fusionner plusieurs flux.
- Data : ce type de flux permet de traiter les octets sous forme de type de données
- LineNumber : ce filtre permet de numérotter les lignes contenues dans le flux
- PushBack : ce filtre permet de remettre des données lues dans le flux
- Print : ce filtre permet de réaliser des impressions formatées
- Object : ce filtre est utilisé par la sérialisation
- InputStream / OutputStream : ce filtre permet de convertir des octets en caractères

La package java.io définit ainsi plusieurs classes :

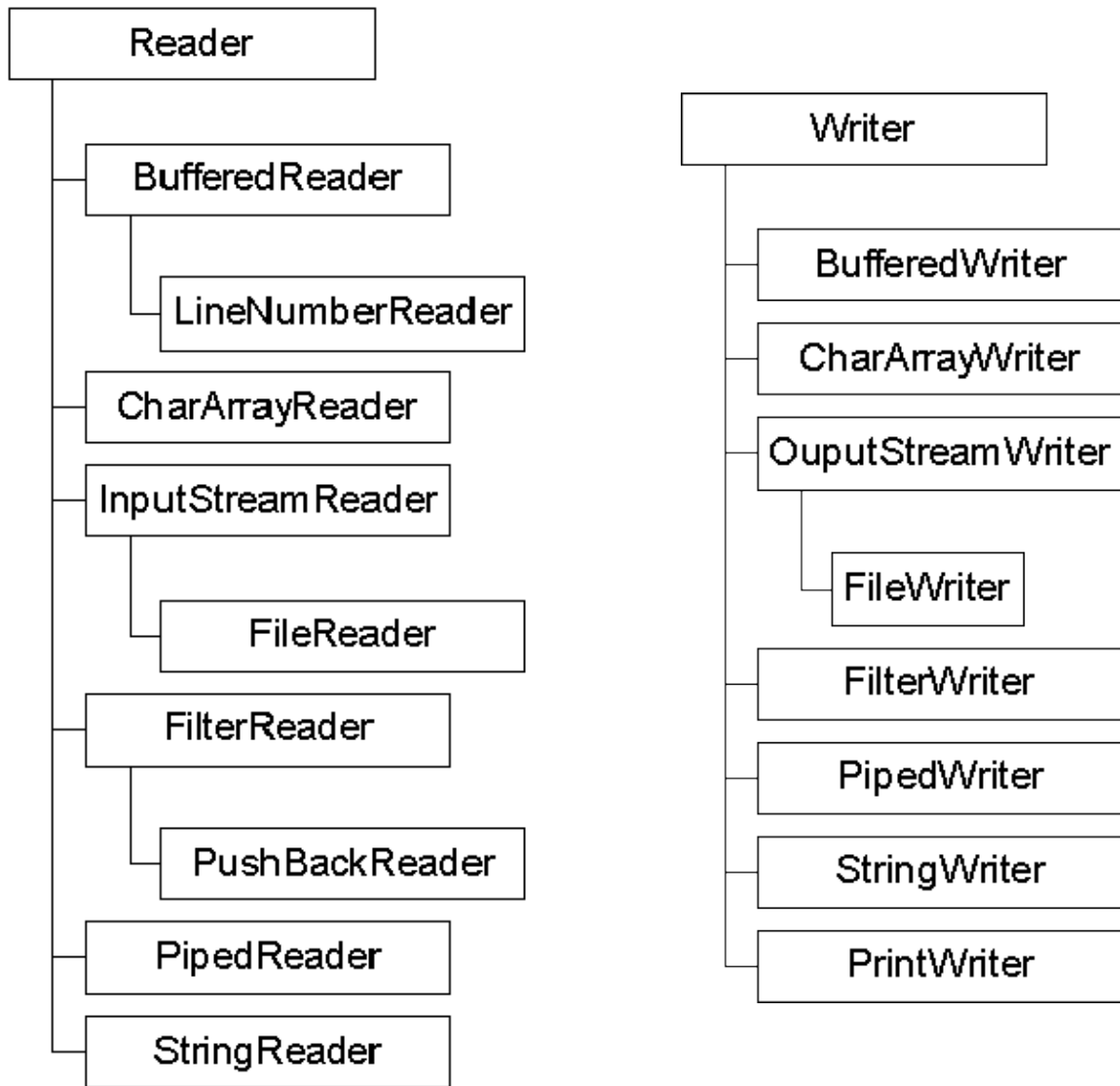
	Flux en lecture	Flux en sortie
Flux de caractères	BufferedReader CharArrayReader FileReader InputStreamReader LineNumberReader PipedReader PushbackReader StringReader	BufferedWriter CharArrayWriter FileWriter OutputStreamWriter PipedWriter StringWriter
Flux d'octets	BufferedInputStream ByteArrayInputStream DataInputStream FileInputStream ObjectInputStream PipedInputStream PushbackInputStream SequenceInputStream	BufferedOutputStream ByteArrayOutputStream DataOutputStream FileOutputStream ObjectOutputStream PipedOutputStream PrintStream

19.3. Les flux de caractères

Ils transportent des données sous forme de caractères : java les gèrent avec le format Unicode qui code les caractères sur 2 octets.

Ce type de flux a été ajouté à partir du JDK 1.1.

Les classes qui gèrent les flux de caractères héritent d'une des deux classes abstraites Reader ou Writer. Il existe de nombreuses sous classes pour traiter les flux de caractères.



19.3.1. La classe Reader

C'est une classe abstraite qui est la classe mère de toutes les classes qui gèrent des flux de caractères en lecture.

Cette classe définit plusieurs méthodes :

Méthodes	Rôles
<code>boolean markSupported()</code>	indique si le flux supporte la possibilité de marquer des positions
<code>boolean ready()</code>	indique si le flux est prêt à être lu
<code>close()</code>	ferme le flux et libère les ressources qui lui étaient associées
<code>int read()</code>	renvoie le caractère lu ou -1 si la fin du flux est atteinte.
<code>int read(char[])</code>	lire plusieurs caractères et les mettre dans un tableau de caractères
<code>int read(char[], int, int)</code>	lire plusieurs caractères. Elle attend en paramètre : un tableau de caractères qui contiendra les caractères lus, l'indice du premier élément du tableau qui recevra le premier caractère et le nombre de caractères à lire. Elle renvoie le nombre de caractères lus ou -1 si aucun caractère n'a été lu. Le tableau de caractères contient les caractères lus.

long skip(long)	saute autant de caractères dans le flux que la valeur fournie en paramètre. Elle renvoie le nombre de caractères sautés.
mark()	permet de marquer une position dans le flux
reset()	retourne dans le flux à la dernière position marquée

19.3.2. La classe Writer

C'est une classe abstraite qui est la classe mère de toutes les classes qui gèrent des flux de caractères en écriture.

Cette classe définit plusieurs méthodes :

Méthodes	Rôles
close()	ferme le flux et libère les ressources qui lui étaient associées
write(int)	écrire le caractère en paramètre dans le flux.
write(char[])	écrire le tableau de caractères en paramètre dans le flux.
write(char[], int, int)	écrire plusieurs caractères. Elle attend en paramètres : un tableau de caractères, l'indice du premier caractère dans le tableau à écrire et le nombre de caractères à écrire.
write(String)	écrire la chaîne de caractères en paramètre dans le flux
write(String, int, int)	écrire une portion d'une chaîne de caractères. Elle attend en paramètre : une chaîne de caractères, l'indice du premier caractère dans la chaîne à écrire et le nombre de caractères à écrire.

19.3.3. Les flux de caractères avec un fichier

Les classes FileReader et FileWriter permettent de gérer des flux de caractères avec des fichiers.

19.3.3.1. Les flux de caractères en lecture sur un fichier

Il faut instancier un objet de la classe FileReader. Cette classe hérite de la classe InputStreamReader et possède plusieurs constructeurs qui peuvent tous lever une exception de type FileNotFoundException:

Constructeur	Rôle
FileInputStream(String)	Créer un flux en lecture vers le fichier dont le nom est précisé en paramètre.
FileInputStream(File)	Idem mais le fichier est précisé avec un objet de type File

Exemple (code Java 1.1) :

```
FileReader fichier = new FileReader("monfichier.txt");
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe FileReader qui permettent de lire un ou plusieurs caractères dans le flux. Toutes ces méthodes sont héritées de la classe Reader et peuvent toutes lever l'exception IOException.

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode `close()`.

19.3.3.2. Les flux de caractères en écriture sur un fichier

Il faut instancier un objet de la classe `FileWriter` qui hérite de la classe `OutputStreamWriter`. Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle
<code>FileWriter(String)</code>	Si le nom du fichier précisé n'existe pas alors le fichier sera créé. Si il existe et qu'il contient des données celles ci seront écrasées.
<code>FileWriter(File)</code>	Idem mais le fichier est précisé avec un objet de la classe <code>File</code> .
<code>FileWriter(String, boolean)</code>	Le booléen permet de préciser si les données seront ajoutées au fichier (valeur <code>true</code>) ou écraseront les données existantes (valeur <code>false</code>)

Exemple (code Java 1.1) :

```
FileWriter fichier = new FileWriter ("monfichier.dat");
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe `FileWriter` héritées de la classe `Writer` qui permettent d'écrire un ou plusieurs caractères dans le flux.

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode `close()`.

19.3.4. Les flux de caractères tamponnés avec un fichier.

Pour améliorer les performances des flux sur un fichier, la mise en tampon des données lues ou écrites permet de traiter un ensemble de caractères représentant une ligne plutôt que de traiter les données caractères par caractères. Le nombre d'opérations est ainsi réduit.

Les classes `BufferedReader` et `BufferedWriter` permettent de gérer des flux de caractères tamponnés avec des fichiers.

19.3.4.1. Les flux de caractères tamponnés en lecture avec un fichier

Il faut instancier un objet de la classe `BufferedReader`. Cette classe possède plusieurs constructeurs qui peuvent tous lever une exception de type `FileNotFoundException`:

Constructeur	Rôle
<code>BufferedReader(Reader)</code>	le paramètre fourni doit correspondre au flux à lire.
<code>BufferedReader(Reader, int)</code>	l'entier en paramètre permet de préciser la taille du buffer. Il doit être positif sinon une exception de type <code>IllegalArgumentException</code> est levée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
BufferedReader fichier = new BufferedReader(new FileReader("monfichier.txt"));
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe `BufferedReader` héritées de la classe `Reader` qui permettent de lire un ou plusieurs caractères dans le flux. Toutes ces méthodes peuvent lever une exception de type `IOException`. Elle définit une méthode supplémentaire pour la lecture :

Méthode	Rôle
<code>String readLine()</code>	lire une ligne de caractères dans le flux. Une ligne est une suite de caractères qui se termine par un retour chariot '\r' ou un saut de ligne '\n' ou les deux.

La classe `BufferedReader` possède plusieurs méthodes pour gérer le flux hérité de la classe `Reader`.

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode `close()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;

public class TestBufferedReader {
    protected String source;

    public TestBufferedReader(String source) {
        this.source = source;
        lecture();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new TestBufferedReader("source.txt");
    }

    private void lecture() {
        try {
            String ligne ;
            BufferedReader fichier = new BufferedReader(new FileReader(source));

            while ((ligne = fichier.readLine()) != null) {
                System.out.println(ligne);
            }

            fichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

19.3.4.2. Les flux de caractères tamponnés en écriture avec un fichier

Il faut instancier un objet de la classe `BufferedWriter`. Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle
<code>BufferedWriter(Writer)</code>	le paramètre fourni doit correspondre au flux dans lequel les données sont écrites.
<code>BufferedWriter(Writer, int)</code>	l'entier en paramètre permet de préciser la taille du buffer. Il doit être positif sinon une exception <code>IllegalArgumentException</code> est levée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
BufferedWriter fichier = new BufferedWriter( new FileWriter("monfichier.txt"));
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe `BufferedWriter` héritées de la classe `Writer` qui permettent de lire un ou plusieurs caractères dans le flux.

La classe `BufferedWriter` possède plusieurs méthodes pour gérer le flux :

Méthode	Rôle
<code>flush()</code>	vide le tampon en écrivant les données dans le flux.
<code>newLine()</code>	écrire un séparateur de ligne dans le flux

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode `close()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;
import java.util.*;

public class TestBufferedWriter {
    protected String destination;

    public TestBufferedWriter(String destination) {
        this.destination = destination;
        traitement();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new TestBufferedWriter("print.txt");
    }

    private void traitement() {
        try {
            String ligne ;
            int nombre = 123;
            BufferedWriter fichier = new BufferedWriter(new FileWriter(destination));

            fichier.write("bonjour tout le monde");
            fichier.newLine();
            fichier.write("Nous sommes le " + new Date());
            fichier.write(", le nombre magique est " + nombre);

            fichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

19.3.4.3. La classe `PrintWriter`

Cette classe permet d'écrire dans un flux des données formatées.

Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle

PrintWriter(Writer)	Le paramètre fourni précise le flux. Le tampon est automatiquement vidé.
PrintWriter(Writer, boolean)	Le booléen permet de préciser si le tampon doit être automatiquement vidé
PrintWriter(OutputStream)	Le paramètre fourni précise le flux. Le tampon est automatiquement vidé.
PrintWriter(OutputStream, boolean)	Le booléen permet de préciser si le tampon doit être automatiquement vidé

Exemple (code Java 1.1) :

```
PrintWriter fichier = new PrintWriter( new FileWriter("monfichier.txt"));
```

Il existe de nombreuses méthodes de la classe PrintWriter qui permettent d'écrire un ou plusieurs caractères dans le flux en les formatant. Les méthodes write() sont héritées de la classe Writer. Elle définit plusieurs méthodes pour envoyer des données formatées dans le flux :

- print(...)

Plusieurs méthodes print acceptent des données de différents types pour les convertir en caractères et les écrire dans le flux

- println()

Cette méthode permet de terminer la ligne courante dans le flux en y écrivant un saut de ligne.

- println (...)

Plusieurs méthodes println acceptent des données de différents types pour les convertir en caractères et les écrire dans le flux avec une fin de ligne.

La classe PrintWriter possède plusieurs méthodes pour gérer le flux :

Méthode	Rôle
flush()	Vide le tampon en écrivant les données dans le flux.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;
import java.util.*;

public class TestPrintWriter {
    protected String destination;

    public TestPrintWriter(String destination) {
        this.destination = destination;
        traitement();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new TestPrintWriter("print.txt");
    }

    private void traitement() {
        try {
            String ligne ;
            int nombre = 123;
            PrintWriter fichier = new PrintWriter(new FileWriter(destination));

            fichier.println("bonjour tout le monde");
            fichier.println("Nous sommes le " + new Date());
            fichier.println("le nombre magique est " + nombre);

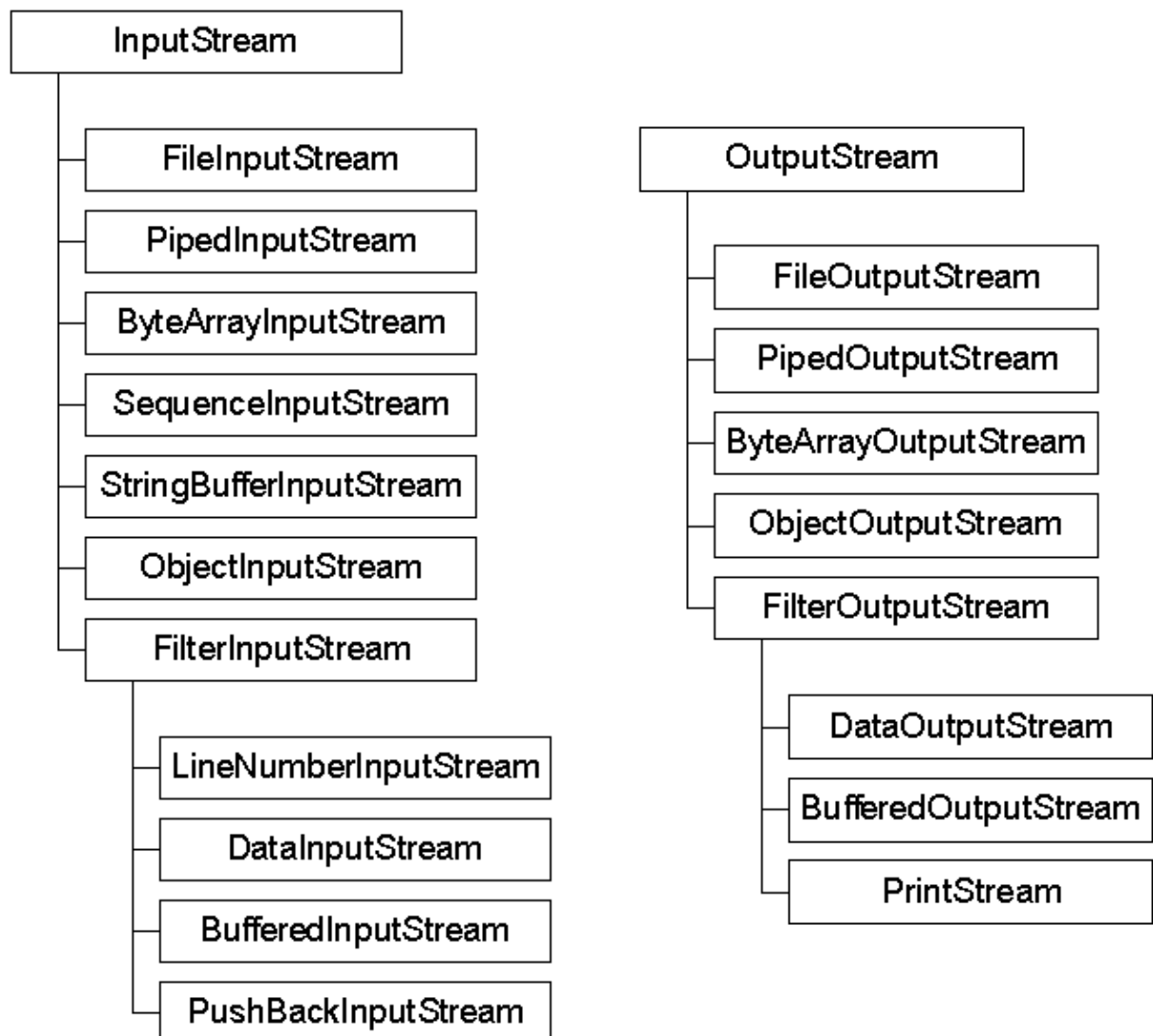
            fichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

```
}  
}  
}
```

19.4. Les flux d'octets

Ils transportent des données sous forme d'octets. Les flux de ce type sont capables de traiter toutes les données.

Les classes qui gèrent les flux d'octets héritent d'une des deux classes abstraites `InputStream` ou `OutputStream`. Il existe de nombreuses sous classes pour traiter les flux d'octets.



19.4.1. Les flux d'octets avec un fichier.

Les classes `FileInputStream` et `FileOutputStream` permettent de gérer des flux d'octets avec des fichiers.

19.4.1.1. Les flux d'octets en lecture sur un fichier

Il faut instancier un objet de la classe `FileInputStream`. Cette classe possède plusieurs constructeurs qui peuvent tous lever l'exception `FileNotFoundException`:

Constructeur	Rôle
<code>FileInputStream(String)</code>	Ouvre un flux en lecture sur le fichier dont le nom est donné en paramètre
<code>FileInputStream(File)</code>	Idem mais le fichier est précisé avec un objet de type <code>File</code>

Exemple (code Java 1.1) :

```
FileInputStream fichier = new FileInputStream("monfichier.dat");
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe `FileInputStream` qui permettent de lire un ou plusieurs octets dans le flux. Toutes ces méthodes peuvent lever l'exception `IOException`.

- `int read()`

Cette méthode envoie la valeur de l'octet lu ou `-1` si la fin du flux est atteinte.

Exemple (code Java 1.1) :

```
int octet = 0;
while (octet != 1 ) {
    octet = fichier.read();
}
```

- `int read(byte[], int, int)`

Cette méthode lit plusieurs octets. Elle attend en paramètre : un tableau d'octets qui contiendra les octets lus, l'indice du premier élément du tableau qui recevra le premier octet et le nombre d'octets à lire.

Elle renvoie le nombre d'octets lus ou `-1` si aucun octet n'a été lus. La tableau d'octets contient les octets lus.

La classe `FileInputStream` possède plusieurs méthodes pour gérer le flux :

Méthode	Rôle
<code>long skip(long)</code>	saute autant d'octets dans le flux que la valeur fournie en paramètre. Elle renvoie le nombre d'octets sautés.
<code>close()</code>	ferme le flux et libère les ressources qui lui étaient associées
<code>int available()</code>	retourne le nombre d'octets qu'il est encore possible de lire dans le flux

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode `close()`.

19.4.1.2. Les flux d'octets en écriture sur un fichier

Il faut instancier un objet de la classe `FileOutputStream`. Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle
<code>FileOutputStream(String)</code>	Si le fichier précisé n'existe pas, il sera créé. Si il existe et qu'il contient des données celles ci seront écrasées.

FileOutputStream(String, boolean)	Le booléen permet de préciser si les données seront ajoutées au fichier (valeur true) ou écraseront les données existantes (valeur false)

Exemple (code Java 1.1) :

```
FileOutputStream fichier = new FileOutputStream("monfichier.dat");
```

Il existe plusieurs méthodes de la classe FileOutputStream qui permettent de lire un ou plusieurs octets dans le flux.

- write(int)

Cette méthode écrit l'octet en paramètre dans le flux.

- write(byte[])

Cette méthode écrit plusieurs octets. Elle attend en paramètre : un tableau d'octets qui contient les octets à écrire : tous les éléments du tableau sont écrits.

- write(byte[], int, int)

Cette méthode écrit plusieurs octets. Elle attend en paramètre : un tableau d'octets qui contient les octets à écrire, l'indice du premier éléments du tableau d'octets à écrire et le nombre d'octets à écrire.

Une fois les traitements sur le flux terminés, il faut libérer les ressources qui lui sont allouées en utilisant la méthode close().

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;

public class CopieFichier {
    protected String source;
    protected String destination;

    public CopieFichier(String source, String destination) {
        this.source = source;
        this.destination = destination;
        copie();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new CopieFichier("source.txt", "copie.txt");
    }

    private void copie() {
        try {
            FileInputStream fis = new FileInputStream(source);
            FileOutputStream fos = new FileOutputStream(destination);
            while(fis.available() > 0) fos.write(fis.read());
            fis.close();
            fos.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

19.4.2. Les flux d'octets tamponnés avec un fichier.

Pour améliorer les performances des flux sur un fichier, la mise en tampon des données lues ou écrites permet de traiter un ensemble d'octets plutôt que de traiter les données octets par octets. Le nombre d'opérations est ainsi réduit.

19.5. La classe File

Les fichiers et les répertoires sont encapsulés dans la classe File du package java.io. Il n'existe pas de classe pour traiter les répertoires car ils sont considérés comme des fichiers. Une instance de la classe File est une représentation logique d'un fichier ou d'un répertoire qui peut ne pas exister physiquement sur le disque.

Si le fichier ou le répertoire existe, de nombreuses méthodes de la classe File permettent d'obtenir des informations sur le fichier. Sinon plusieurs méthodes permettent de créer des fichiers ou des répertoires. Voici une liste des principales méthodes :

Méthode	Rôle
boolean canRead()	indique si le fichier peut être lu
boolean canWrite()	indique si le fichier peut être modifié
boolean createNewFile()	 création d'un nouveau fichier vide
File createTempFile(String, String)	 création d'un nouveau fichier dans le répertoire par défaut des fichiers temporaires. Les deux arguments sont le préfixe et le suffixe du fichier.
File createTempFile(String, String, File)	création d'un nouveau fichier temporaire. Les trois arguments sont le préfixe et le suffixe du fichier et le répertoire.
boolean delete()	détruire le fichier ou le repertoire. Le booléen indique le succès de l'opération
deleteOnExit()	 demande la suppression du fichier à l'arrêt de la JVM
boolean exists()	indique si le fichier existe physiquement
String getAbsolutePath()	renvoie le chemin absolu du fichier
String getPath	renvoie le chemin du fichier
boolean isAbsolute()	indique si le chemin est absolu
boolean isDirectory()	indique si le fichier est un répertoire
boolean isFile()	indique si l'objet représente un fichier
long length()	renvoie la longueur du fichier
String[] list()	renvoie la liste des fichiers et répertoire contenu dans le répertoire
boolean mkdir()	création du répertoire
boolean mkdirs()	création du répertoire avec création des répertoires manquants dans l'arborescence du chemin
boolean renameTo()	renommer le fichier

Depuis la version 1.2 du J.D.K., de nombreuses fonctionnalités ont été ajoutées à cette classe :

- la création de fichiers temporaires (createNewFile, createTempFile, deleteOnExit)
- la gestion des attributs "caché" et "lecture seule" (isHidden, isReadOnly)

- des méthodes qui renvoient des objets de type File au lieu de type String (getParentFile, getAbsolutePath, getCanonicalFile, listFiles)
- une méthode qui renvoie le fichier sous forme d'URL (toURL)

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;

public class TestFile {
    protected String nomFichier;
    protected File fichier;

    public TestFile(String nomFichier) {
        this.nomFichier = nomFichier;
        fichier = new File(nomFichier);
        traitement();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new TestFile(args[0]);
    }

    private void traitement() {

        if (!fichier.exists()) {
            System.out.println("le fichier "+nomFichier+"n'existe pas");
            System.exit(1);
        }

        System.out.println(" Nom du fichier      : "+fichier.getName());
        System.out.println(" Chemin du fichier : "+fichier.getPath());
        System.out.println(" Chemin absolu    : "+fichier.getAbsolutePath());
        System.out.println(" Droit de lecture : "+fichier.canRead());
        System.out.println(" Droite d'écriture : "+fichier.canWrite());

        if (fichier.isDirectory() ) {
            System.out.println(" contenu du repertoire ");
            String fichiers[] = fichier.list();
            for(int i = 0; i > fichiers.length; i++) System.out.println(" "+fichiers[i]);
        }
    }
}
```

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.io.*;

public class TestFile_12 {
    protected String nomFichier;
    protected File fichier;

    public TestFile_12(String nomFichier) {
        this.nomFichier = nomFichier;
        fichier = new File(nomFichier);
        traitement();
    }

    public static void main(String args[]) {
        new TestFile_12(args[0]);
    }

    private void traitement() {

        if (!fichier.exists()) {
            System.out.println("le fichier "+nomFichier+"n'existe pas");
            System.exit(1);
        }

        System.out.println(" Nom du fichier      : "+fichier.getName());
        System.out.println(" Chemin du fichier : "+fichier.getPath());
        System.out.println(" Chemin absolu    : "+fichier.getAbsolutePath());
        System.out.println(" Droit de lecture : "+fichier.canRead());
    }
}
```

```

System.out.println(" Droite d'ecriture : "+fichier.canWrite());

if (fichier.isDirectory() ) {
    System.out.println(" contenu du repertoire ");
    File fichiers[] = fichier.listFiles();
    for(int i = 0; i > fichiers.length; i++) {

        if (fichiers[i].isDirectory())
            System.out.println("    ["+fichiers[i].getName()+"]");
        else
            System.out.println("    "+fichiers[i].getName());
    }
}
}
}

```

19.6. Les fichiers à accès direct

Les fichiers à accès direct permettent un accès rapide à un enregistrement contenu dans un fichier. Le plus simple pour utiliser un tel type de fichier est qu'il contienne des enregistrements de taille fixe mais ce n'est pas obligatoire. Il est possible dans un tel type de fichier de mettre à jour directement un de ces enregistrements.

La classe `RandomAccessFile` encapsule les opérations de lecture/écriture d'un tel fichier. Elle implémente les interfaces `DataInput` et `DataOutput`.

Elle possède deux constructeurs qui attendent en paramètre le fichier à utiliser (sous la forme d'un nom de fichier ou d'un objet de type `File` qui encapsule le fichier) et le mode d'accès.

Le mode est une chaîne de caractères qui doit être égal à «r» ou «rw» selon que le mode soit lecture seule ou lecture/écriture.

Ces deux constructeurs peuvent lever les exceptions suivantes :

- `FileNotFoundException` si le fichier n'est pas trouvé
- `IllegalArgumentException` si le mode n'est pas «r» ou «rw»
- `SecurityException` si le gestionnaire de sécurité empêche l'accès aux fichiers dans le mode précisé

La classe `RandomAccessFile` possède de nombreuses méthodes `writeXXX()` pour écrire des types primitifs dans le fichier.

Exemple :

```

package com.moi.test;

import java.io.RandomAccessFile;

public class TestRandomAccesFile {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            RandomAccessFile monFichier = new RandomAccessFile("monfichier.dat", "rw");
            for (int i = 0; i < 10; i++) {
                monFichier.writeInt(i * 100);
            }
            monFichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Elle possède aussi de nombreuses classes `readXXX()` pour lire des données primitives dans le fichier.

Exemple :

```
package com.moi.test;

import java.io.RandomAccessFile;

public class TestRandomAccesFile {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            RandomAccessFile monFichier = new RandomAccessFile("monfichier.dat", "rw");
            for (int i = 0; i < 10; i++) {
                System.out.println(monFichier.readInt());
            }
            monFichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
0
100
200
300
400
500
600
700
800
900
```

Pour naviguer dans le fichier, la classe utilise un pointeur qui indique la position dans le fichier ou les opérations de lecture ou de mise à jour doivent être effectuées. La méthode `getFilePointer()` permet de connaître la position de ce pointeur et la méthode `seek()` permet de le déplacer.

La méthode `seek()` attendant en paramètre un entier long qui représentent la position, dans le fichier, précisée en octets. La première position commence à zéro.

Exemple : lecture de la sixième données

```
package com.moi.test;

import java.io.RandomAccessFile;

public class TestRandomAccesFile {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            RandomAccessFile monFichier = new RandomAccessFile("monfichier.dat", "rw");
            // 5 représente le sixième enregistrement puisque le premier commence à 0
            // 4 est la taille des données puisqu'elles sont des entiers de type int
            // (codé sur 4 octets)
            monFichier.seek(5*4);
            System.out.println(monFichier.readInt());
            monFichier.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
500
```

19.7. La classe java.io.Console

La classe `java.io.Console`, ajoutée dans Java SE 6, permet un accès à la console du système d'exploitation pour permettre la saisie ou l'affichage de données. Cette nouvelle classe fait usage des flux de type `Reader` et `Writer` ce qui permet une gestion correcte des caractères.

La classe `System` possède une méthode `console()` qui permet d'obtenir une instance de la classe `Console`.

La méthode `printf()` permet de formater et d'afficher des données.

La méthode `readLine()` permet la saisie d'une ligne de données dont les caractères sont affichés sur la console.

La méthode `readPassword()` est identique à la méthode `readLine()` mais les caractères saisis ne sont pas affichés sur la console.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.java6;

public class TestConsole {

    public static void main(String args[]) {
        String string = "La façade nécessaire";
        System.out.println(string);
        System.console().printf("%s%n", string);
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\TestJava6\classes>java com.jmdoudoux.test.java6.TestConsole
La façade nécessaire
La façade nécessaire
```

20. La sérialisation

Chapitre 20

La sérialisation est un procédé introduit dans le JDK version 1.1 qui permet de rendre un objet persistant. Cet objet est mis sous une forme sous laquelle il pourra être reconstitué à l'identique. Ainsi il pourra être stocké sur un disque dur ou transmis au travers d'un réseau pour le créer dans une autre JVM. C'est le procédé qui est utilisé par RMI. La sérialisation est aussi utilisée par les beans pour sauvegarder leurs états.

Au travers de ce mécanisme, Java fournit une façon facile, transparente et standard de réaliser cette opération : ceci permet de facilement mettre en place un mécanisme de persistance. Il est de ce fait inutile de créer un format particulier pour sauvegarder et relire un objet. Le format utilisé est indépendant du système d'exploitation. Ainsi, un objet sérialisé sur un système peut être réutilisé par un autre système pour recréer l'objet.

L'ajout d'un attribut à l'objet est automatiquement pris en compte lors de la sérialisation. Attention toutefois, la désérialisation de l'objet doit se faire avec la classe qui a été utilisée pour la sérialisation.

La sérialisation peut s'appliquer facilement à tous les objets.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Les classes et les interfaces de la sérialisation](#)
- ◆ [Le mot clé transient](#)
- ◆ [La sérialisation personnalisée](#)

20.1. Les classes et les interfaces de la sérialisation

La sérialisation utilise l'interface `Serializable` et les classes `ObjectOutputStream` et `ObjectInputStream`

20.1.1. L'interface `Serializable`

Cette interface ne définit aucune méthode mais permet simplement de marquer une classe comme pouvant être sérialisée.

Tout objet qui doit être sérialisé doit implémenter cette interface ou une de ses classes mères doit l'implémenter.

Si l'on tente de sérialiser un objet qui n'implémente pas l'interface `Serializable`, une exception `NotSerializableException` est levée.

Exemple (code Java 1.1) : une classe serializable possédant trois attributs

```
public class Personne implements java.io.Serializable {
    private String nom = "";
    private String prenom = "";
    private int taille = 0;

    public Personne(String nom, String prenom, int taille) {
        this.nom = nom;
        this.taille = taille;
        this.prenom = prenom;
    }
}
```

```

    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public int getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }
}

```

20.1.2. La classe ObjectOutputStream

Cette classe permet de sérialiser un objet.

Exemple : sérialisation d'un objet et enregistrement sur le disque dur

```

import java.io.*;

public class SerializerPersonne {

    public static void main(String argv[]) {
        Personne personne = new Personne("Dupond", "Jean", 175);
        try {
            FileOutputStream fichier = new FileOutputStream("personne.ser");
            ObjectOutputStream oos = new ObjectOutputStream(fichier);
            oos.writeObject(personne);
            oos.flush();
            oos.close();
        }
        catch (java.io.IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

On définit un fichier avec la classe `FileOutputStream`. On instancie un objet de classe `ObjectOutputStream` en lui fournissant en paramètre le fichier : ainsi, le résultat de la sérialisation sera envoyé dans le fichier.

On appelle la méthode `writeObject` en lui passant en paramètre l'objet à sérialiser. On appelle la méthode `flush()` pour vider le tampon dans le fichier et la méthode `close()` pour terminer l'opération.

Lors de ces opérations une exception de type `IOException` peut être levée si un problème intervient avec le fichier.

Après l'exécution de cet exemple, un fichier nommé « `personne.ser` » est créé. On peut visualiser son contenu mais surtout pas le modifier car sinon il serait corrompu. En effet, les données contenues dans ce fichier ne sont pas toutes au format caractères.

La classe `ObjectOutputStream` contient aussi plusieurs méthodes qui permettent de sérialiser des types élémentaires et non des objets : `writeInt`, `writeDouble`, `writeFloat` ...

Il est possible dans un même flux d'écrire plusieurs objets les uns à la suite des autres. Ainsi plusieurs objets peuvent être sauvegardés. Dans ce cas, il faut faire attention de relire les objets dans leur ordre d'écriture.

20.1.3. La classe `ObjectInputStream`

Cette classe permet de déssérialiser un objet.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;

public class DeSerializerPersonne {

    public static void main(String argv[]) {
        try {
            FileInputStream fichier = new FileInputStream("personne.ser");
            ObjectInputStream ois = new ObjectInputStream(fichier);
            Personne personne = (Personne) ois.readObject();
            System.out.println("Personne : ");
            System.out.println("nom : "+personne.getNom());
            System.out.println("prenom : "+personne.getPrenom());
            System.out.println("taille : "+personne.getTaille());
        }
        catch (java.io.IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        catch (ClassNotFoundException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
C:\dej>java DeSerializerPersonne
Personne :
nom : Dupond
prenom : Jean
taille : 175
```

On crée un objet de la classe `FileInputStream` qui représente le fichier contenant l'objet sérialisé. On crée un objet de type `ObjectInputStream` en lui passant le fichier en paramètre. Un appel à la méthode `readObject()` retourne l'objet avec un type `Object`. Un cast est nécessaire pour obtenir le type de l'objet. La méthode `close()` permet de terminer l'opération.

Si la classe a changé entre le moment où elle a été sérialisée et le moment où elle est déssérialisée, une exception est levée :

Exemple : la classe `Personne` est modifiée et recompilée

```
C:\temp>java DeSerializerPersonne
java.io.InvalidClassException: Personne; Local class not compatible: stream class
desc serialVersionUID=-2739669178469387642 local class serialVersionUID=39870587
36962107851

at java.io.ObjectStreamClass.validateLocalClass(ObjectStreamClass.java:4
38)
at java.io.ObjectStreamClass.setClass(ObjectStreamClass.java:482)
at java.io.ObjectInputStream.inputClassDescriptor(ObjectInputStream.java
:785)
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:353)
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:232)
at java.io.ObjectInputStream.inputObject(ObjectInputStream.java:978)
```

```
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:369)
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:232)
at DeSerializerPersonne.main(DeSerializerPersonne.java:9)
```

Une exception de type `StreamCorruptedException` peut être levée si le fichier a été corrompu par exemple en le modifiant avec un éditeur.

Exemple : les 2 premiers octets du fichier `personne.ser` ont été modifiés avec un éditeur hexa

```
C:\temp>java DeSerializerPersonne

java.io.StreamCorruptedException: InputStream does not containa serialized object
at java.io.ObjectInputStream.readStreamHeader(ObjectInputStream.java:731)
at java.io.ObjectInputStream.<init>(ObjectInputStream.java:165)
at DeSerializerPersonne.main(DeSerializerPersonne.java:8)
```

Une exception de type `ClassNotFoundException` peut être levée si l'objet est transtypé vers une classe qui n'existe plus ou pas au moment de l'exécution.

Exemple (code Java 1.1) :

```
C:\temp>rename Personne.class Personne2.class
C:\temp>java DeSerializerPersonne

java.lang.ClassNotFoundException: Personne
at java.io.ObjectInputStream.inputObject(ObjectInputStream.java:981)
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:369)
at java.io.ObjectInputStream.readObject(ObjectInputStream.java:232)
at DeSerializerPersonne.main(DeSerializerPersonne.java:9)
```

La classe `ObjectInputStream` possède de la même façon que la classe `ObjectOutputStream` des méthodes pour lire des données de type primitives : `readInt()`, `readDouble()`, `readFloat` ...

Lors de la deserialisation, le constructeur de l'objet n'est jamais utilisé.

20.2. Le mot clé transient

Le contenu des attributs est visible dans le flux dans lequel est sérialisé l'objet. Il est ainsi possible pour toute personne ayant accès au flux de voir le contenu de chaque attribut même si ceux si sont private. Ceci peut poser des problèmes de sécurité surtout si les données sont sensibles.

Java introduit le mot clé `transient` qui précise que l'attribut qu'il qualifie ne doit pas être inclus dans un processus de serailisation et donc de deserialisation.

Exemple (code Java 1.1) :

```
...
private transient String codeSecret;
...
```

Lors de la deserialisation, les champs `transient` sont initialisés avec la valeur `null`. Ceci peut poser des problèmes à l'objet qui doit gérer cette état pour éviter d'avoir des exceptions de type `NullPointerException`.

20.3. La sérialisation personnalisée

Il est possible de personnaliser la serialisation d'un objet. Dans ce cas, la classe doit implémenter l'interface Externalizable qui hérite de l'interface Serializable.

20.3.1. L'interface Externalizable

Cette interface définit deux méthode : readExternal() et writeExternal().

Par défaut, la serialisation d'un objet qui implémente cette interface ne prend en compte aucun attribut de l'objet.

Remarque : le mot clé transient est donc inutile avec un classe qui implémente l'interface Externalisable



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

21. L'interaction avec le réseau

Chapitre 21

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Introduction](#)
- ♦ [Les adresses internet](#)
- ♦ [L'accès aux ressources avec une URL](#)
- ♦ [Utilisation du protocole TCP](#)
- ♦ [Utilisation du protocole UDP](#)
- ♦ [Les exceptions liées au réseau](#)
- ♦ [Les interfaces de connexions au réseau](#)

21.1. Introduction

Depuis son origine, Java fournit plusieurs classes et interfaces destinées à faciliter l'utilisation du réseau par programmation.

Le modèle OSI (Open System Interconnection) propose un découpage en sept couches des différents composants qui permettent la communication sur un réseau.

Couche	Représentation physique ou logicielle
Application	Netscape ou Internet Explorer ou une application
Présentation	Window, Mac OS ou Unix
Session	WinSock, MacTCP
Transport	TCP / UDP
Réseau	IP
Liaison	PPP, ethernet
Physique	Les cables et les cartes électroniques

Le protocole IP est un protocole de niveau réseau qui permet d'échanger des paquets d'octets appelés datagrammes. Ce protocole ne garantit pas l'arrivée à bon port des messages. Cette fonctionnalité peut être implémentée par la couche supérieure, comme par exemple avec TCP. Un datagramme IP est l'unité de transfert à ce niveau. Cette série d'octets contient les informations du message, un en tête (adresse source de destination, ...), mais aussi des informations de contrôle. Ces informations permettent aux routeurs de faire transiter les paquets sur l'internet.

La couche de transport est implémentée dans les protocoles UDP ou TCP. Ils permettent la communication entre des applications sur des machines distantes.

La notion de service permet à une même machine d'assurer plusieurs communications simultanément.

Le système des sockets est le moyen de communication inter-processus développé pour l'Unix Berkeley (BSD). Il est actuellement implémenté sur tous les systèmes d'exploitation utilisant TCP/IP. Une socket est le point de communication

par lequel un thread peut émettre ou recevoir des informations et ainsi elle permet la communication entre deux applications à travers le réseau.

La communication se fait sur un port particulier de la machine. Le port est une entité logique qui permet d'associer un service particulier à une connection. Un port est identifié par un entier de 1 à 65535. Par convention les 1024 premiers sont réservés pour des services standard (80 : HTTP, 21 : FTP, 25: SMTP, ...)

Java prend en charge deux protocoles : TCP et UDP.

Les classes et interfaces utiles au développement réseau sont regroupés dans le package java.net.

21.2. Les adresses internet

Une adresse internet permet d'identifier de façon unique une machine sur un réseau. Cette adresse pour le protocole I.P. est sous la forme de quatre octets séparés chacun par un point. Chacun de ces octets appartient à une classe selon l'étendue du réseau.

Pour faciliter la compréhension humaine, un serveur particulier appelé DNS (Domaine Name Service) est capable d'associer un nom à une adresse I.P.

21.2.1. La classe InetAddress

Une adresse internet est composée de quatre octets séparés chacun par un point.

Un objet de la classe InetAddress représente une adresse Internet. Elle contient des méthodes pour lire une adresse, la comparer avec une autre ou la convertir en chaîne de caractères. Elle ne possède pas de constructeur : il faut utiliser certaines méthodes statiques de la classe pour obtenir une instance de cette classe.

La classe InetAddress encapsule des fonctionnalités pour utiliser les adresses internet. Elle ne possède pas de constructeur mais propose trois méthodes statiques :

Méthode	Rôle
InetAddress getByName(String)	Renvoie l'adresse internet associée au nom d'hôte fourni en paramètre
InetAddress[] getAllByName(String)	Renvoie un tableau des adresses internet associées au nom d'hôte fourni en paramètre
InetAddress getLocalHost()	Renvoie l'adresse internet de la machine locale
byte[] getAddress()	Renvoie un tableau contenant les 4 octets de l'adresse internet
String.getHostAddress()	Renvoie l'adresse internet sous la forme d'une chaîne de caractères
String.getHostName()	Renvoie le nom du serveur

Exemple :

```
import java.net.*;

public class TestNet1 {

    public static void main(String[] args) {
        try {
            InetAddress adrLocale = InetAddress.getLocalHost();
            System.out.println("Adresse locale = "+adrLocale.getHostAddress());
            InetAddress adrServeur = InetAddress.getByName("java.sun.com");
            System.out.println("Adresse Sun = "+adrServeur.getHostAddress());
            InetAddress[] adrServeurs = InetAddress.getAllByName("www.microsoft.com");
            System.out.println("Adresses Microsoft : ");
            for (int i = 0; i < adrServeurs.length; i++) {
```

```

        System.out.println(" " +adrServeurs[i].getHostAddress());
    }
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

Adresse locale = 192.166.23.103
Adresse Sun = 192.18.97.71
Adresses Microsoft :
    207.46.249.27
    207.46.134.155
    207.46.249.190
    207.46.134.222
    207.46.134.190

```

21.3. L'accès aux ressources avec une URL

Une URL (Uniform Resource Locator) ou locateur de ressource uniforme est une chaîne de caractères qui désigne une ressource précise accessible par Internet ou Intranet. Une URL est donc une référence à un objet dont le format dépend du protocole utilisé pour accéder à la ressource.

Dans le cas du protocole http, l'URL est de la forme :

`http://<serveur>:<port>/<chemin>?<param1>&<param2>`

Elle se compose du protocole (HTTP), d'une adresse IP ou du nom de domaine du serveur de destination, avec éventuellement un port, un chemin d'accès vers un fichier ou un nom de service et éventuellement des paramètres sous la forme clé=valeur.

Dans le cas du protocole ftp, l'URL est de la forme :

`ftp://<user>:<motdepasse>@<serveur>:<port>/<chemin>`

Dans le cas d'un e-mail, l'URL est de la forme

`mailto:<email>`

Dans le cas d'un fichier local, l'URL est de la forme :

`file://<serveur>/<chemin>`

Elle se compose de la désignation du serveur (non utilisé dans le cas du système de fichier local) et du chemin absolu de la ressource.

21.3.1. La classe URL

Un objet de cette classe encapsule une URL : la validité syntaxique de l'URL est assurée mais l'existence de la ressource représentée par l'URL ne l'est pas.

Exemple d'URL :

`http: //www.test.fr :80 /images/image.gif`

Dans l'exemple, http représente le protocole, www.test.fr représente le serveur, 80 représente le port, /images/image.gif représente la ressource.

Le nom du protocole indique au navigateur le protocole qui doit être utilisé pour accéder à la ressource. Il existe plusieurs protocoles sur internet : http, ftp, smtp ...

L'identification du serveur est l'information qui désigne une machine sur le réseau, identifiée par une adresse IP. Cette adresse s'écrit sous la forme de quatre entiers séparés par un point. Une machine peut se voir affecter un nom logique (hostname) composé d'un nom de machine (ex : www), d'un nom de sous domaine (ex : toto) et d'un nom de domaine (ex :fr). Chaque domaine possède un serveur de nom (DNS : Domain Name Server) chargé d'effectuer la correspondance entre les noms logiques et les adresses IP.

Le numéro de port désigne le service. En mode client/serveur, un client s'adresse à un programme particulier (le service) qui s'exécute sur le serveur. Le numéro de port identifie ce service. Cette information est facultative dans l'URL : par exemple si aucun numéro n'est précisé dans une url, un browser dirige sa demande vers un port standard : par défaut, le service http est associé au port 80, le service ftp au port 21, etc ...

L'identification de la ressource indique le chemin d'accès de celle ci sur le serveur.

Le constructeur de la classe lève une exception du type `MalformedURLException` si la syntaxe de l'URL n'est pas correcte.

Les objets créés sont constants et ne peuvent plus être modifiés par la suite.

Exemple :

```
URL pageURL = null;
try {
    pageURL = new URL(getDocumentBase( ), "http://www.javasoft.com");
} catch (MalformedURLException mue) {}
```

La classe `URL` possède des getters pour obtenir les différents éléments qui composent l'URL : `getProtocole()`, `getHost()`, `getPort()`, `getFile()`.

La méthode `openStream()` ouvre un flux de données en entrée pour lire la ressource et renvoie un objet de type `InputStream`.

La méthode `openConnection` ouvre une connexion vers la ressource et renvoie un objet de type `URLConnection`

21.3.2. La classe `URLConnection`

Cette classe abstraite encapsule une connexion vers une ressource désignée par une URL pour obtenir un flux de données ou des informations sur la ressource.

Exemple :

```
import java.net.*;
import java.io.*;

public class TestURLConnection {

    public static void main(String[] args) {

        String donnees;

        try {

            new URL("http://monURLhost/fichiers/test.txt");

            URLConnection connexion = monURL.openConnection();
            InputStream flux = connexion.getInputStream();
```

```

int donneesALire = connexion.getContentLength();

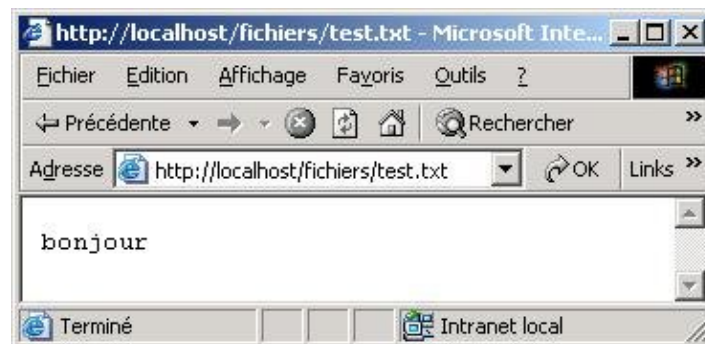
for(;donneesALire != 0; donneesALire--)
    char)fSystem.out.print((

// Fermeture de la connexion
    flux.close();

    catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Pour cet exemple, le fichier test.txt doit être accessible via le serveur web dans le répertoire "fichiers".



21.3.3. La classe URLEncoder

Cette classe est une classe utilitaire qui propose la méthode statique encode() pour encoder une URL. Elle remplace notamment les espaces par un signe "+" et les caractères spéciaux par un signe "%" suivi du code du caractère.

Exemple :

```

import java.net.*;

public class TestEncodeURL {

    public static void main(String[] args) {
        String url = "http://www.test.fr/images perso/mon image.gif";
        System.out.println(URLEncoder.encode(url));
    }
}

```

Résultat :

http%3A%2F%2Fwww.test.fr%2Fimages+perso%2Fmon+image.gif

Depuis le JDK 1.4, il existe une version surchargée de la méthode encode() qui nécessite le passage d'un paramètre supplémentaire : une chaîne de caractère qui précise le format d'encodage des caractères. Cette méthode remplace l'ancienne méthode encode() qui est dépréciée. Elle peut lever une exception du type UnsupportedOperationException.

Exemple (JDK 1.4) :

```

import java.io.UnsupportedEncodingException;
import java.net.*;

public class TestEncodeURL {

    public static void main(String[] args) {

```

```

        try {
            String url = "http://www.test.fr/images perso/mon image.gif";
            System.out.println(URLEncoder.encode(url, "UTF-8"));
            System.out.println(URLEncoder.encode(url, "UTF-16"));
        } catch (UnsupportedEncodingException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Exemple :

```

http%3A%2F%2Fwww.test.fr%2Fimages+perso%2Fmon+image.gif
http%FE%FF%00%3A%00%2F%00%2Fwww.test.fr%FE%FF%00%2Fimages+perso%FE%FF%00%2Fmon+image.gif

```

21.3.4. La classe HttpURLConnection

Cette classe qui hérite de URLConnection encapsule une connexion utilisant le protocole HTTP.

Exemple :

```

import java.net.*;
import java.io.*;

public class TestHttpURLConnection {

    public static void main(String[] args) {
        HttpURLConnection connexion = null;

        try {
            URL url = new URL("http://java.sun.com");

            System.out.println("Connexion a l'url ...");
            connexion = (HttpURLConnection) url.openConnection();

            connexion.setAllowUserInteraction(true);
            DataInputStream in = new DataInputStream(connexion.getInputStream());

            if (connexion.getResponseCode() != HttpURLConnection.HTTP_OK) {
                System.out.println(connexion.getResponseMessage());
            } else {
                while (true) {
                    System.out.print((char) in.readUnsignedByte());
                }
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        } finally {
            connexion.disconnect();
        }
        System.exit(0);
    }
}

```

21.4. Utilisation du protocole TCP

TCP est un protocole qui permet une connexion de type point à point entre deux applications. C'est un protocole fiable qui garantit la réception dans l'ordre d'envoi des données. En contre partie, ce protocole offre de moins bonnes performances mais c'est le prix à payer pour la fiabilité.

TCP utilise la notion de port pour permettre à plusieurs applications d'utiliser TCP.

Dans une liaison entre deux ordinateurs, l'un des deux joue le rôle de serveur et l'autre celui de client.

21.4.1. La classe `SocketServer`

La classe `ServerSocket` est utilisée côté serveur : elle attend simplement les appels du ou des clients. C'est un objet du type `Socket` qui prend en charge la transmission des données.

Cette classe représente la partie serveur du socket. Un objet de cette classe est associé à un port sur lequel il va attendre les connexions d'un client. Généralement, à l'arrivée d'une demande de connexion, un thread est lancé pour assurer le dialogue avec le client sans bloquer les connexions des autres clients.

La classe `SocketServer` possède plusieurs constructeurs dont les principaux sont :

Constructeur	Rôle
<code>ServerSocket()</code>	Constructeur par défaut
<code>ServerSocket(int)</code>	Créer une socket sur le port fourni en paramètre
<code>ServerSocket(int, int)</code>	Créer une socket sur le port avec la taille maximale de la file fourni en paramètre

Tous ces constructeurs peuvent lever une exception de type `IOException`.

La classe `SocketServer` possède plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
<code>Socket accept()</code>	Attendre une nouvelle connexion
<code>void close()</code>	Fermer la socket

Si un client tente de communiquer avec le serveur, la méthode `accept()` renvoie une socket qui encapsule la communication avec ce client.

Le mise en oeuvre de la classe `SocketServer` suit toujours la même logique :

- créer une instance de la classe `SocketServer` en précisant le port en paramètre
- définir une boucle sans fin contenant les actions ci dessous
- appelle de la méthode `accept()` qui renvoie une socket lors d'une nouvelle connexion
- obtenir un flux en entrée et en sortie à partir de la socket
- écrire les traitements à réaliser

Exemple (code Java 1.2) :

```
import java.net.*;
import java.io.*;

public class TestServeurTCP {
    final static int port = 9632;

    public static void main(String[] args) {
        try {
            ServerSocket socketServeur = new ServerSocket(port);
            System.out.println("Lancement du serveur");

            while (true) {
                Socket socketClient = socketServeur.accept();
                String message = "";

                System.out.println("Connexion avec : "+socketClient.getInetAddress());
```

```

        // InputStream in = socketClient.getInputStream();
        // OutputStream out = socketClient.getOutputStream();

        BufferedReader in = new BufferedReader(
            new InputStreamReader(socketClient.getInputStream()));
        PrintStream out = new PrintStream(socketClient.getOutputStream());
        message = in.readLine();
        out.println(message);

        socketClient.close();
    }
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}
}

```

L'inconvénient de ce modèle est qu'il ne peut traiter qu'une connexion en même temps. Pour pouvoir traiter plusieurs connexions simultanément, il faut créer un nouveau thread contenant les traitements à réaliser sur la socket.

Exemple :

```

import java.net.*;
import java.io.*;

public class TestServeurThreadTCP extends Thread {

    final static int port = 9632;
    private Socket socket;

    public static void main(String[] args) {
        try {
            ServerSocket socketServeur = new ServerSocket(port);
            System.out.println("Lancement du serveur");
            while (true) {
                Socket socketClient = socketServeur.accept();
                TestServeurThreadTCP t = new TestServeurThreadTCP(socketClient);
                t.start();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public TestServeurThreadTCP(Socket socket) {
        this.socket = socket;
    }

    public void run() {
        traitements();
    }

    public void traitements() {
        try {
            String message = "";

            System.out.println("Connexion avec le client : " + socket.getInetAddress());

            BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            PrintStream out = new PrintStream(socket.getOutputStream());
            message = in.readLine();
            out.println("Bonjour " + message);

            socket.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

21.4.2. La classe Socket

Les sockets implémentent le protocole TCP (Transmission Control Protocol). La classe contient les méthodes de création des flux d'entrée et de sortie correspondants. Les sockets constituent la base des communications par le réseau.

Comme les flux Java sont transformés en format TCP/IP, il est possible de communiquer avec l'ensemble des ordinateurs qui utilisent ce même protocole. La seule chose importante au niveau du système d'exploitation est qu'il soit capable de gérer ce protocole.

Cette classe encapsule la connexion à une machine distante via le réseau. Cette classe gère la connexion, l'envoi de données, la réception de données et la déconnexion.

La classe Socket possède plusieurs constructeurs dont les principaux sont :

Constructeur	Rôle
Server()	Constructeur par défaut
ServerSocket(String, int)	Créer une socket sur la machine dont le nom et le port sont fournis en paramètre
ServerSocket(InetAddress, int)	Créer une socket sur la machine dont l'adresse IP et le port sont fournis en paramètre

La classe Socket possède de nombreuses méthodes :

Méthode	Rôle
InetAddress getInetAddress()	Renvoie l'adresse I.P. à laquelle la socket est connectée
void close()	Fermer la socket
InputStream getInputStream()	Renvoie un flux en entrée pour recevoir les données de la socket
>OutputStream getOutputStream()	Renvoie un flux en sortie pour émettre les données de la socket
int getPort()	Renvoie le port utilisé par la socket

Le mise en oeuvre de la classe Socket suit toujours la même logique :

- créer une instance de la classe Socket en précisant la machine et le port en paramètre
- obtenir un flux en entrée et en sortie
- écrire les traitements à réaliser

Exemple :

```
import java.net.*;
import java.io.*;

public class TestClientTCP {
    final static int port = 9632;

    public static void main(String[] args) {

        Socket socket;
        DataInputStream userInput;
        PrintStream theOutputStream;

        try {
            InetAddress serveur = InetAddress.getByName(args[0]);
            socket = new Socket(serveur, port);

            BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(socket.getInputStream()));
            PrintStream out = new PrintStream(socket.getOutputStream());
```



```

        out.println(args[1]);
        System.out.println(in.readLine());

    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

21.5. Utilisation du protocole UDP

UDP est un protocole basé sur IP qui permet une connection de type point à point ou de type multi-point. C'est un protocole qui ne garanti pas l'envoi dans l'ordre fourni des données. En contre partie, ce protocole offre de bonnes performances car il est très rapide.

C'est un protocole qui ne garantit pas la transmission correcte des données et qui devrait donc être réservé à des taches peu importantes. Ce protocole est en revanche plus rapide que le protocole TCP.

Pour assurer les échanges, UDP utilise la notion de port, ce qui permet à plusieurs applications d'utiliser UDP sans que les échanges interfèrent les uns avec les autres. Cette notion est similaire à la notion de port utilisé par TCP.

UDP est utilisé dans de nombreux services "standards" tel que echo (port 7), DayTime (13), etc ...

L'échange de données avec UDP se fait avec deux sockets, l'une sur le serveur, l'autre sur le client. Chaque socket est caractérisée par une adresse internet et un port.

Pour utiliser le protocole UDP, java définit deux classes DatagramSocket et DatagramPacket.

21.5.1. La classe DatagramSocket

Cette classe crée un Socket qui utilise le protocole UDP (Unreliable Datagram Protocol) pour émettre ou recevoir des données.

Cette classe possède plusieurs constructeurs :

Constructeur	Rôle
DatagramSocket()	Crée une socket attachée à toutes les adresses IP de la machine et un à des ports libres sur la machine
DatagramSocket(int)	Crée une socket attachée à toutes les adresses IP de la machine et au port précisé en paramètre
DatagramSocket(int, InetAddress)	Crée une socket attachée à adresse IP et au port précisé en paramètre

Tous les constructeurs peuvent lever une exception de type SocketException : en particulier, si le port précisé est déjà utilisé lors de l'instanciation de l'objet DatagramSocket, une exception de type BindException est levée. Cette exception hérite de SocketException.

La classe DatagramSocket définit plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
close()	Fermer la Socket et ainsi libérer le port
receive(DatagramPacket)	Recevoir des données

send(DatagramPacket)	Envoyer des données
int getPort()	Renvoie le port associé à la socket
void setSoTimeout(int)	Préciser un timeout d'attente pour la réception d'un message.

Par défaut, un objet DatagramSocket ne possède pas de timeout lors de l'utilisation de la méthode receive(). La méthode bloque donc l'exécution de l'application jusqu'à la réception d'un packet de données. La méthode setSoTimeout() permet de préciser un timeout en millisecondes. Une fois ce délai écoulé sans réception d'un paquet de données, la méthode lève une exception du type SocketTimeoutException.

21.5.2. La classe DatagramPacket

Cette classe encapsule une adresse internet, un port et les données qui sont échangées grâce à un objet de type DatagramSocket. Elle possède plusieurs constructeurs pour encapsuler des paquets émis ou reçus.

Constructeur	Rôle
DatagramPacket(byte tampon[], int taille)	Encapsule des paquets en réception dans un tampon
DatagramPacket(byte port[], int taille, InetAddress adresse, int port)	Encapsule des paquets en émission à destination d'une machine

Cette classe propose plusieurs méthodes pour obtenir ou mettre à jour les informations sur le paquet encapsulé.

Méthode	Rôle
InetAddress getAddress ()	Renvoie l'adresse du serveur
byte[] getData()	Renvoie les données contenues dans le paquet
int getPort ()	Renvoie le port
int getLength ()	Renvoie la taille des données contenues dans le paquet
setData(byte[])	Mettre à jour les données contenues dans le paquet

Le format des données échangées est un tableau d'octets, il faut donc correctement initialiser la propriété length qui représente la taille du tableau pour un paquet émis et utiliser cette propriété pour lire les données dans un paquet reçu.

21.5.3. Un exemple de serveur et de client

L'exemple suivant est très simple : un serveur attend un nom d'utilisateur envoyé sur le port 9632. Dès qu'un message lui est envoyé, il renvoie à son expéditeur "bonjour" suivi du nom envoyé.

Exemple : le serveur

```
import java.io.*;
import java.net.*;

public class TestServeurUDP {

    final static int port = 9632;
    final static int taille = 1024;
    static byte buffer[] = new byte[taille];

    public static void main(String argv[]) throws Exception {
```

```

DatagramSocket socket = new DatagramSocket(port);
String donnees = "";
String message = "";
int taille = 0;

System.out.println("Lancement du serveur");
while (true) {
    DatagramPacket paquet = new DatagramPacket(buffer, buffer.length);
    DatagramPacket envoi = null;
    socket.receive(paquet);

    System.out.println("\n"+paquet.getAddress());
    taille = paquet.getLength();
    donnees = new String(paquet.getData(),0, taille);
    System.out.println("Donnees reçues = "+donnees);

    message = "Bonjour "+donnees;
    System.out.println("Donnees envoyees = "+message);
    envoi = new DatagramPacket(message.getBytes(),
        message.length(), paquet.getAddress(), paquet.getPort());
    socket.send(envoi);
}
}
}

```

Exemple : le client

```

import java.io.*;
import java.net.*;

public class TestClientUDP {

    final static int port = 9632;
    final static int taille = 1024;
    static byte buffer[] = new byte[taille];

    public static void main(String argv[]) throws Exception {
        try {
            InetAddress serveur = InetAddress.getByName(argv[0]);
            int length = argv[1].length();
            byte buffer[] = argv[1].getBytes();
            DatagramSocket socket = new DatagramSocket();
            DatagramPacket donneesEmises = new DatagramPacket(buffer, length, serveur, port);
            DatagramPacket donneesRecues = new DatagramPacket(new byte[taille], taille);

            socket.setSoTimeout(30000);
            socket.send(donneesEmises);
            socket.receive(donneesRecues);

            System.out.println("Message : " + new String(donneesRecues.getData(),
                0, donneesRecues.getLength()));
            System.out.println("de : " + donneesRecues.getAddress() + ":" +
                donneesRecues.getPort());
        } catch (SocketTimeoutException ste) {
            System.out.println("Le delai pour la reponse a expire");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Pour utiliser le client, il faut connaître l'adresse internet de la machine sur laquelle le serveur. L'appel du client nécessite de fournir en paramètre l'adresse internet du serveur et le nom de l'utilisateur.

Exécution du client :

```

C:\>java TestClientUDP www.test.fr "Michel"
java.net.UnknownHostException: www.test.fr: www.test.fr
    at java.net.InetAddress.getAllByName0(InetAddress.java:948)
    at java.net.InetAddress.getAllByName0(InetAddress.java:918)

```

```

at java.net.InetAddress.getAllByName(InetAddress.java:912)
at java.net.InetAddress.getByName(InetAddress.java:832)
at TestClientUDP.main(TestClientUDP.java:12)

```

```

C:\>java TestClientUDP 192.168.25.101 "Michel"
Le delai pour la reponse a expire

```

```

C:\>java TestClientUDP 192.168.25.101 "Michel"
Message : Bonjour Michel
de : /192.168.25.101:9632

```

21.6. Les exceptions liées au réseau

Le package java.net définit plusieurs exceptions :

Exception	
BindException	Connection au port local impossible : le port est peut être déjà utilisé
ConnectException	Connection à une socket impossible : aucun serveur n'écoute sur le port précisé
MalformedURLException	L'URL n'est pas valide
NoRouteToHostException	Connection à l'hôte impossible : un firewall empêche la connexion
ProtocolException	
SocketException	
SocketTimeoutException	Délai d'attente pour la réception ou l'émission des données écoulé
UnknownHostException	L'adresse IP de l'hôte n'a pas pu être trouvée
UnknownServiceException	
URISyntaxException	

21.7. Les interfaces de connexions au réseau

Le J2SE 1.4 ajoute une nouvelle classe qui encapsule une interface de connexion au réseau et qui permet d'obtenir la liste des interfaces de connexion au réseau de la machine. Cette classe est la classe NetworkInterface.

Une interface de connexion au réseau se caractérise par un nom court, une désignation et une liste d'adresses IP. La classe possède des getters sur chacun de ces éléments :

Méthode	Rôle
String getName()	Renvoie le nom court de l'interface
String getDisplayName()	Renvoie la désignation de l'interface
Enumeration getInetAddresses()	Renvoie une énumération d'objet InetAddress contenant la liste des adresses IP associée à l'interface

Cette classe possède une méthode statique getNetworkInterfaces() qui renvoie une énumération contenant des objets de type NetworkInterface encapsulant les différentes interfaces présentes dans la machine.

Exemple :

```

import java.net.*;
import java.util.*;

```

```

public class TestNetworkInterface {

    public static void main(String[] args) {
        try {
            TestNetworkInterface.getLocalNetworkInterface();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    private static void getLocalNetworkInterface() throws SocketException, NoClassDefFoundError {
        Enumeration interfaces = NetworkInterface.getNetworkInterfaces();

        while (interfaces.hasMoreElements()) {
            NetworkInterface ni;
            Enumeration addresses;

            ni = (NetworkInterface) interfaces.nextElement();

            System.out.println("Network interface : ");
            System.out.println("  nom court    = " + ni.getName());
            System.out.println("  désignation = " + ni.getDisplayName());

            addresses = ni.getInetAddresses();
            while (addresses.hasMoreElements()) {
                InetAddress ia = (InetAddress) addresses.nextElement();
                System.out.println("  adresse I.P. = " + ia);
            }
        }
    }
}

```

Résultat :

```

Network interface :
  nom court    = MS TCP Loopback interface
  désignation  = lo
  adresse I.P. = /127.0.0.1
Network interface :
  nom court    = Carte Realtek Ethernet à base RTL8029(AS)(Générique)
  désignation  = eth0
  adresse I.P. = /169.254.166.156
Network interface :
  nom court    = WAN (PPP/SLIP) Interface
  désignation  = ppp0
  adresse I.P. = /193.251.70.245<

```

22. La gestion dynamique des objets et l'introspection

Chapitre 22

Depuis la version 1.1 de java, il est possible de créer et de gérer dynamiquement des objets.

L'introspection est un mécanisme qui permet de connaître le contenu d'une classe dynamiquement. Il permet notamment de savoir ce que contient une classe sans en avoir les sources. Ces mécanismes sont largement utilisés dans des outils de type IDE (Integrated Development Environment : environnement de développement intégré).

Pour illustrer ces différents mécanismes, ce chapitre va construire une classe qui proposera un ensemble de méthodes pour obtenir des informations sur une classe.

Les différentes classes utiles pour l'introspection sont rassemblées dans le package `java.lang.reflect`.

Voici le début de cette classe qui attend dans son constructeur une chaîne de caractères précisant la classe sur laquelle elle va travailler.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.util.*;
import java.lang.reflect.*;
public class ClasseInspecteur {
    private Class classe;
    private String nomClasse;
    public ClasseInspecteur(String nomClasse) {
        this.nomClasse = nomClasse;
        try {
            classe = Class.forName(nomClasse);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ La classe Class
- ◆ Rechercher des informations sur une classe
- ◆ Définir dynamiquement des objets

22.1. La classe Class

Les instances de la classe `Class` sont des objets représentant les classes du langage. Il y aura une instance représentant chaque classes utilisées : par exemple la classe `String`, la classe `Frame`, la classe `Class`, etc Ces instances sont créés automatiquement par la machine virtuelle lors du chargement de la classe. Il est ainsi possible de connaître les caractéristiques d'une classe de façon dynamique en utilisant les méthodes de la classe `Class`. Les applications telles que les debuggers, les inspecteurs d'objets et les environnement de développement doivent faire une analyse des objets qu'ils manipulent en utilisant ces mécanismes.

La classe `Class` est définie dans le package `java.lang`.

La classe Class permet :

- de décrire une classe ou une interface par introspection : obtenir son nom, sa classe mère, la liste de ces méthodes, de ses variables de classe, de ses constructeurs et variables d'instances, etc ...
- d'agir sur une classe en envoyant, à un objet Class des messages comme à tout autre objet. Par exemple, créer dynamiquement à partir d'un objet Class une nouvelle instance de la classe représentée

22.1.1. Obtenir un objet de la classe Class

La classe Class ne possède pas de constructeur public mais il existe plusieurs façons d'obtenir un objet de la classe Class.

22.1.1.1. Connaître la classe d'un objet

La méthode getClass() définie dans la classe Object renvoie une instance de la classe Class. Par héritage, tout objet java dispose de cette méthode.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package introspection;

public class TestGetClass {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        String chaine = "test";
        Class classe = chaine.getClass();
        System.out.println("classe de l'objet chaine = "+classe.getName());
    }
}
```

Résultat :

classe de l'objet chaine = java.lang.String

22.1.1.2. Obtenir un objet Class à partir d'un nom de classe

La classe Class possède une méthode statique forName() qui permet à partir d'une chaîne de caractères désignant une classe d'instancier un objet de cette classe et de renvoyer un objet de la classe Class pour cette classe.

Cette méthode peut lever l'exception ClassNotFoundException.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public class TestForName {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        try {
            Class classe = Class.forName("java.lang.String");
            System.out.println("classe de l'objet chaine = "+classe.getName());
        }
        catch(Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

classe de l'objet chaîne = java.lang.String

22.1.1.3. Une troisième façon d'obtenir un objet Class

Il est possible d'avoir un objet de la classe Class en écrivant type.class ou type est le nom d'une classe.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package introspection;
public class TestClass {
    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Class c = Object.class;
        System.out.println("classe de Object  = "+c.getName());
    }
}
```

Résultat :

classe de Object = java.lang.Object

22.1.2. Les méthodes de la classe Class

La classe Class fournie de nombreuses méthodes pour obtenir des informations sur la classe qu'elle représente. Voici les principales méthodes :

Méthodes	Rôle
static Class forName(String)	Instancie un objet de la classe dont le nom est fourni en paramètre et renvoie un objet Class la représentant
Class[] getClasses()	Renvoie les classes et interfaces publiques qui sont membres de la classe
Constructor[] getConstructors()	Renvoie les constructeurs publics de la classe
Class[] getDeclaredClasses()	Renvoie un tableau des classes définies comme membre dans la classe
Constructor[] getDeclaredConstructors()	Renvoie tous les constructeurs de la classe
Field[] getDeclaredFields()	Renvoie un tableau de tous les attributs définis dans la classe
Method getDeclaredMethods()	Renvoie un tableau de toutes les méthodes
Field getFields()	Renvoie un tableau des attributs publics
Class[] getInterfaces()	Renvoie un tableau des interfaces implémentées par la classe
Method getMethod()	Renvoie un tableau des methodes publiques de la classe incluant celles héritées
int getModifiers()	Renvoie un entier qu'il faut décoder pour connaître les modificateurs de la classe
Package getPackage()	Renvoie le package de la classe
Classe getSuperClass()	Renvoie la classe mère de la classe
boolean isArray()	Indique si la classe est un tableau
boolean IsInterface()	Indique si la classe est une interface
Object newInstance()	Permet de créer une nouvelle instance de la classe

22.2. Rechercher des informations sur une classe

En utilisant les méthodes de la classe `Class`, il est possible d'obtenir quasiment toutes les informations sur une classe.

22.2.1. Rechercher la classe mère d'une classe

La classe `Class` possède une méthode `getSuperClass()` qui retourne un objet de la classe `Class` représentant la classe mère si elle existe sinon elle retourne `null`.

Pour obtenir toute la hiérarchie d'une classe il suffit d'appeler successivement cette méthode sur l'objet qu'elle a retourné.

Exemple (code Java 1.1) : méthode qui retourne un vecteur contenant les classes mères

```
public Vector getClassesParentes() {  
    Vector cp = new Vector();  
  
    Class sousClasse = classe;  
    Class superClasse;  
  
    cp.add(sousClasse.getName());  
    superClasse = sousClasse.getSuperclass();  
    while (superClasse != null) {  
        cp.add(0, superClasse.getName());  
        sousClasse = superClasse;  
        superClasse = sousClasse.getSuperclass();  
    }  
    return cp;  
}
```

22.2.2. Rechercher les modificateurs d'une classe

La classe `Class` possède une méthode `getModifiers()` qui retourne un entier représentant les modificateurs de la classe. Pour décoder cette valeur, la classe `Modifier` possède plusieurs méthodes qui attendent cet entier en paramètre et qui retourne un booléen selon leur fonction : `isPublic`, `isAbstract`, `isFinal` ...

La classe `Modifier` ne contient que des constantes et des méthodes statiques qui permettent de déterminer les modificateurs d'accès :

Méthode	Rôle
<code>boolean isAbstract(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur abstract
<code>boolean isFinal(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur final
<code>boolean isInterface(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur interface
<code>boolean isNative(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur native
<code>boolean isPrivate(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur private
<code>boolean isProtected(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur protected
<code>boolean isPublic(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur public
<code>boolean isStatic(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur static
<code>boolean isSynchronized(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur synchronized
<code>boolean isTransient(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur transient
<code>boolean isVolatile(int)</code>	Renvoie true si le paramètre contient le modificateur volatile

Ces méthodes étant static il est inutile d'instancier un objet de type Modifier pour utiliser ces méthodes.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Vector getModificateurs() {  
    Vector cp = new Vector();  
    int m = classe.getModifiers();  
    if (Modifier.isPublic(m))  
        cp.add("public");  
    if (Modifier.isAbstract(m))  
        cp.add("abstract");  
    if (Modifier.isFinal(m))  
        cp.add("final");  
    return cp;  
}
```

22.2.3. Rechercher les interfaces implémentées par une classe

La classe Class possède une méthode getInterfaces() qui retourne un tableau d'objet de type Class contenant les interfaces implémentées par la classe.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Vector getInterfaces() {  
    Vector cp = new Vector();  
    Class[] interfaces = classe.getInterfaces();  
    for (int i = 0; i < interfaces.length; i++) {  
        cp.add(interfaces[i].getName());  
    }  
    return cp;  
}
```

22.2.4. Rechercher les champs publics

La classe Class possède une méthode getFields() qui retourne les attributs public de la classe. Cette méthode retourne un tableau d'objet de type Field.

La classe Class possède aussi une méthode getField() qui attend en paramètre un nom d'attribut et retourne un objet de type Field si celui ci est défini dans la classe ou dans une de ses classes mères. Si la classe ne contient pas d'attribut dont le nom correspond au paramètre fourni, la méthode getField() lève une exception de la classe NoSuchFieldException.

La classe Field représente un attribut d'une classe ou d'une interface et permet d'obtenir des informations cet attribut. Elle possède plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
String getName()	Retourne le nom de l'attribut
Class getType()	Retourne un objet de type Class qui représente le type de l'attribut
Class getDeclaringClass()	Retourne un objet de type Class qui représente la classe qui définit l'attribut
int getModifiers()	Retourne un entier qui décrit les modificateurs d'accès. Pour les connaître précisément il faut utiliser les méthodes static de la classe Modifier.

Object get(Object)	Retourne la valeur de l'attribut pour l'instance de l'objet fourni en parameter. Il existe aussi plusieurs méthodes getXXX() ou XXX représente un type primitif et qui la renvoie la valeur dans ce type.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Vector getChampsPublics() {
    Vector cp = new Vector();

    Field[] champs = classe.getFields();
    for (int i = 0; i < champs.length; i++)
        cp.add(champs[i].getType().getName()+" "+champs[i].getName());
    return cp;
}
```

22.2.5. Rechercher les paramètres d'une méthode ou d'un constructeur

L'exemple ci dessous présente une méthode qui permet de formater sous forme de chaîne de caractères les paramètres d'une méthode fournis sous la forme d'un tableau d'objets de type Class.

Exemple (code Java 1.1) :

```
private String rechercheParametres(Class[] classes) {
    StringBuffer param = new StringBuffer("(");

    for (int i = 0; i < classes.length; i++) {
        param.append(formatParametre(classes[i].getName()));
        if (i < classes.length - 1)
            param.append(", ");
    }
    param.append(")");

    return param.toString();
}
```

La méthode getName() de la classe Class renvoie une chaîne de caractères formatée qui précise le type de la classe. Ce type est représenté par une chaîne de caractères qu'il faut décoder pour obtenir le type.

Si le type de la classe est un tableau alors la chaîne commence par un nombre de caractère '[' correspondant à la dimension du tableau.

Ensuite la chaîne contient un caractère qui précise un type primitif ou un objet. Dans le cas d'un objet, le nom de la classe de l'objet avec son package complet est contenu dans la chaîne suivi d'un caractère ';

Caractère	Type
B	byte
C	char
D	double
F	float
I	int
J	long

Lclassname;	classe ou interface
S	short
Z	boolean

Exemple :

La méthode getName() de la classe Class représentant un objet de type float[10][5] renvoie « [[F »

Pour simplifier les traitements, la méthode formatParametre() ci dessous retourne une chaîne de caractères qui decode le contenu de la chaîne retournée par la méthode getName() de la classe Class.

Exemple :

```
private String formatParametre(String s) {
    if (s.charAt(0) == '[') {
        StringBuffer param = new StringBuffer("");
        int dimension = 0;
        while (s.charAt(dimension) == '[') dimension++;
        switch(s.charAt(dimension)) {
            case 'B' : param.append("byte");break;
            case 'C' : param.append("char");break;
            case 'D' : param.append("double");break;
            case 'F' : param.append("float");break;
            case 'I' : param.append("int");break;
            case 'J' : param.append("long");break;
            case 'S' : param.append("short");break;
            case 'Z' : param.append("boolean");break;
            case 'L' : param.append(s.substring(dimension+1,s.indexOf(";")));
        }
        for (int i =0; i < dimension; i++)
            param.append("[ ]");
        return param.toString();
    }
    else return s;
}
```

22.2.6. Rechercher les constructeurs de la classe

La classe Class possède une méthode getConstructors() qui retourne un tableau d'objet de type Constructor contenant les constructeurs de la classe.

La classe Constructor représente un constructeur d'une classe. Elle possède plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
String getName()	Retourne le nom du constructeur
Class[] getExceptionTypes()	Retourne un tableau de type Class qui représente les exceptions qui peuvent être propagées par le constructeur
Class[] getParameterTypes()	Retourne un tableau de type Class qui représente les paramètres du constructeur
int getModifiers()	Retourne un entier qui décrit les modificateurs d'accès. Pour les connaître précisément il

	faut utiliser les méthodes static de la classe Modifier.
Object newInstance(Object[])	Instancie un objet en utilisant le constructeur avec les paramètres fournis à la méthode

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Vector getConstructeurs() {
    Vector cp = new Vector();
    Constructor[] constructeurs = classe.getConstructors();
    for (int i = 0; i < constructeurs.length; i++) {
        cp.add(rechercheParametres(constructeurs[i].getParameterTypes()));
    }
    return cp;
}
```

L'exemple ci dessus utilise la méthode rechercherParamètres() définie précédemment pour simplifier les traitements.

22.2.7. Rechercher les méthodes publiques

Pour consulter les méthodes d'un objet, il faut obtenir sa classe et lui envoyer le message getMethod(), qui renvoie les méthodes publiques qui sont déclarées dans la classe et qui sont héritées des classes mères.

Elle renvoie un tableau d'instances de la classe Method du package java.lang.reflect.

Une méthode est caractérisée par un nom, une valeur de retour, une liste de paramètres, une liste d'exceptions et une classe d'appartenance.

La classe Method contient plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
Class[] getParameterTypes	Renvoie un tableau de classes représentant les paramètres.
Class getReturnType	Renvoie le type de la valeur de retour de la méthode.
String getName()	Renvoie le nom de la méthode
int getModifiers()	Renvoie un entier qui représentent les modificateur d'accès
Class[] getExceptionTypes	Renvoie un tableau de classes contenant les exceptions propagées par la méthode
Class getDeclaringClass()	Renvoie la classe qui définit la méthode

Exemple (code Java 1.1) :

```
public Vector getMethodesPubliques() {
    Vector cp = new Vector();
    Method[] methodes = classe.getMethod();
    for (int i = 0; i < methodes.length; i++) {
        StringBuffer methode = new StringBuffer();

        methode.append(formatParametre(methodes[i].getReturnType().getName()));
        methode.append(" ");
        methode.append(methodes[i].getName());
        methode.append(rechercheParametres(methodes[i].getParameterTypes()));

        cp.add(methode.toString());
    }
    return cp;
}
```

L'exemple ci dessus utilise les méthodes `formatParametre()` et `rechercherParamètres()` définies précédemment pour simplifier les traitements.

22.2.8. Rechercher toutes les méthodes

Pour consulter toutes les méthodes d'un objet, il faut obtenir sa classe et lui envoyer le message `getDeclaredMethods()`, qui renvoie toutes les méthodes qui sont déclarées dans la classe et qui sont héritées des classes mères quelque soit leur accessibilité.

Elle renvoie un tableau d'instances de la classe `Method` du package `java.lang.reflect`.

Exemple :

```
public Vector getMethodes() {  
    Vector cp = new Vector();  
    Method[] methodes = classe.getDeclaredMethods();  
    for (int i = 0; i < methodes.length; i++) {  
        StringBuffer methode = new StringBuffer();  
  
        methode.append(formatParametre(methodes[i].getReturnType().getName()));  
        methode.append(" ");  
        methode.append(methodes[i].getName());  
        methode.append(rechercherParametres(methodes[i].getParameterTypes()));  
  
        cp.add(methode.toString());  
    }  
    return cp;  
}
```

L'exemple ci dessus utilise les méthodes `formatParametre()` et `rechercherParamètres()` définies précédemment pour simplifier les traitements.

22.3. Définir dynamiquement des objets

22.3.1. Définir des objets grâce à la classe `Class`



Cette section sera développée dans une version future de ce document

22.3.2. Exécuter dynamiquement une méthode



Cette section sera développée dans une version future de ce document

23. L'appel de méthodes distantes : RMI

Chapitre 23

RMI (Remote Method Invocation) est une technologie développée et fournie par Sun à partir du JDK 1.1 pour permettre de mettre en oeuvre facilement des objets distribués.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ Présentation et architecture de RMI
- ◆ Les différentes étapes pour créer un objet distant et l'appeler avec RMI
- ◆ Le développement coté serveur
- ◆ Le développement coté client
- ◆ La génération des classes stub et skeleton
- ◆ La mise en oeuvre des objets RMI

23.1. Présentation et architecture de RMI

Le but de RMI est de permettre l'appel, l'exécution et le renvoi du résultat d'une méthode exécutée dans une machine virtuelle différente de celle de l'objet l'appelant. Cette machine virtuelle peut être sur une machine différente pourvu qu'elle soit accessible par le réseau.

La machine sur laquelle s'exécute la méthode distante est appelée serveur.

L'appel coté client d'une telle méthode est un peu plus compliqué que l'appel d'une méthode d'un objet local mais il reste simple. Il consiste à obtenir une référence sur l'objet distant puis à simplement appeler la méthode à partir de cette référence.

La technologie RMI se charge de rendre transparente la localisation de l'objet distant, son appel et le renvoi du résultat.

En fait, elle utilise deux classes particulières, le stub et le skeleton, qui doivent être générées avec l'outil `rmic` fourni avec le JDK.

Le stub est une classe qui se situe côté client et le skeleton est son homologue coté serveur. Ces deux classes se chargent d'assurer tous les mécanismes d'appel, de communication, d'exécution, de renvoi et de réception du résultat.

23.2. Les différentes étapes pour créer un objet distant et l'appeler avec RMI

Le développement coté serveur se compose de :

- La définition d'une interface qui contient les méthodes qui peuvent être appelées à distance
- L'écriture d'une classe qui implémente cette interface
- L'écriture d'une classe quiinstanciera l'objet et l'enregistrera en lui affectant un nom dans le registre de nom RMI (RMI Registry)

Le développement coté client se compose de :

Développons en Java

- L'obtention d'une référence sur l'objet distant à partir de son nom
- L'appel à la méthode à partir de cette référence

Enfin, il faut générer les classes stub et skeleton en exécutant le programme rmic avec le fichier source de l'objet distant

23.3. Le développement coté serveur

23.3.1. La définition d'une interface qui contient les méthodes de l'objet distant

L'interface à définir doit hériter de l'interface `java.rmi.Remote`. Cette interface ne contient aucune méthode mais indique simplement que l'interface peut être appelée à distance.

L'interface doit contenir toutes les méthodes qui seront susceptibles d'être appelées à distance.

La communication entre le client et le serveur lors de l'invocation de la méthode distante peut échouer pour diverses raisons tel qu'un crash du serveur, une rupture de la liaison, etc ...

Ainsi chaque méthode appelée à distance doit déclarer qu'elle est en mesure de lever l'exception `java.rmi.RemoteException`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test_rmi;

import java.rmi.*;

public interface Information extends Remote {

    public String getInformation() throws RemoteException;

}
```

23.3.2. L'écriture d'une classe qui implémente cette interface

Cette classe correspond à l'objet distant. Elle doit donc implémenter l'interface définie et contenir le code nécessaire.

Cette classe doit obligatoirement hériter de la classe `UnicastRemoteObject` qui contient les différents traitements élémentaires pour un objet distant dont l'appel par le stub du client est unique. Le stub ne peut obtenir qu'une seule référence sur un objet distant héritant de `UnicastRemoteObject`. On peut supposer qu'une future version de RMI sera capable de faire du MultiCast, permettant à RMI de choisir parmi plusieurs objets distants identiques la référence à fournir au client.

La hiérarchie de la classe `UnicastRemoteObject` est :

`java.lang.Object`

`java.rmi.Server.RemoteObject`

`java.rmi.Server.RemoteServer`

`java.rmi.Server.UnicastRemoteObject`

Comme indiqué dans l'interface, toutes les méthodes distantes doivent indiquer qu'elles peuvent lever l'exception `RemoteException` mais aussi le constructeur de la classe. Ainsi, même si le constructeur ne contient pas de code il doit être redéfini pour inhiber la génération du constructeur par défaut qui ne lève pas cette exception.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test_rmi;

import java.rmi.*;

import java.rmi.server.*;

public class TestRMIServer extends UnicastRemoteObject implements Information {

    protected TestRMIServer() throws RemoteException {
        super();
    }

    public String getInformation()throws RemoteException {
        return "bonjour";
    }

}
```

23.3.3. L'écriture d'une classe pour instancier l'objet et l'enregistrer dans le registre

Ces opérations peuvent être effectuées dans la méthode main d'une classe dédiée ou dans la méthode main de la classe de l'objet distant. L'intérêt d'une classe dédiée est qu'elle permet de regrouper toutes ces opérations pour un ensemble d'objets distants.

La marche à suivre contient trois étapes :

- la mise en place d'un security manager dédié qui est facultative
- l'instanciation d'un objet de la classe distante
- l'enregistrement de la classe dans le registre de nom RMI en lui donnant un nom

23.3.3.1. La mise en place d'un security manager

Cette opération n'est pas obligatoire mais elle est recommandée en particulier si le serveur doit charger des classes qui ne sont pas sur le serveur. Sans security manager, il faut obligatoirement mettre à la disposition du serveur toutes les classes dont il aura besoin (Elles doivent être dans le CLASSPATH du serveur). Avec un security manager, le serveur peut charger dynamiquement certaines classes.

Cependant, le chargement dynamique de ces classes peut poser des problèmes de sécurité car le serveur va exécuter du code d'une autre machine. Cet aspect peut conduire à ne pas utiliser de security manager.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {
    try {
        System.out.println("Mise en place du Security Manager ...");
        System.setSecurityManager(new java.rmi.RMISecurityManager());
    } catch (Exception e) {
        System.out.println("Exception capturée: " + e.getMessage());
    }
}
```

23.3.3.2. L'instanciation d'un objet de la classe distante

Cette opération est très simple puisqu'elle consiste simplement en la création d'un objet de la classe de l'objet distant

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    try {  
        System.out.println("Mise en place du Security Manager ...");  
        System.setSecurityManager(new java.rmi.RMISecurityManager());  
  
        TestRMIServer testRMIServer = new TestRMIServer();  
    } catch (Exception e) {  
        System.out.println("Exception capturée: " + e.getMessage());  
    }  
}
```

23.3.3.3. L'enregistrement dans le registre de nom RMI en lui donnant un nom

La dernière opération consiste à enregistrer l'objet créé dans le registre de nom en lui affectant un nom. Ce nom est fourni au registre sous forme d'une URL constitué du préfix `rmi://`, du nom du seueur (hostname) et du nom associé à l'objet précédé d'un slash.

Le nom du serveur peut être fourni « en dur » sous forme d'une constante chaîne de caractères ou peut être dynamiquement obtenu en utilisant la classe `InetAddress` pour une utilisation en locale.

C'est ce nom qui sera utilisé dans une URL par le client pour obtenir une référence sur l'objet distant.

L'enregistrement se fait en utilisant la méthode `rebind` de la classe `Naming`. Elle attend en paramètre l'URL du nom de l'objet et l'objet lui même.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    try {  
        System.out.println("Mise en place du Security Manager ...");  
        System.setSecurityManager(new java.rmi.RMISecurityManager());  
  
        TestRMIServer testRMIServer = new TestRMIServer();  
  
        System.out.println("Enregistrement du serveur");  
  
        Naming.rebind("rmi://" + java.net.InetAddress.getLocalHost() +  
            "/TestRMI", testRMIServer);  
  
        // Naming.rebind("rmi://localhost/TestRMI", testRMIServer);  
  
        System.out.println("Serveur lancé");  
    } catch (Exception e) {  
        System.out.println("Exception capturée: " + e.getMessage());  
    }  
}
```

23.3.3.4. Lancement dynamique du registre de nom RMI

Sur le serveur, le registre de nom RMI doit s'exécuter avant de pouvoir enregistrer un objet ou obtenir une référence.

Ce registre peut être lancé en tant qu'application fournie par sun dans le JDK (rmiregistry) comme indiqué dans un chapitre suivant ou être lancé dynamiquement dans la classe qui enregistre l'objet. Ce lancement ne doit avoir lieu qu'une seule et unique fois. Il peut être intéressant d'utiliser ce code si l'on crée une classe dédiée à l'enregistrement des objets distants.

Le code pour exécuter le registre est la méthode createRegistry de la classe java.rmi.registry.LocateRegistry. Cette méthode attend en paramètre un numéro de port.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    try {  
        java.rmi.registry.LocateRegistry.createRegistry(1099);  
  
        System.out.println("Mise en place du Security Manager ...");  
        System.setSecurityManager(new java.rmi.RMISecurityManager());  
  
        ...  
    }  
}
```

23.4. Le développement coté client

L'appel d'une méthode distante peut se faire dans une application ou dans une applet.

23.4.1. La mise en place d'un security manager

Comme pour le coté serveur, cette opération est facultative.

Le choix de la mise en place d'un security manager côté client suit des règles identiques à celui du côté serveur. Sans son utilisation, il est nécessaire de mettre dans le CLASSPATH du client toutes les classes nécessaires dont la classe stub.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());  
}
```

23.4.2. L'obtention d'une référence sur l'objet distant à partir de son nom

Pour obtenir une référence sur l'objet distant à partir de son nom, il faut utiliser la méthode statique lookup() de la classe Naming.

Cette méthode attend en paramètre une URL indiquant le nom qui référence l'objet distant. Cette URL est composée de plusieurs éléments : le préfix rmi://, le nom du serveur (hostname) et le nom de l'objet tel qu'il a été enregistré dans le registre précédé d'un slash.

Il est préférable de prévoir le nom du serveur sous forme de paramètres de l'application ou de l'applet pour plus de souplesse.

La méthode `lookup()` va rechercher dans le registre du serveur l'objet et retourner un objet stub. L'objet retourné est de la classe `Remote` (cette classe est la classe mère de tous les objets distants).

Si le nom fourni dans l'URL n'est pas référencé dans le registre, la méthode lève l'exception `NotBoundException`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());  
  
    try {  
        Remote r = Naming.lookup("rmi://vaio/127.0.0.1/TestRMI");  
    } catch (Exception e) {  
    }  
}
```

23.4.3. L'appel à la méthode à partir de la référence sur l'objet distant

L'objet retourné étant de type `Remote`, il faut réaliser un cast vers l'interface qui définit les méthodes de l'objet distant. Pour plus de sécurité, on vérifie que l'objet retourné est bien une instance de cette interface.

Un fois le cast réalisé, il suffit simplement d'appeler la méthode.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public static void main(String[] args) {  
    System.setSecurityManager(new RMISecurityManager());  
  
    try {  
        Remote r = Naming.lookup("rmi://vaio/127.0.0.1/TestRMI");  
  
        if (r instanceof Information) {  
            String s = ((Information) r).getInformation();  
            System.out.println("chaîne renvoyée = " + s);  
        }  
    } catch (Exception e) {  
    }  
}
```

23.4.4. L'appel d'une méthode distante dans une applet

L'appel d'une méthode distante est la même dans une application et dans une applet.

Seule la mise en place d'un security manager dédié dans les applets est inutile car elles utilisent déjà un security manager (`AppletSecurityManager`) qui autorise le chargement de classes distantes.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package test_rmi;  
  
import java.applet.*;  
import java.awt.*;  
import java.rmi.*;
```

```

public class AppletTestRMI extends Applet {

    private String s;

    public void init() {

        try {
            Remote r = Naming.lookup("rmi://vaio/127.0.0.1/TestRMI");

            if (r instanceof Information) {
                s = ((Information) r).getInformation();
            }
        } catch (Exception e) {
        }

    }

    public void paint(Graphics g) {
        super.paint(g);
        g.drawString("chaîne retournée = "+s,20,20);
    }

}

```

23.5. La génération des classes stub et skeleton

Pour générer ces classes, il suffit d'utiliser l'outil `rmic` fourni avec le JDK en lui donnant en paramètre le nom de la classe.



Attention la classe doit avoir été compilée : `rmic` à besoin du fichier `.class`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
rmic test_rmi.TestRMIServer
```

`rmic` va générer et compiler les classes stub et skeleton respectivement sous le nom `TestRMIServer_Stub.class` et `TestRMIServer_Skel.class`

23.6. La mise en oeuvre des objets RMI

La mise en oeuvre et l'utilisation d'objet distant avec RMI nécessite plusieurs étapes :

1. Démarrer le registre RMI sur le serveur soit en utilisant le programme `rmiregistry` livré avec le JDK soit en exécutant une classe qui effectue le lancement.
2. exécuter la classe qui instancie l'objet distant et l'enregistre dans le serveur de nom RMI
3. Lancer l'application ou l'applet pour tester.

23.6.1. Le lancement du registre RMI

La commande `rmiregistry` est fournie avec le JDK.

Il faut la lancer en tâche de fond :

Sous Unix : `rmiregistry&`

Sous Windows : start rmiregistry

Ce registre permet de faire correspondre un objet à un nom et inversement. C'est lui qui est sollicité lors d'un appel aux méthodes Naming.bind() et Naming.lookup()

23.6.2. L'instanciation et l'enregistrement de l'objet distant

Il faut exécuter la classe qui va instancier l'objet distant et l'enregistrer sous son nom dans le registre précédemment lancé.

Pour ne pas avoir de problème, il faut s'assurer que toutes les classes utiles (la classe de l'objet distant, l'interface qui définit les méthodes, le skeleton) sont présentes dans un répertoire défini dans la variable CLASSPATH.

23.6.3. Le lancement de l'application cliente



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

24. L'internationalisation

Chapitre 24

La localisation consiste à adapter un logiciel pour s'adapter aux caractéristiques locales de l'environnement d'exécution telles que la langue. Le plus gros du travail consiste à traduire toutes les phrases et les mots. Les classes nécessaires sont incluses dans le package `java.util`.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les objets de type `Locale`
- ♦ La classe `ResourceBundle`
- ♦ Chemins guidés pour réaliser la localisation : cette section propose plusieurs solutions pour réaliser l'internationalisation.

24.1. Les objets de type `Locale`

Un objet de type `Locale` identifie une langue et un pays donné.

24.1.1. Création d'un objet `Locale`

Exemple (code Java 1.1) :

```
locale_US = new
Locale("en", "US") ;
locale_FR = new Locale("fr", "FR");
```

Le premier paramètre est le code langue (deux caractères minuscules conformes à la norme ISO-639 : exemple "de" pour l'allemand, "en" pour l'anglais, "fr" pour le français, etc ...)

Le deuxième paramètre est le code pays (deux caractères majuscules conformes à la norme ISO-3166 : exemple : "DE" pour l'Allemagne, "FR" pour la France, "US" pour les Etats Unis, etc ...). Ce paramètre est obligatoire : si le pays n'a pas besoin d'être précisé, il faut fournir une chaîne vide.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Locale locale = new Locale("fr", "");
```

Un troisième paramètre peut permettre de préciser d'avantage la localisation par exemple la plateforme d'exécution (il ne respecte aucun standard car il ne sera défini que dans l'application qui l'utilise) :

Exemple (code Java 1.1) :

```
Locale locale_unix = new Locale("fr", "FR", "UNIX");
Locale locale_windows = new Locale("fr", "FR", "WINDOWS");
```


Ce troisième paramètre est optionnel.

La classe Locale définit des constantes pour certaines langues et pays :

Exemple (code Java 1.1) : ces deux lignes sont équivalentes

```
Locale locale_1 = Locale.JAPAN;
Locale locale_2 = new Locale("ja", "JP");
```

Lorsque l'on précise une constante représentant une langue alors le code pays n'est pas défini.

Exemple (code Java 1.1) : ces deux lignes sont équivalentes

```
Locale locale_3 = Locale.JAPANESE;
Locale locale_2 = new Locale("ja", "");
```

Il est possible de rendre la création d'un objet Locale dynamique :

Exemple (code Java 1.1) :

```
static public void main(String[] args) {
    String langue = new String(args[0]);
    String pays = new String(args[1]);
    locale = new Locale(langue, pays);
}
```

Cet objet ne sert que d'identifiant qu'il faut passer à des objets de type ResourceBundle par exemple qui eux possèdent le nécessaire pour réaliser la localisation. En fait, la création d'un objet Locale pour un pays donné ne signifie pas que l'on va pouvoir l'utiliser.

24.1.2. Obtenir la liste des Locales disponibles

La méthode `getAvailableLocales()` permet de connaître la liste des Locales reconnues par une classe sensible à l'internationalisation

Exemple (code Java 1.1) : avec la classe `DateFormat`

```
import java.util.*;
import java.text.*;

public class Available {
    static public void main(String[] args) {
        Locale liste[] =
            DateFormat.getAvailableLocales();
        for (int i = 0; i < liste.length; i++)
        {
            System.out.println(liste[i].toString());
            // toString retourne le code langue et le code pays séparé d'un souligné
        }
    }
}
```

La méthode `Locale.getDisplayName()` peut être utilisée à la place de `toString` pour obtenir le nom du code langue et du code pays.

24.1.3. L'utilisation d'un objet Locale

Il n'est pas obligatoire de se servir du même objet Locale avec les classes sensibles à l'internationalisation.

Cependant la plupart des applications utilisent l'objet Locale par défaut initialisé par la machine virtuelle avec les paramètres de la machine hôte. La méthode `Locale.getDefault()` permet de connaître l'objet Locale par défaut.

24.2. La classe ResourceBundle

Il est préférable de définir un `ResourceBundle` pour chaque catégorie d'objet (exemple un par fenêtre) : ceci rend le code plus clair et plus facile à maintenir, évite d'avoir des `ResourceBundle` trop importants et réduit l'espace mémoire utilisé car chaque ressource n'est chargée que lorsque l'on en a besoin.

24.2.1. La création d'un objet ResourceBundle

Conceptuellement, chaque `ResourceBundle` est un ensemble de sous classes qui partagent la même racine de nom.

Exemple :

```
TitreBouton
TitreBouton_de
TitreBouton_en_GB
TitreBouton_fr_FR_UNIX
```

Pour sélectionner le `ResourceBundle` approprié il faut utiliser la méthode `ResourceBundle.getBundle()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Locale locale = new Locale("fr", "FR");
ResourceBundle messages = ResourceBundle.getBundle("TitreBouton", locale);
```

Le premier argument contient le type d'objet à utiliser (la racine du nom de cet objet).

Le second argument de type `Locale` permet de déterminer quel fichier sera utilisé : il ajoute le code pays et le code langue séparé par un souligné à la racine du nom.

Si la classe désignée par l'objet `Locale` n'existe pas, alors `getBundle` recherche celle qui se rapproche le plus. L'ordre de recherche sera le suivant :

Exemple :

```
TitreBouton_fr_CA_UNIX
TitreBouton_fr_FR
TitreBouton_fr
TitreBouton_en_US
TitreBouton_en
TitreBouton
```

Si aucune n'est trouvée alors `getBundle` lève une exception de type `MissingResourceException`.

24.2.2. Les sous classes de ResourceBundle

La classe abstraite `ResourceBundle` possède deux sous classes : `PropertyResourceBundle` et `ListResourceBundle`.

La classe `ResourceBundle` est une classe flexible : le changement de l'utilisation d'un `PropertyResourceBundle` en `ListResourceBundle` se fait sans impact sur le code. La méthode `getBundle()` recherche le `ResourceBundle` désiré qu'il soit dans un fichier `.class` ou propriétés

24.2.2.1. L'utilisation de PropertyResourceBundle

Un `PropertyResourceBundle` est rattaché à un fichier propriétés. Ces fichiers propriétés ne font pas partie du code source java. Ils ne peuvent contenir que des chaînes de caractères. Pour stocker d'autres objets, il faut utiliser des objets `ListResourceBundle`.

La création d'un fichier propriétés est simple : c'est un fichier texte qui contient des paires clé-valeur. La clé et la valeur sont séparées par un signe `=`. Chaque paire doit être sur une ligne séparée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
texte_suivant = suivant
texte_precedent = precedent
```

Le nom du fichier propriétés par défaut se compose de la racine du nom suivi de l'extension `.properties`.

Exemple : `TitreBouton.properties`.

Dans une autre langue, anglais par exemple, le fichier s'appellerait : `TitreBouton_en.properties`

Exemple (code Java 1.1) :

```
texte_suivant = next
texte_precedent = previous
```

Les clés sont les mêmes, seule la traduction change.

Le nom de fichier `TitreBouton_fr_FR.properties` contient la racine (`Titrebouton`), le code langue (`fr`) et le code pays (`FR`).

24.2.2.2. L'utilisation de ListResourceBundle

La classe `ListResourceBundle` gère les ressources sous forme de liste encapsulée dans un objet. Chaque `ListResourceBundle` est donc rattaché à un fichier `.class`. On peut y stocker n'importe quel objet spécifique à la localisation.

Les objets `ListResourceBundle` contiennent des paires clé-valeur. La clé doit être une chaîne qui caractérise l'objet. La valeur est un objet de n'importe quelle classe.

Exemple (code Java 1.1) :

```
class TitreBouton_fr extends ListResourceBundle {
    public Object[][] getContents() {
        return contents;
    }
    static final Object[][] contents = {
        {"texte_suivant", "Suivant"},
        {"texte_precedent", "Precedent"},
    };
}
```

24.2.3. Obtenir un texte d'un objet ResourceBundle

La méthode `getString()` retourne la valeur de la clé précisée en paramètre.

Exemple (code Java 1.1) :

```
String message_1 = messages.getString("texte_suivant");  
String message_2 = TitreBouton.getString("texte_suivant");
```

24.3. Chemins guidés pour réaliser la localisation

24.3.1. L'utilisation d'un ResourceBundle avec un fichier propriétés

Il faut toujours créer le fichier propriété par défaut. Le nom de ce fichier commence avec le nom de base du ResourceBundle et se termine avec le suffix `.properties`

Exemple (code Java 1.1) :

```
#Exemple de fichier propriété par défaut (TitreBouton.properties)  
texte1 = suivant  
texte2 = precedent  
texte3 = quitter
```

Les lignes de commentaires commencent par un `#`. Les autres lignes contiennent les paires clé-valeur. Une fois le fichier défini, il ne faut plus modifier la valeur de la clé qui pourrait être appelée dans un programme.

Pour ajouter le support d'autre langue, il faut créer des fichiers propriétés supplémentaires qui contiendront les traductions.

Le fichier est le même, seul le texte contenu dans la valeur change (la valeur de la clé doit être identique).

Exemple (code Java 1.1) :

```
#Exemple de fichier propriété en anglais (TitreBouton_en.properties)  
texte1 = next  
texte2 = previous  
texte3 = quit
```

Lors de la programmation, il faut créer un objet `Locale`. Il est possible de créer un tableau qui contient la liste des `Locale` disponibles en fonction des fichiers propriétés créés.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Locale[] locales = { Locale.GERMAN, Locale.ENGLISH };
```

Dans cet exemple, l'objet `Locale.ENGLISH` correspond au fichier `TitreBouton_en.properties`. L'objet `Locale.GERMAN` ne possédant pas de fichier propriétés défini, le fichier par défaut sera utilisé.

Il faut créer l'objet `ResourceBundle` en invoquant la méthode `getBundle` de l'objet `Locale`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
ResourceBundle titres = ResourceBundle.getBundle("TitreBouton", locales[1]);
```

La méthode `getBundle()` recherche en premier une classe qui correspond au nom de base, si elle n'existe pas alors elle recherche un fichier de propriétés. Lorsque le fichier est trouvé, elle retourne un objet `PropertyResourceBundle` qui contient les paires clé-valeur du fichier

Pour retrouver la traduction d'un texte, il faut utiliser la méthode `getString()` d'un objet `ResourceBundle`

Exemple (code Java 1.1) :

```
String valeur = titres.getString(key);
```

Lors du débogage, il peut être utile d'obtenir la liste de paire d'un objet `ResourceBundle`. La méthode `getKeys()` retourne un objet `Enumeration` qui contient toutes les clés de l'objet.

Exemple (code Java 1.1) :

```
ResourceBundle titres =ResourceBundle.getBundle("TitreBouton", locales[1]);
Enumeration cles = titres.getKeys();
while (bundleKeys.hasMoreElements()) {
    String cle = (String)cles.nextElement();
    String valeur = titres.getString(cle);
    System.out.println("cle = " + valeur +
        ", " + "valeur = " + valeur);
}
```

24.3.2. Exemples de classes utilisant PropertiesResourceBundle

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe `I18nProperties`

```
/*
Test d'utilisation de la classe PropertiesResourceBundle
pour internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Description de la classe I18nProperties
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author      Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nProperties {
    /**
     * Constructeur de la classe
     */
    public I18nProperties() {

        String texte;
        Locale locale;
        ResourceBundle res;

        System.out.println("Locale par default : ");
        locale = Locale.getDefault();
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nPropertiesRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);
    }
}
```

```

        System.out.println("\nLocale anglaise : ");
        locale = new Locale("en","");
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nPropertiesRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

        System.out.println("\nLocale allemande : "+
            "non définie donc utilisation locale par default ");
        locale = Locale.GERMAN;
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nPropertiesRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);
    }

    /**
     * Pour tester la classe
     *
     * @param      args[]          arguments passes au programme
     */
    public static void main(String[] args) {
        I18nProperties i18nProperties = new I18nProperties();
    }
}

```

Exemple (code Java 1.1) : Contenu du fichier I18nPropertiesRessources.properties

```

texte_suivant=suivant
texte_precedent=Precedent

```

Exemple (code Java 1.1) : Contenu du fichier I18nPropertiesRessources_en.properties

```

texte_suivant=next
texte_precedent=previous

```

Exemple (code Java 1.1) : Contenu du fichier I18nPropertiesRessources_en_US.properties

```

texte_suivant=next
texte_precedent=previous

```

24.3.3. L'utilisation de la classe ListResourceBundle

Il faut créer autant de sous classes de ListResourceBundle que de langues désirées : ceci va générer un fichier .class pour chacune des langues .

Exemple (code Java 1.1) :

```

TitreBouton_fr_FR.class
TitreBouton_en_EN.class

```

Le nom de la classe doit contenir le nom de base plus le code langue et le code pays séparés par un souligné. A l'intérieur de la classe, un tableau à deux dimensions est initialisé avec les paires clé-valeur. Les clés sont des chaînes qui doivent être identiques dans toutes les classes des différentes langues. Les valeurs peuvent être des objets de n'importe quel type.

Exemple (code Java 1.1) :

```

import java.util.*;

```

```

public class TitreBouton_fr_FR extends ListResourceBundle {
    public Object[][] getContents() {
        return contents;
    }

    private Object[][] contents = {
        { "texte_suivant", new String(" suivant ")},
        { "Numero", new Integer(4) }
    };
}

```

Il faut définir un objet de type Locale

Il faut créer un objet de type ResourceBundle en appelant la méthode getBundle() de la classe Locale

Exemple (code Java 1.1) :

```
ResourceBundle titres=ResourceBundle.getBundle("TitreBouton", locale);
```

La méthode getBundle() recherche une classe qui commence par TitreBouton et qui est suivie par le code langue et le code pays précisé dans l'objet Locale passé en paramètre

La méthode getObject permet d'obtenir la valeur de la clé passée en paramètres. Dans ce cas une conversion est nécessaire.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Integer valeur = (Integer)titres.getObject("Numero");
```

24.3.4. Exemples de classes utilisant ListResourceBundle

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nList

```

/*
Test d'utilisation de la classe ListResourceBundle
pour internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Description de la classe I18nList
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author       Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nList {
    /**
     * Constructeur de la classe
     */
    public I18nList() {

        String texte;
        Locale locale;
        ResourceBundle res;

        System.out.println("Locale par default : ");
        locale = Locale.getDefault();
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nListRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
    }
}

```

```

        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

        System.out.println("\nLocale anglaise : ");
        locale = new Locale("en", "");
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nListRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

        System.out.println("\nLocale allemande : "+
            "non définie donc utilisation locale par défaut ");
        locale = Locale.GERMAN;
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nListRessources", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);
    }

    /**
     * Pour tester la classe
     *
     * @param      args[]          arguments passes au programme
     */
    public static void main(String[] args) {
        I18nList i18nList = new I18nList();
    }
}

```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nListRessources

```

/*
test d'utilisation de la classe ListResourceBundle pour
internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Ressource contenant les traductions françaises
 * langue par défaut de l'application
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author      Jean Michel DOUDOUX
 */

public class I18nListRessources extends ListResourceBundle {
    public Object[][] getContents() {
        return contents;
    }

    //tableau des mots clés et des valeurs

    static final Object[][] contents = {
        {"texte_suivant", "Suivant"},
        {"texte_precedent", "Precedent"},
    };
}

```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nListRessources_en

```

/*
test d'utilisation de la classe ListResourceBundle pour
internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

```



```

/**
 * Ressource contenant les traductions anglaises
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author       Jean Michel DOUDOUX
 *
 */
public class I18nListRessources_en extends ListResourceBundle {
    public Object[][] getContents() {
        return contents;
    }

    //tableau des mots clés et des valeurs

    static final Object[][] contents = {
        {"texte_suivant", "Next"},
        {"texte_precedent", "Previous"},
    };
}

```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nListRessources_en_US

```

/**
 test d'utilisation de la classe ListResourceBundle pour
 internationaliser une application
 13/02/99
 */
import java.util.*;
/**
 * Ressource contenant les traductions américaines
 *
 * @version 0.10 13 fevrier 1999
 * @author Jean Michel DOUDOUX
 *
 */

public class I18nListRessources_en_US extends ListResourceBundle {
    public Object[][] getContents() {
        return contents;
    }

    //tableau des mots clés et des valeurs

    static final Object[][] contents = {
        {"texte_suivant", "Next"},
        {"texte_precedent", "Previous"},
    };
}

```

24.3.5. La création de sa propre classe fille de ResourceBundle

La troisième solution consiste à créer sa propre sous classe de ResourceBundle et à surcharger la méthode `handleGetObject()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```

abstract class MesRessources extends ResourceBundle {

    public Object handleGetObject(String cle) {
        if(cle.equals(" texte_suivant "))
            return " Suivant " ;
        if(cle.equals(" texte_precedent "))
            return "Precedent " ;
        return null ;
    }
}

```



Attention : la classe ResourceBundle contient deux méthodes abstraites : handleGetObjects() et getKeys(). Si l'une des deux n'est pas définie alors il faut définir la sous classe avec le mot clé abstract.

Il faut créer autant de sous classes que de Locale désiré : il suffit simplement d'ajouter dans le nom de la classe le code langue et le code pays avec éventuellement le code variant.

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nResource

```
/*
Test d'utilisation d'un sous classement
de la classe ResourceBundle pour
internationaliser une application
13/02/99
*/
import java.util.*;
/**
 * Description de la classe I18nResource
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author      Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nResource {
    /**
     * Constructeur de la classe
     */
    public I18nResource() {

        String texte;
        Locale locale;
        ResourceBundle res;

        System.out.println("Locale par défaut : ");
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nResourceBundle");
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

        System.out.println("\nLocale anglaise : ");
        locale = new Locale("en", "");
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nResourceBundle", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

        System.out.println("\nLocale allemande : "+
            "non définie donc utilisation locale par défaut ");
        locale = Locale.GERMAN;
        res = ResourceBundle.getBundle("I18nResourceBundle", locale);
        texte = (String)res.getObject("texte_suivant");
        System.out.println("texte_suivant = "+texte);
        texte = (String)res.getObject("texte_precedent");
        System.out.println("texte_precedent = "+texte);

    }

    /**
     * Pour tester la classe
     *
     * @param      args[]          arguments passes au programme
     */
    public static void main(String[] args) {
        I18nResource i18nResource = new I18nResource();
    }
}
```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nResourceBundle

```
/*
Test d'utilisation de la derivation de la classe ResourceBundle pour
internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Description de la classe I18nResourceBundle
 * C'est la classe contenant la locale par default
 * Contient les traductions de la locale francaise (langue par default)
 * Elle herite de ResourceBundle
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author      Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nResourceBundle extends ResourceBundle {
    protected Vector table;

    public I18nResourceBundle() {
        super();
        table = new Vector();
        table.addElement("texte_suivant");
        table.addElement("texte_precedent");
    }

    public Object handleGetObject(String cle) {
        if(cle.equals(table.elementAt(0))) return "Suivant" ;
        if(cle.equals(table.elementAt(1))) return "Precedent" ;
        return null ;
    }

    public Enumeration getKeys() {
        return table.elements();
    }
}
```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nResourceBundle_en

```
/*
Test d'utilisation de la derivation de la classe ResourceBundle pour
internationaliser une application
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Description de la classe I18nResourceBundle_en
 * Contient les traductions de la locale anglaise
 * Elle herite de la classe contenant la locale par default
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author      Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nResourceBundle_en extends I18nResourceBundle {
    public Object handleGetObject(String cle) {
        if(cle.equals(table.elementAt(0))) return "Next" ;
        if(cle.equals(table.elementAt(1))) return "Previous" ;
        return null ;
    }
}
```

Exemple (code Java 1.1) : Sources de la classe I18nResourceBundle_fr_FR

```
/*
Test d'utilisation de la derivation de la classe ResourceBundle pour
internationaliser une application
```

```
13/02/99
*/

import java.util.*;

/**
 * Description de la classe I18nResourceBundle_fr_FR
 * Contient les traductions de la locale francaise
 * Elle herite de la classe contenant la locale par default
 *
 * @version      0.10 13 fevrier 1999
 * @author       Jean Michel DOUDOUX
 */
public class I18nResourceBundle_fr_FR extends I18nResourceBundle {

    /**
     *
     * Retourne toujours null car la locale francaise correspond
     * a la locale par default
     */
    public Object handleGetObject(String cle) {
        return null ;
    }
}
```

25. Les composants Java beans

Chapitre 25

Les java beans sont des composants réutilisables introduits par le JDK 1.1. De nombreuses fonctionnalités de ce JDK lui ont été ajoutées pour développer des caractéristiques de ces composants. Les java beans sont couramment appelés simplement beans.

Les beans sont prévus pour pouvoir inter-agir avec d'autres beans au point de pouvoir développer une application simplement en assemblant des beans avec un outil graphique dédié. Sun fournit gratuitement un tel outil : le B.D.K. (Bean Development Kit).

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentations des java beans](#)
- ♦ [Les propriétés.](#)
- ♦ [Les méthodes](#)
- ♦ [Les événements](#)
- ♦ [L'introspection](#)
- ♦ [Paramétrage du bean \(Customization \)](#)
- ♦ [La persistance](#)
- ♦ [La diffusion sous forme de jar](#)
- ♦ [Le B.D.K.](#)

25.1. Présentations des java beans

Des composants réutilisables sont des objets autonomes qui doivent pouvoir être facilement assemblés entres eux pour créer un programme.

Microsoft propose la technologie ActiveX pour définir des composants mais celle ci est spécifiquement destinée aux plate-formes Windows.

Les Java beans proposés par Sun reposent bien sùre sur java et de fait en possèdent toutes les caractéristiques : indépendance de la plate-forme, taille réduite du composant, ...

La technologie java beans propose de simplifier et faciliter la création et l'utilisation de composants.

Les java beans possèdent plusieurs caractéristiques :

- la persistance : elle permet grâce au mécanisme de sérialisation de sauvegarder l'état d'un bean pour le restaurer ainsi si on assemble plusieurs beans pour former une application, on peut la sauvegarder.
- la communication grâce à des événements qui utilise le modèle des écouteurs introduit par java 1.1
- l'introspection : ce mécanisme permet de découvrir de façon dynamique l'ensemble des éléments qui compose le bean (attributs, méthodes et événements) sans avoir le source.
- la possibilité de paramétrer le composant : les données du paramétrage sont conservées dans des propriétés.

Ainsi, les beans sont des classes java qui doivent respecter un certains nombre de règles :

- ils doivent posséder un constructeur sans paramètre. Celui ci devra initialiser l'état du bean avec des valeurs par

défauts.

- ils peuvent définir des propriétés : celles ci sont identifiées par des méthodes dont le nom et la signature sont normalisés
- ils devraient implémenter l'interface serialisable : ceci est obligatoire pour les beans qui possèdent une partie graphique pour permettre la sauvegarde de leur état
- ils définissent des méthodes utilisables par les composants extérieures : elles doivent être public et prévoir une gestion des accès concurrents
- ils peuvent émettre des événements en gérant une liste d'écouteurs qui s'y abonnent via des méthodes dont les noms sont normalisés

Le type de composants le plus adapté est le composant visuel. D'ailleurs, les composants des classes A.W.T. et Swing pour la création d'interfaces graphiques sont tous des beans. Mais les beans peuvent aussi être des composants non visuels pour prendre en charge les traitements.

25.2. Les propriétés.

Les propriétés contiennent des données qui gèrent l'état du composant : ils peuvent être de type primitif ou être un objet.

Il existe quatre types de propriétés :

- les propriétés simples
- les propriétés indexées (indexed properties)
- les propriétés liées (bound properties)
- les propriétés liées avec contraintes (Constrained properties)

25.2.1. Les propriétés simples

Les propriétés sont des variables d'instance du bean qui possèdent des méthodes particulières pour lire et modifier leur valeur. La normalisation de ces méthodes permet à des outils de déterminer de façon dynamique quelles sont les propriétés du bean. L'accès à ces propriétés doit se faire via ces méthodes. Ainsi la variable qui stocke la valeur de la propriété ne doit pas être déclarée public mais les méthodes d'accès à cette variable doivent bien sûr l'être.

Le nom de la méthode de lecture d'une propriété doit obligatoirement commencer par « get » suivi par le nom de la propriété dont la première lettre doit être une majuscule. Une telle méthode est souvent appelée « getter » ou « accesseur » de la propriété. La valeur retournée par cette méthode doit être du type de la propriété.

Exemple (code Java 1.1) :

```
private int longueur;  
public int getLongueur () {  
    return longueur;  
}
```

Pour les propriétés booléennes, une autre convention peut être utilisée : la méthode peut commencer par « is » au lieu de « get ». Dans ce cas, la valeur de retour est obligatoirement de type boolean.

Le nom de la méthode permettant la modification d'une propriété doit obligatoirement commencer par « set » suivi par le nom de la propriété dont la première lettre doit être une majuscule. Une telle méthode est souvent appelée « setter ». Elle ne retourne aucune valeur et doit avoir en paramètre une variable du type de la propriété qui contiendra sa nouvelle valeur. Elle devra assurer la mise à jour de la valeur de la propriété en effectuant éventuellement des contrôles et/ou des traitements (par exemple le rafraîchissement pour un bean visuel dont la propriété affecte l'affichage).

Exemple (code Java 1.1) :

```
private int longueur ;  
public void setLongueur (int longueur) {  
    this.longueur = longueur;  
}
```

```
}
```

Une propriété peut n'avoir qu'un getter et pas de setter : dans ce cas, la propriété n'est utilisable qu'en lecture seule.

Le nom de la variable d'instance qui contient la valeur de la propriété n'est pas obligatoirement le même que le nom de la propriété

Il est préférable d'assurer une gestion des accès concurrents dans ces méthodes de lecture et de mise à jour des propriétés par exemple en déclarant ces méthodes synchronized.

Les méthodes du beans peuvent directement manipuler en lecture et écriture la variable d'instance qui stocke la valeur de la propriété, mais il est préférable d'utiliser le getter et le setter.

25.2.2. les propriétés indexées (indexed properties)

Ce sont des propriétés qui possèdent plusieurs valeurs stockées dans un tableau.

Pour ces propriétés, il faut aussi définir des méthodes « get » et « set » dont il convient d'ajouter un paramètre de type int représentant l'index de l'élément du tableau.

Exemple (code Java 1.1) :

```
private float[] notes = new float[5];
public float getNotes (int i ) {
    return notes[i];
}
public void setNotes (int i ; float notes) {
    this.notes[i] = notes;
}
```

Il est aussi possible de définir des méthodes « get » et « set » permettant de mettre à jour tout le tableau.

Exemple (code Java 1.1) :

```
private float[] notes = new float[5] ;
public float[] getNotes () {
    return notes;
}
public void setNotes (float[] notes) {
    this.notes = notes;
}
```

25.2.3. Les propriétés liées (Bound properties)

Il est possible d'informer d'autres composants du changement de la valeur d'une propriété d'un bean. Les java beans peuvent mettre en place un mécanisme qui permet pour une propriété d'enregistrer des composants qui seront informés du changement de la valeur de la propriété.

Ce mécanisme peut être mis en place grâce à un objet de la classe PropertyChangeSupport qui permet de simplifier la gestion de la liste des écouteurs et de les informer des changements de valeur d'une propriété. Cette classe définit les méthodes addPropertyChangeListener() pour enregistrer un composant désirant être informé du changement de la valeur de la propriété et removePropertyChangeListener() pour supprimer un composant de la liste.

La méthode firePropertyChange() permet d'informer tous les composants enregistrés du changement de la valeur de la propriété.

Le plus simple est que le bean hérite de cette classe si possible car les méthodes `addPropertyChangeListener()` et `removePropertyChangeListener()` seront directement héritées.

Si ce n'est pas possible, il est obligatoire de définir les méthodes `addPropertyChangeListener()` et `removePropertyChangeListener()` dans le bean qui appelleront les méthodes correspondantes de l'objet `PropertyChangeSupport`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.Serializable;
import java.beans.*;
public class MonBean03 implements Serializable {
    protected int valeur;

    PropertyChangeSupport changeSupport;

    public MonBean03(){
        valeur = 0;

        changeSupport = new PropertyChangeSupport(this);
    }

    public synchronized void setValeur(int val) {
        int oldValeur = valeur;
        valeur = val;

        changeSupport.firePropertyChange("valeur",oldValeur,valeur);
    }
    public synchronized int getValeur() {
        return valeur;
    }
    public synchronized void addPropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
        changeSupport.addPropertyChangeListener(listener);
    }

    public synchronized void removePropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
        changeSupport.removePropertyChangeListener(listener);
    }
}
```

Les composants qui désirent être enregistrés doivent obligatoirement implémenter l'interface `PropertyChangeListener` et définir la méthode `propertyChange()` déclarée par cette interface.

La méthode `propertyChange()` reçoit en paramètre un objet de type `PropertyChangeEvent` qui représente l'événement. Cette méthode de tous les objets enregistrés est appelée. Le paramètre de type `PropertyChangeEvent` contient plusieurs informations :

- l'objet source : le bean dont la valeur d'une propriété a changé
- le nom de la propriété sous forme de chaîne de caractères
- l'ancienne valeur sous forme d'un objet de type `Object`
- la nouvelle valeur sous forme d'un objet de type `Object`

Pour les traitements, il est souvent nécessaire d'utiliser un cast pour transmettre ou utiliser les objets qui représentent l'ancienne et la nouvelle valeur.

Méthode	Rôle
<code>public Object getSource()</code>	retourne l'objet source
<code>public Object getNewValue()</code>	retourne la nouvelle valeur de la propriété
<code>public Object getOldValue()</code>	retourne l'ancienne valeur de la propriété
<code>public String getPropertyName</code>	retourne le nom de la propriété modifiée

Exemple (code Java 1.1) : un programme qui crée le bean et lui associe un écouteur

```
import java.beans.*;
import java.util.*;
public class TestMonBean03 {
    public static void main(String[] args) {
        new TestMonBean03();
    }

    public TestMonBean03() {
        MonBean03 monBean = new MonBean03();

        monBean.addPropertyChangeListener( new PropertyChangeListener() {
            public void propertyChange(PropertyChangeEvent event) {
                System.out.println("propertyChange : valeur = "+ event.getNewValue());
            }
        } );

        System.out.println("valeur = " + monBean.getValeur());
        monBean.setValeur(10);
        System.out.println("valeur = " + monBean.getValeur());
    }
}
```

Résultat :

```
C:\tutorial\sources exemples>java TestMonBean03
valeur = 0
propertyChange : valeur = 10
valeur = 10
```

Pour supprimer un écouteur de la liste du bean, il suffit d'appeler la méthode `removePropertyChangeListener()` en lui passant en paramètre une référence sur l'écouteur.

25.2.4. Les propriétés liées avec contraintes (Constrained properties)

Ces propriétés permettent à un ou plusieurs composants de mettre un veto sur la modification de la valeur de la propriété.

Comme pour les propriétés liées, le bean doit gérer une liste de composants « écouteurs » qui souhaitent être informés d'un changement possible de la valeur de la propriété. Si un composant désire s'opposer à ce changement de valeur, il lève une exception pour en informer le bean.

Les écouteurs doivent implémenter l'interface `VetoableChangeListener` qui définit la méthode `vetoableChange()`.

Avant le changement de la valeur, le bean appelle cette méthode `vetoableChange()` de tous les écouteurs enregistrés. Elle possède en paramètre un objet de type `PropertyChangeEvent` qui contient : le bean, le nom de la propriété, l'ancienne valeur et la nouvelle valeur.

Si un écouteur veut s'opposer à la mise à jour de la valeur, il lève une exception de type `java.beans.PropertyVetoException`. Dans ce cas, le bean ne change pas la valeur de la propriété : ces traitements sont à la charge du programmeur avec notamment la gestion de la capture et du traitement de l'exception dans un bloc `try/catch`.

La classe `VetoableChangeSupport` permet de simplifier la gestion de la liste des écouteurs et de les informer du futur changement de valeur d'une propriété. Son utilisation est similaire à celle de la classe `PropertyChangeSupport`.

Pour ces propriétés, pour que les traitements soient complets il faut implémenter le code pour gérer et traiter les écouteurs qui souhaitent connaître les changements de valeur effectifs de la propriété (voir les propriétés liées).

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.Serializable;
import java.beans.*;
```

```

public class MonBean04 implements Serializable {
    protected int oldValeur;
    protected int valeur;

    PropertyChangeSupport changeSupport;
    VetoableChangeSupport vetoableSupport;

    public MonBean04(){
        valeur = 0;
        oldValeur = 0;

        changeSupport = new PropertyChangeSupport(this);
        vetoableSupport = new VetoableChangeSupport(this);
    }

    public synchronized void setValeur(int val) {
        oldValeur = valeur;
        valeur = val;

        try {
            vetoableSupport.fireVetoableChange("valeur", new Integer(oldValeur),
                new Integer(valeur));
        } catch (PropertyVetoException e) {
            System.out.println("MonBean, un veto est emis : "+e.getMessage());
            valeur = oldValeur;
        }
        if ( valeur != oldValeur ) {
            changeSupport.firePropertyChange("valeur",oldValeur,valeur);
        }
    }
    public synchronized int getValeur() {
        return valeur;
    }
    public synchronized void addPropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
        changeSupport.addPropertyChangeListener(listener);
    }

    public synchronized void removePropertyChangeListener(PropertyChangeListener listener) {
        changeSupport.removePropertyChangeListener(listener);
    }
    public synchronized void addVetoableChangeListener(VetoableChangeListener listener) {
        vetoableSupport.addVetoableChangeListener(listener);
    }
    public synchronized void removeVetoableChangeListener(VetoableChangeListener listener) {
        vetoableSupport.removeVetoableChangeListener(listener);
    }
}

```

Exemple (code Java 1.1) : un programme qui teste le bean. Il émet un veto si la nouvelle valeur de la propriété est supérieure à 100.

```

import java.beans.*;
import java.util.*;
public class TestMonBean04 {
    public static void main(String[] args) {
        new TestMonBean04();
    }

    public TestMonBean04() {
        MonBean04 monBean = new MonBean04();

        monBean.addPropertyChangeListener( new PropertyChangeListener() {
            public void propertyChange(PropertyChangeEvent event) {
                System.out.println("propertyChange : valeur = "+ event.getNewValue());
            }
        } );

        monBean.addVetoableChangeListener( new VetoableChangeListener() {

            public void vetoableChange(PropertyChangeEvent event) throws PropertyVetoException {

```

```

        System.out.println("vetoableChange : valeur = " + event.getNewValue());
        if( ((Integer)event.getNewValue()).intValue() > 100 )
            throw new PropertyVetoException("valeur superieur a 100",event);
    }
} );

System.out.println("valeur = " + monBean.getValeur());
monBean.setValeur(10);
System.out.println("valeur = " + monBean.getValeur());
monBean.setValeur(200);
System.out.println("valeur = " + monBean.getValeur());

}
}

```

Exemple (code Java 1.1) :

```

C:\tutorial\sources exemples>java TestMonBean04
valeur = 0
vetoableChange : valeur = 10
propertyChange : valeur = 10
valeur = 10
vetoableChange : valeur = 200
vetoableChange : valeur = 10
MonBean, un veto est emis :  valeur superieur a 100
valeur = 10

```

25.3. Les méthodes

Toutes les méthodes publiques sont visibles de l'extérieur et peuvent donc être appelées.

25.4. Les événements

Les beans utilisent les événements définis dans le modèle par délégation introduit par le J.D.K. 1.1 pour dialoguer. Par respect de ce modèle, le bean est la source et les autres composants qui souhaitent être informés sont nommés « Listeners » ou « écouteurs » et doivent s'enregistrer auprès du bean qui maintient la liste des composants enregistrés.

Il est nécessaire de définir les méthodes qui vont permettre de gérer la liste des écouteurs désirant recevoir l'événement. Il faut définir deux méthodes :

- public void addXXXListener(XXXListener li) pour enregistrer l'écouteur li
- public void removeXXXListener (XXXListener li) pour enlever l'écouteur li de la liste

L'objet de type XXXListener doit obligatoirement implémenter l'interface java.util.EventListener et son nom doit terminer par « Listener ».

Les événements peuvent être mono ou multi écouteurs.

Pour les événements mono écouteurs, la méthode addXXXListener() doit indiquer dans sa signature qu'elle est susceptible de lever l'exception java.util.TooManyListenersException si un écouteur tente de s'enregistrer et qu'il y en a déjà un présent.

25.5. L'introspection

L'introspection est un mécanisme qui permet de déterminer de façon dynamique les caractéristiques d'une classe et donc d'un bean. Les caractéristiques les plus importantes sont les propriétés, les méthodes et les événements. Le principe de l'introspection permet à Sun d'éviter de rajouter des éléments au langage pour définir ces caractéristiques.

L'API JavaBean définit la classe `java.beans.Introspector` qui facilite et standardise la recherche des propriétés, méthodes et événements du bean. Cette classe possède des méthodes pour analyser le bean et retourner un objet de type `BeanInfo` contenant les informations trouvées.

La classe `Introspector` utilise deux techniques pour retrouver ces informations :

1. un objet de type `BeanInfo`, si il y en a un défini par les développeurs du bean
2. les mécanismes fournis par l'API réflexion pour extraire les entités qui respectent leur modèle (design pattern) respectif.

Il est donc possible de définir un objet `BeanInfo` qui sera directement utilisé par la classe `Introspector`. Cette définition est utile si le bean ne respecte pas certains modèles (designs patterns) ou si certaines entités héritées ne doivent pas être utilisables. Dans ce cas, le nom de cette classe doit obligatoirement respecter le modèle `XXXBeanInfo` ou `XXX` est le nom du bean correspondant. La classe `Introspector` recherche une classe respectant ce modèle.

Si une classe `BeanInfo` pour un bean est définie, une classe qui hérite du bean n'est pas obligée de définir une classe `BeanInfo`. Dans ce cas, la classe `Introspector` utilise les informations du `BeanInfo` de la classe mère et ajoute les informations retournées par l'API réflexion sur le bean.

Sans classe `BeanInfo` associée au bean, les méthodes de la classe `Introspector` utilisent les techniques d'inspection pour analyser le bean.

25.5.1. Les modèles (designs patterns)

Si la classe `Introspector` utilise l'API réflexion pour déterminer les informations sur le bean et utilise en même temps un ensemble de modèles sur chacune des entités propriétés, méthodes et événements.

Pour déterminer les propriétés, la classe `Introspector` recherche les méthodes `getXxx`, `setXxx` et `isXxx` ou `Xxx` représente le nom de la propriété dont la première lettre est en majuscule. La première lettre du nom de la propriété est remise en minuscule sauf si les deux premières lettres de la propriété sont en majuscules.

Pour déterminer les méthodes, la classe `Introspector` recherche toutes les méthodes publiques.

Pour déterminer les événements, la classe `Introspector` recherche les méthodes `addXxxListener()` et `removeXxxListener()`. Si les deux sont présentes, elle en déduit que l'événement `xxx` est défini dans le bean. Comme pour les propriétés, la première lettre du nom de l'événement est mis en minuscule.

25.5.2. La classe `BeanInfo`

La classe `BeanInfo` contient des informations sur un bean et possède plusieurs méthodes pour les obtenir.

La méthode `getBeanInfo()` prend en paramètre un objet de type `Class` qui représente la classe du bean et elle renvoie des informations sur la classe et toutes ses classes mères.

Une version surchargée de la méthode accepte deux objets de type `Class` : le premier représente le bean et le deuxième représente une classe appartenant à la hiérarchie du bean. Dans ce cas, la recherche d'informations d'arrêtera juste avant d'arriver à la classe précisée en deuxième argument.

Exemple : obtenir des informations sur le bean uniquement (sans informations sur ces super classes)

Exemple (code Java 1.1) :

```
Class monBeanClasse = Class.forName("monBean");
BeanInfo bi = Introspector.getBeanInfo(monBeanClasse, monBeanClasse.getSuperclass());
```

La méthode `getBeanDescriptor()` permet d'obtenir des informations générales sur le bean en renvoyant un objet de type `BeanDescriptor`

La méthode `getPropertyDescriptors()` permet d'obtenir un tableau d'objets de type `PropertyDescriptor` qui contient les caractéristiques d'une propriété. Plusieurs méthodes permettent d'obtenir ces informations.

Exemple (code Java 1.1) :

```
PropertyDescriptor[] propertyDescriptor = bi.getPropertyDescriptors();
for (int i=0; i<propertyDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Nom propriete      : " +
        propertyDescriptor[i].getName());
    System.out.println(" Type propriete      : "
        + propertyDescriptor[i].getPropertyType());
    System.out.println(" Getter propriete : "
        + propertyDescriptor[i].getReadMethod());
    System.out.println(" Setter propriete : "
        + propertyDescriptor[i].getWriteMethod());
}
```

La méthode `getMethodDescriptors()` permet d'obtenir un tableau d'objets de type `MethodDescriptor` qui contient les caractéristiques d'une méthode. Plusieurs méthodes permettent d'obtenir ces informations.

Exemple (code Java 1.1) :

```
MethodDescriptor[] methodDescriptor;
unMethodDescriptor = bi.getMethodDescriptors();
for (int i=0; i < unMethodDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Methode : "+unMethodDescriptor[i].getName());
}
```

La méthode `getEventSetDescriptors()` permet d'obtenir un tableau d'objets de type `EventSetDescriptor` qui contient les caractéristiques d'un événement. Plusieurs méthodes permettent d'obtenir ces informations.

Exemple (code Java 1.1) :

```
EventSetDescriptor[] unEventSetDescriptor = bi.getEventSetDescriptors();
for (int i = 0; i < unEventSetDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Nom evt          : "
        + unEventSetDescriptor[i].getName());
    System.out.println(" Methode add evt    : " +
        unEventSetDescriptor[i].getAddListenerMethod());
    System.out.println(" Methode remove evt : " +
        unEventSetDescriptor[i].getRemoveListenerMethod());
    unMethodDescriptor = unEventSetDescriptor[i].getListenerMethodDescriptors();
    for (int j = 0; j < unMethodDescriptor.length; j++) {
        System.out.println(" Event Type: " + unMethodDescriptor[j].getName());
    }
}
```

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;
import java.beans.*;
import java.lang.reflect.*;
public class BeanIntrospection {
    static String nomBean;
    public static void main(String args[]) throws Exception {
        nomBean = args[0];
        new BeanIntrospection();
    }

    public BeanIntrospection() throws Exception {
        Class monBeanClasse = Class.forName(nomBean);
        MethodDescriptor[] unMethodDescriptor;

        BeanInfo bi = Introspector.getBeanInfo(monBeanClasse, monBeanClasse.getSuperclass());
        BeanDescriptor unBeanDescriptor = bi.getBeanDescriptor();
        System.out.println("Nom du bean      : " + unBeanDescriptor.getName());
        System.out.println("Classe du bean : " + unBeanDescriptor.getBeanClass());
    }
}
```

```

System.out.println("");

PropertyDescriptor[] propertyDescriptor = bi.getPropertyDescriptors();
for (int i=0; i<propertyDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Nom propriete      : " +
        propertyDescriptor[i].getName());
    System.out.println(" Type propriete      : "
        + propertyDescriptor[i].getPropertyType());
    System.out.println(" Getter propriete : "
        + propertyDescriptor[i].getReadMethod());
    System.out.println(" Setter propriete : "
        + propertyDescriptor[i].getWriteMethod());
}
System.out.println("");
unMethodDescriptor = bi.getMethodDescriptors();
for (int i=0; i < unMethodDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Methode : "+unMethodDescriptor[i].getName());
}
System.out.println("");
EventSetDescriptor[] unEventSetDescriptor = bi.getEventSetDescriptors();
for (int i = 0; i < unEventSetDescriptor.length; i++) {
    System.out.println(" Nom evt          : "
        + unEventSetDescriptor[i].getName());
    System.out.println(" Methode add evt      : " +
        unEventSetDescriptor[i].getAddListenerMethod());
    System.out.println(" Methode remove evt : " +
        unEventSetDescriptor[i].getRemoveListenerMethod());
    unMethodDescriptor = unEventSetDescriptor[i].getListenerMethodDescriptors();
    for (int j = 0; j < unMethodDescriptor.length; j++) {
        System.out.println(" Event Type: " + unMethodDescriptor[j].getName());
    }
}
System.out.println("");
}
}
}

```

25.6. Paramétrage du bean (Customization)

Il est possible de développer un éditeur de propriétés spécifique pour permettre de personnaliser la modification des paramètres du bean.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

25.7. La persistance

Les propriétés du bean doivent pouvoir être sauves pour être restitués ultérieurement. Le mécanisme utilisé est la sérialisation. Pour permettre d'utiliser ce mécanisme, le bean doit implémenter l'interface Serializable

25.8. La diffusion sous forme de jar

Pour diffuser un bean sous forme de jar, il faut définir un fichier manifest.

Ce fichier doit obligatoirement contenir un attribut `Name`: qui contient le nom complet de la classe (incluant le package) et un attribut `Java-Bean`: valorisé à `True`.

Exemple de fichier manifest pour un bean :

```
Name: MonBean.class  
Java-Bean: True
```



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

25.9. Le B.D.K.

L'outil principal du B.D.K. est la BeanBox. Cet outil écrit en java permet d'assembler des beans.

Pour utiliser un bean dans la BeanBox, il faut qu'il soit utilisé sous forme d'archive jar.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

26. Logging

Chapitre 26

Le logging est important dans toutes les applications pour permettre de faciliter le débogage lors du développement et de conserver une trace de son exécution lors de l'exploitation en production.

Une API très répandue est celle développée par le projet open source log4j du groupe Jakarta.

Conscient de l'importance du logging, Sun a développé et intégré au JDK 1.4 une API dédiée. Cette API est plus simple à utiliser et elle offre moins de fonctionnalités que log4j mais elle a l'avantage d'être fournie directement avec le JDK.

Face au dilemme du choix de l'utilisation de ces deux API, le groupe Jakarta a développé une bibliothèque qui permet d'utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ces deux API.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ Log4j
- ◆ L'API logging
- ◆ Jakarta Commons Logging (JCL)
- ◆ D'autres API de logging

26.1. Log4j



Log4j est un projet open source distribué sous la licence Apache Software. Cette API permet aux développeurs d'utiliser et de paramétrer les traitements de logs. Il est possible de fournir les paramètres de l'outil dans un fichier de configuration. Log4j est compatible avec le JDK 1.1. et supérieur.

L'avantage de configurer les traitements de log4j dans un fichier externe est de pouvoir modifier la configuration des traitements de logging sans avoir à modifier le code source. Log4j gère plusieurs niveaux de gravités et les messages peuvent être envoyés dans plusieurs flux : un fichier sur disque, le journal des événements de Windows, une connexion TCP/IP, une base de données, un canal JMS, ...

La dernière version de log4j est téléchargeable à l'url <http://jakarta.apache.org/log4j/> : elle inclut les binaires (les fichiers .class), les sources complètes et la documentation.

Log4j utilise trois composants principaux :

- Catégories : ils permettent de gérer les logs
- Appenders : ils représentent les flux qui vont recevoir les messages de log
- Layouts : ils permettent de formater le contenu des messages du fichier de log

Log4j est thread-safe.

26.1.1. Les catégories

Les catégories déterminent si un message doit être envoyé dans le ou les logs. Elles sont représentées par la classe `org.apache.log4j.Category`

Chaque catégorie possède un nom qui est sensible à la casse. Pour créer une catégorie, il suffit d'instancier un objet `Category`. Pour réaliser cette instanciation, la classe `Category` fournit une méthode statique `getInstance()` qui attend en paramètre le nom de la catégorie. Si une catégorie existe déjà avec le nom fourni, alors la méthode `getInstance()` renvoie une instance sur cette catégorie.

Il est pratique de fournir le nom complet de la classe comme nom de la catégorie dans laquelle elle est instanciée mais ce n'est pas obligation. Il est ainsi possible de créer une hiérarchie spécifique différente de celle de l'application, par exemple basée sur des aspects fonctionnels. L'inconvénient d'associer le nom de la classe au nom de la catégorie est qu'il faut instancier un objet `Category` dans chaque classe. Le plus pratique est de déclarer cet objet `static`.

Exemple :

```
public class Classe1 {
    static Category category = Category.getInstance(Classe1.class.getName());
    ...
}
```

La méthode `log(Priority, Object)` permet de demander l'envoi dans le log du message avec la priorité fournie.

Il existe en plus une méthode qui permet de demander l'envoi d'un message dans le fichier de log pour chaque priorité : `debug(Object)`, `info(Object)`, `warn(Object)`, `error(Object)`, `fatal(Object)`.

La demande est traitée en fonction de la hiérarchie de la catégorie et de la priorité du message.

Pour éviter d'éventuels traitements pour créer le message, il est possible d'utiliser la méthode `isEnabledFor(Priority)` pour savoir si la catégorie prend en compte la priorité ou non.

Exemple :

```
import org.apache.log4j.*;

public class TestIsEnabledFor {

    static Category cat1 = Category.getInstance(TestIsEnabledFor.class.getName());

    public static void main(String[] args) {
        int i=1;
        int[] occurrence={10,20,30};

        BasicConfigurator.configure();

        cat1.setPriority(Priority.WARN) ;
        cat1.warn("message de test");

        if(cat1.isEnabledFor(Priority.INFO)) {
            System.out.println("traitement du message de priorité INFO");
            cat1.info("La valeur de l'occurrence "+i+" = " + String.valueOf(occurrence[i]));
        }
        if(cat1.isEnabledFor(Priority.WARN)) {
            System.out.println("traitement du message de priorité WARN");
            cat1.warn("La valeur de l'occurrence "+i+" = " + String.valueOf(occurrence[i]));
        }
    }
}
```

Résultat :

```
0 [main] WARN TestIsEnabledFor - message de test
traitement du message de priorit_ WARN
50 [main] WARN TestIsEnabledFor - La valeur de l'occurrence 1 = 20
```

26.1.1.1. La hiérarchie dans les catégories

Le nom de la catégorie permet de la placer dans une hiérarchie dont la racine est une catégorie spéciale nommée root qui est créée par défaut sans nom.

La classe Category possède une classe statique getRoot() pour obtenir la catégorie racine.

La hiérarchie des noms est établie grâce à la notation par point comme pour les packages.

Exemple : soit trois catégories
categorie1 nommée "org"
categorie2 nommée "org.moi"
categorie3 nommée "org.moi.projet"

Categorie3 est fille de categorie2, elle même fille de categorie1.

Cette relation hiérarchique est importante car la configuration établie pour une catégorie est automatiquement propagée par défaut aux catégories enfants.

L'ordre de la création des catégories de la hiérarchie ne doit pas obligatoirement respecter l'ordre de la hiérarchie. Celle-ci est constituée au fur et à mesure de la création des catégories.

26.1.1.2. Les priorités

Log4j gère des priorités pour permettre à la catégorie de déterminer si le message sera envoyé dans le fichier de log. Il existe cinq priorités qui possèdent un ordre hiérarchique croissant :

- DEBUG
- INFO
- WARN
- ERROR
- FATAL

La classe org.apache.log4j.Priority encapsule ces priorités.

Chaque catégorie est associée à une priorité qui peut être changée dynamiquement. La catégorie détermine si un message doit être envoyé dans le fichier de log en comparant sa priorité avec la priorité du message. Si celle-ci est supérieure ou égale à la priorité de la catégorie, alors le message est envoyé dans le fichier log.

La méthode setProperty() de la classe Category permet de préciser la priorité de la catégorie.

Si aucune priorité n'est donnée à une catégorie, elle "hérite" de la priorité de la première catégorie en remontant dans la hiérarchie dont la priorité est renseignée.

Exemple : soit trois catégories
root associée à la priorité INFO
categorie1 nommée "org" sans priorité particulière
categorie2 nommée "org.moi" associée à la priorité ERROR
categorie3 nommée "org.moi.projet" sans priorité particulière

Une demande avec la priorité DEBUG sur categorie2 n'est pas traitée car la priorité INFO héritée est supérieure à DEBUG.

Une demande avec la priorité WARN sur categorie2 est traitée car la priorité INFO héritée est inférieure à WARN.

Une demande avec la priorité DEBUG sur categorie3 n'est pas traitée car la priorité ERROR héritée est supérieure à DEBUG.

Une demande avec la priorité FATAL sur categorie3 est traitée car la priorité ERROR héritée est inférieure à FATAL. En fait dans l'exemple, aucune demande avec la priorité DEBUG ne sera traitée.

Au niveau applicatif, il est possible d'interdire le traitement d'une priorité et de celle inférieure en utilisant le code suivant : `Category.getDefaultHierarchy().disable()`. Il faut fournir la priorité à la méthode `disable()`.

Il est possible d'annuler ce traitement dynamiquement en positionnement la propriété système : `log4j.disableOverride`.

26.1.2. Les Appenders

L'interface `org.apache.log4j.Appender` désigne un flux qui représente le fichier de log et se charge de l'envoi de message formaté ce flux. Le formatage proprement dit est réalisé par un objet de type `Layout`. Ce layout peut être fourni dans le constructeur adapté ou par la méthode `setLayout()`.

Une catégorie peut posséder plusieurs appenders. Si la catégorie décide de traiter la demande de message, le message est envoyé à chacun des appenders. Pour ajouter un appender à une catégorie, il suffit d'utiliser la méthode `addAppender()` qui attend en paramètre un objet de type `Appender`.

L'interface `Appender` est directement implémentée par la classe abstraite `AppenderSkeleton`. Cette classe est la classe mère de toutes les classes fournies avec log4j pour représenter un type de log :

- `AsyncAppender`
- `JMSAppender`
- `NTEventLogAppender` : log envoyée dans le fichier de log des événements sur un système Windows NT
- `NullAppender`
- `SMTPAppender`
- `SocketAppender` : log envoyées dans une socket
- `SyslogAppender` : log envoyée dans le démon syslog d'un système Unix
- `WriterAppender` : cette classe possède deux classes filles : `ConsoleAppender` et `FileAppender`. La classe `FileAppender` possède deux classes filles : `DailyRollingAppender`, `RollingFileAppender`

Pour créer un appender, il suffit d'instancier un objet d'une de ces classes.

Tout comme les priorités, les appenders d'une catégorie mère sont héritées par les catégories filles. Pour éviter cette héritage par défaut, il faut mettre le champ `additivity` à `false` en utilisant la méthode `setAdditivity()` de la classe `Category`.

26.1.3. Les layouts

Ces composants représentés par la classe `org.apache.log4j.Layout` permettent de définir le format du fichier de log. Un layout est associé à un appender lors de son instantiation.

Il existe plusieurs layouts définis par log4j :

- `DateFormat`
- `HTMLLayout`
- `PatternLayout`
- `SimpleLayout`
- `XMLLayout`

Le `PatternLayout` permet de préciser le format du fichier de log grâce à des motifs qui sont dynamiquement remplacés par leur valeur à l'exécution. Les motifs commencent par un caractère % suivi d'une lettre :

Motif	Role
%c	le nom de la catégorie qui a émis le message

%C	le nom de la classe qui a émis le message
%d	le timestamp de l'émission du message
%m	le message
%n	un retour chariot
%p	la priorité du message
%r	le nombre de milliseconde écoulé entre le lancement de l'application et l'émission du message
%t	le nom du thread
%x	NDC du thread
%%	le caractère %

Il est possible de préciser le formatage de chaque motif grâce à un alignement et/ou une troncature. Dans le tableau ci dessous, la caractère # représente une des lettres du tableau ci dessus, n représente un nombre de caractères.

Motif	Role
%#	aucun formatage (par défaut)
%n#	alignement à droite, des blancs sont ajoutés si la taille du motif est inférieure à n caractères
%-n#	alignement à gauche, des blanc sont ajoutés si la taille du motif est inférieure à n caractères
%.n	tronque le motif si il est supérieur à n caractères
%-n.n#	alignement à gauche, taille du motif obligatoirement de n caractères (troncature ou complément avec des blancs)

26.1.4. Le fichier de configuration

Le fichier de configuration de permet basiquement de définir le niveau de gravité minimum à traiter, les flux de sorties (Appender) et le format des messages (Layout).

Ce fichier peut utiliser deux formats :

- un fichier .properties utilisant des paires clé/valeur
- un fichier XML

26.1.5. La configuration

Pour faciliter la configuration de log4j, l'API fournit plusieurs classes qui implémentent l'interface Configurator. La classe BasicConfigurator est la classe mère des classes PropertyConfigurator (pour la configuration via un fichier de propriétés) et DOMConfigurator (pour la configuration via un fichier XML).

La classe BasicConfigurator permet de configurer la catégorie root avec des valeurs par défaut. L'appel à la méthode configure() ajoute à la catégorie root la priorité DEBUG et un ConsoleAppender vers la sortie standard (System.out) associé à un PatternLayout (TTCC_CONVERSION_PATTERN qui est une constante définie dans la classe PatternLayout).

Exemple :

```
import org.apache.log4j.*;

public class TestBasicConfigurator {
```

```

static Category cat = Category.getInstance(TestBasicConfigurator.class.getName()) ;

public static void main(String[] args) {
    BasicConfigurator.configure();
    cat.info("Mon message");
}
}

```

Résultat :

```
0 [main] INFO TestBasicConfigurator - Mon message
```

La classe PropertyConfigurator permet de configurer log4j à partir d'un fichier de propriétés ce qui évite la recompilation de classes pour modifier la configuration. La méthode configure() qui attend un nom de fichier permet de charger la configuration.

Exemple :

```

import org.apache.log4j.*;

public class TestLogging6 {
    static Category cat = Category.getInstance(TestLogging6.class.getName());

    public static void main(String[] args) {
        PropertyConfigurator.configure("logging6.properties");
        cat.info("Mon message");
    }
}

```

Exemple : le fichier login6.properties de configuration de log4j

```

# Affecte a la catégorie root la priorité DEBUG et un appender nommé CONSOLE_APP
log4j.rootCategory=DEBUG, CONSOLE_APP
# le appender CONSOLE_APP est associé à la console
log4j.appender.CONSOLE_APP=org.apache.log4j.ConsoleAppender
# CONSOLE_APP utilise un PatternLayout qui affiche : le nom du thread, la priorité,
# le nom de la catégorie et le message
log4j.appender.CONSOLE_APP.layout=org.apache.log4j.PatternLayout
log4j.appender.CONSOLE_APP.layout.ConversionPattern= [%t] %p %c - %m%n

```

Résultat :

```
C:\>java TestLogging6
[main] INFO TestLogging6 - Mon message
```

La classe DOMConfigurator permet de configurer log4j à partir d'un fichier XML ce qui évite aussi la recompilation de classes pour modifier la configuration. La méthode configure() qui attend un nom de fichier permet de charger la configuration. Cette méthode nécessite un parser XML de type DOM compatible avec l'API JAXP.

Exemple :

```

import org.apache.log4j.*;
import org.apache.log4j.xml.*;

public class TestLogging7 {
    static Category cat = Category.getInstance(TestLogging7.class.getName());

    public static void main(String[] args) {
        try {
            DOMConfigurator.configure("logging7.xml");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        cat.info("Mon message");
    }
}

```

Exemple : le fichier login7.xml de configuration de log4j

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE log4j:configuration SYSTEM "log4j.dtd">
<log4j:configuration xmlns:log4j="http://jakarta.apache.org/log4j/">
  <appender name="CONSOLE_APP" class="org.apache.log4j.ConsoleAppender">
    <layout class="org.apache.log4j.PatternLayout">
      <param name="ConversionPattern" value="[%t] %p %c - %m%n"/>
    </layout>
  </appender>
  <root>
    <priority value="DEBUG" />
    <appender-ref ref="CONSOLE_APP" />
  </root>
</log4j:configuration>
```

Résultat :

```
C:\j2sdk1.4.0-rc\bin>java TestLogging7
[main] INFO TestLogging7 - Mon message
```

26.2. L'API logging

L'usage de fonctionnalités de logging dans les applications est tellement répandu que SUN a décidé de développer sa propre API et de l'intégrer au JDK à partir de la version 1.4.

Cette API a été proposée à la communauté sous la Java Specification Request numéro 047 (JSR-047).

Le but est de proposer un système qui puisse être exploité facilement par toutes les applications.

L'API repose sur cinq classes principales et une interface:

- **Logger** : cette classe permet d'envoyer des messages sans le système de log
- **LogRecord** : cette classe encapsule le message
- **Handler** : cette classe représente la destination qui va recevoir les messages
- **Formatter** : cette classe permet de formater le message avant son envoi vers la destination
- **Filter** : cette interface doit être implémentée par les classes dont le but est de déterminer si le message doit être envoyé vers une destination
- **Level** : cette classe représente le niveau de gravité du message

Un logger possède un ou plusieurs Handlers qui sont des entités qui vont recevoir les messages. Chaque handler peut avoir un filtre associé en plus du filtre associé au Logger.

Chaque message possède un niveau de sévérité représenté par la classe Level.

26.2.1. La classe LogManager

Cette classe est un singleton qui propose la méthode `getLogManager()` pour obtenir l'unique référence sur un objet de ce type.

Cette objet permet :

- de maintenir une liste de Logger désigné par un nom unique.
- de maintenir une liste de Handlers globaux
- de modifier le niveau de sévérité pris en compte pour un ou plusieurs Logger dont le début du nom est précisé

Pour réaliser ces actions, la classe LogManager possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle

<code>void addGlobalHandler(Handler)</code>	Ajoute un handler à la liste des handler globaux
<code>Logger getLogger(String)</code>	Permet d'ajouter un nouveau Logger dont le nom fourni en paramètre lui sera attribué si il n'existe pas encore sinon la référence sur le Logger qui possède déjà ce nom est renvoyé.
<code>void removeAllGlobalHandlers()</code>	Supprime tous les Handler de la liste de handler globaux
<code>void removeGlobalHandler(Handler)</code>	Supprime le Handler de la liste de Handler globaux
<code>void setLevel(String, Level)</code>	Permet de préciser le niveau de tout les Logger dont le nom commence par la chaîne fournie en paramètre
<code>LogManager getLoggerManager()</code>	Renvoie l'instance unique de cette classe

Par défaut, la liste des Loggers contient toujours un Logger nommé global qui peut être facilement utilisé.

26.2.2. La classe Logger

La classe Logger est la classe qui se charge d'envoyer les messages dans la log. Un Logger est identifié par un nom qui est habituellement le nom qualifié de la classe dans laquelle le Logger est utilisé. Ce nom permet de gérer une hiérarchie de Logger. Cette gestion est assurée par le LogManager. Cette hiérarchie permet d'appliquer des modifications sur un Logger ainsi qu'à toute sa "descendance".

Il est aussi possible de créer des Logger anonymes.

La méthode `getLogger()` de la classe LogManager permet d'instancier un nouvel objet Logger si aucun Logger possédant le nom passé en paramètre a déjà été défini sinon il renvoie l'instance existante.

La classe Logger se charge d'envoyer les messages aux Handlers enregistrés sous la forme d'un objet de type LogRecord. Par défaut, ces Handlers sont ceux enregistrés dans le LogManager. L'envoi des messages est conditionné par la comparaison du niveau de sévérité de message avec celui associé au Logger.

La classe Logger possède de nombreuses méthodes pour générer des messages : plusieurs méthodes sont définies pour chaque niveau de sécurité. Plutôt que d'utiliser la méthode `log()` en précisant le niveau de sévérité, il est possible d'utiliser la méthode correspondante au niveau de sécurité.

Ces méthodes sont surchargées pour accepter plusieurs paramètres :

- le nom de la classe, le nom de la méthode et le message : les deux premières données sont très utiles pour faciliter le debuggage
- le message : dans ce cas, le framework tente de déterminer dynamiquement le nom de la classe et de la méthode

26.2.3. La classe Level

Chaque message est associé à un niveau de sévérité représenté par un objet de type Level. Cette classe définit 7 niveaux de sévérité :

- Level.SEVERE
- Level.WARNING
- Level.INFO
- Level.CONFIG
- Level.FINE
- Level.FINER
- Level.FINEST

26.2.4. La classe LogRecord

26.2.5. La classe Handler

Le framework propose plusieurs classes filles qui représentent différents moyens pour émettre les messages :

- StreamHandler : envoie des messages dans un flux de sortie
- ConsoleHandler : envoie des messages sur la sortie standard d'erreur
- FileHandler : envoie des messages sur un fichier
- SocketHandler : envoie des messages dans une socket réseau
- MemoryHandler : envoie des messages dans un tampon en mémoire

26.2.6. La classe Filter

26.2.7. La classe Formatter

Le framework propose deux implémentations :

- SimpleFormatter : pour formater l'enregistrement sous forme de chaîne de caractères
- XMLFormatter : pour formater l'enregistrement au format XML

XMLFormatter utilise un DTD particulière. Le tag racine est <log>. Chaque enregistrement est inclus dans un tag <record>.

26.2.8. Le fichier de configuration

Un fichier particulier au format Properties permet de préciser des paramètres de configuration pour le système de log tel que le niveau de sévérité géré par un Logger particulier et sa descendance, les paramètres de configuration des Handlers ...

Il est possible de préciser le niveau de sévérité pris en compte par tous les Logger :

```
.level = niveau
```

Il est possible de définir les handlers par défaut :

```
handlers = java.util.logging.FileHandler
```

Pour préciser d'autre handler, il faut les séparer par des virgules.

Pour préciser le niveau de sévérité d'un Handler, il suffit de le lui préciser :

```
java.util.logging.FileHandler.level = niveau
```

Un fichier par défaut est défini avec les autres fichiers de configuration dans le répertoire lib du JRE. Ce fichier se nomme logging.properties.

Il est possible de préciser un fichier particulier précisant son nom dans la propriété système java.util.logging.config.file

exemple : `java -Djava.util.logging.config.file=monLogging.properties`

26.2.9. Exemples d'utilisation



Cette section sera développée dans une version future de ce document

26.3. Jakarta Commons Logging (JCL)

Le projet Jakarta Commons propose un sous projet nommé Logging qui encapsule l'usage de plusieurs systèmes de logging et facilite ainsi leur utilisation dans les applications. Ce n'est pas un autre système de log mais il propose un niveau d'abstraction qui permet sans changer le code d'utiliser indifféremment n'importe lequel des systèmes de logging supportés. Son utilisation est d'autant plus pratique qu'il existe plusieurs systèmes de log dont aucun des plus répandus, Log4j et l'API logging du JDK 1.4, ne sont dominants.

Le grand intérêt de cette bibliothèque est donc de rendre l'utilisation d'un système de log dans le code indépendant de l'implémentation de ce système. JCL encapsule l'utilisation de Log4j, l'API logging du JDK 1.4 et LogKit.

De nombreux projets du groupe Jakarta utilisent cette bibliothèque tel que Tomcat ou Struts. La version de JCL utilisée dans cette section est la 1.0.3.

Le package, contenu dans le fichier `commons-logging-1.0.3.zip` peut être téléchargé sur le site <http://jakarta.apache.org/commons/logging.html>. Il doit ensuite être dézippé dans un répertoire du système d'exploitation.

Pour utiliser la bibliothèque, il faut ajouter le fichier dans le classpath.

L'inconvénient d'utiliser cette bibliothèque est qu'elle n'utilise que le dénominateur commun des systèmes de log qu'elle supporte : ainsi certaines caractéristiques d'un système de log particulier ne pourront être utilisées via cette API.

La bibliothèque propose une fabrique qui renvoie, en fonction du paramètre précisé, un objet qui implémente l'interface Log. La méthode statique `getLog()` de la classe `LogFactory` permet d'obtenir cet objet : elle attend en paramètre soit un nom sous la forme d'une chaîne de caractères soit un objet de type `Class` dont le nom sera utilisé. Si un objet de type log possédant ce nom existe déjà alors c'est cette instance qui est renvoyée par la méthode sinon c'est une nouvelle instance qui est retournée. Ce nom représente la catégorie pour le système log utilisé, si celui-ci supporte une telle fonctionnalité.

Par défaut, la méthode `getLog()` utilise les règles suivantes pour déterminer le système de log à utiliser :

- Si la bibliothèque Log4j est incluse dans le classpath de la JVM alors celle-ci sera utilisée par défaut par la bibliothèque Commons Logging.
- Si le JDK 1.4 est utilisé et que Log4j n'est pas trouvé alors le système utilisé par défaut est celui fourni en standard avec le JDK (`java.util.logging`).
- Si aucun de ces systèmes de log n'est trouvé, alors JCL utilise un système de log basic fourni dans la bibliothèque : `SimpleLog`. La configuration de ce système se fait dans un fichier nommé `simplelog.properties`.

Il est possible de forcer l'usage d'un système de log particulier en précisant la propriété `org.apache.commons.logging.Log` à la machine virtuelle.

Pour complètement désactiver le système de log, il suffit de fournir la valeur `org.apache.commons.logging.impl.NoOpLog` pour la propriété `org.apache.commons.logging.Log` à la JVM. Attention dans ce cas, plus aucune log ne sera émise.

Il existe plusieurs niveaux de gravité que la bibliothèque tentera de faire correspondre au mieux avec le système de log utilisé.

26.4. D'autres API de logging

Il existe d'autres API de logging dont voici une liste non exhaustive :

Produit	URL
Lumberjack	<u>http://javalogging.sourceforge.net/</u>
Javalog	<u>http://sourceforge.net/projects/javalog/</u>
Jlogger de Javelin Software	<u>http://www.javelinsoft.com/jlogger/</u>

Chapitre 27



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Depuis sa conception, la sécurité dans le langage Java a toujours été une grande préoccupation pour Sun.

Avec Java, la sécurité revêt de nombreux aspects :

- les spécifications du langage dispose de fonctionnalité pour renforcer la sécurité du code
- la plate-forme définit un modèle pour gérer les droits d'une application
- l'API JCE permet d'utiliser des technologies de cryptographie
- l'API JSSE permet d'utiliser le réseau au travers des protocoles sécurisés SSL ou TLS
- l'API JAAS propose un service pour gérer l'authentification et les autorisations d'un utilisateur

Ces deux premiers aspects ont été intégrés à java dès sa première version.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ La sécurité dans les spécifications du langage
- ♦ Le contrôle des droits d'une application
- ♦ JCE (Java Cryptography Extension)
- ♦ JSSE (Java Secure Sockets Extension)
- ♦ JAAS (Java Authentication and Authorization Service)

27.1. La sécurité dans les spécifications du langage

Les spécifications du langage apportent de nombreuses fonctionnalités pour renforcer la sécurité du code aussi bien lors de la phase de compilation que lors de la phase d'exécution :

- typage fort (toutes les variables doivent posséder un type)
- initialisation des variables d'instances avec des valeurs par défaut
- modificateur d'accès pour gérer l'encapsulation et donc l'accessibilité aux membres d'un objet
- les membres final
- ...

27.1.1. Les contrôles lors de la compilation

27.1.2. Les contrôles lors de l'exécution

La JVM exécute un certain nombre de contrôle au moment de l'exécution :

- vérification des accès en dehors des limites des tableaux
- contrôle de l'utilisation des casts
- vérification par le classloader de l'intégrité des classes utilisées
- ...

27.2. Le contrôle des droits d'une application

Un système de contrôle des droits des applications a été intégré à Java dès sa première version notamment pour permettre de sécuriser l'exécution des applets. Ces applications téléchargées sur le réseau et exécutées sur le poste client doivent impérativement assurer aux personnes qui les utilisent que celles-ci ne risquent pas de réaliser des actions malveillantes sur le système dans lequel elles s'exécutent.

Le modèle de sécurité relatif aux droits des applications développées en Java a évolué au fur et à mesure des différentes versions de Java.

27.2.1. Le modèle de sécurité de Java 1.0

Le modèle proposé par Java 1.0 est très sommaire puisqu'il ne distingue que deux catégories d'applications :

- les applications locales
- les applications téléchargées sur le réseau

Le modèle est basé sur le "tout ou rien". Les applications locales ont tous les droits et les applications téléchargées ont des droits très limités. Les restrictions de ces dernières sont nombreuses :

- impossibilité d'écrire sur le disque local
- impossibilité d'obtenir des informations sur le système local
- impossibilité de se connecter à un autre serveur que celui d'ou l'application a été téléchargée
- ...

La mise en oeuvre de ce modèle est assuré par le "bac à sable" (sand box en anglais) dans lequel s'exécute les applications téléchargées.

27.2.2. Le modèle de sécurité de Java 1.1

Le modèle proposé par la version 1.0 est très efficace mais beaucoup trop restrictif surtout dans le cadre d'utilisation personnelle tel que des applications pour un intranet par exemple.

Le modèle de la version 1.1 propose la possibilité de signer les applications packagées dans un fichier .jar. Une application ainsi signée possède les mêmes droits qu'une application locale.

27.2.3. Le modèle Java 1.2

Le modèle proposé par la version 1.1 a apporté de début de solution pour attribuer des droits sensibles à certaines applications. Mais ce modèle manque cruellement de souplesse puisqu'il s'appuie toujours sur le modèle "tout ou rien".

Le modèle de la version 1.2 apporte enfin une solution très souple mais plus compliquée à mettre en oeuvre.

Les droits accordés à une application sont rassemblés dans un fichier externe au code qui se nomme politique de sécurité. Ces fichiers se situent dans le répertoire `lib/security` du répertoire où est installé le JRE. Par convention, ces fichiers ont pour extension `.policy`.

27.3. JCE (Java Cryptography Extension)

JCE est une API qui propose de standardiser l'utilisation de la cryptographie en restant indépendant des algorithmes utilisés. Elle prend en compte le cryptage/décryptage de données, la génération de clés, et l'utilisation de la technologie MAC (Message Authentication Code) pour garantir l'intégrité d'un message.

JCE a été intégré au JDK 1.4. Auparavant, cette API était disponible en tant qu'extension pour les JDK 1.2 et 1.3.

Pour pouvoir utiliser cette API, il faut obligatoirement utiliser une implémentation développée par un fournisseur (provider). Avec le JDK 1.4, Sun fournit une implémentation de référence nommée `SunJCE`.

Les classes et interfaces de l'API sont regroupées dans le package `javax.crypto`

27.3.1. La classe Cipher

Cette classe encapsule le cryptage et le décryptage de données.

La méthode statique `getInstance()` permet d'obtenir une instance particulière d'un algorithme fourni par un fournisseur. Le nom de l'algorithme est fourni en paramètre de la méthode sous la forme d'une chaîne de caractères.

Avant la première utilisation de l'instance obtenue, il faut initialiser l'objet en utilisant une des nombreuses surcharges de la méthode `init()`.

27.4. JSSE (Java Secure Sockets Extension)

Les classes et interfaces de cette API sont regroupées dans les packages `javax.net` et `javax.net.ssl`.

27.5. JAAS (Java Authentication and Authorization Service)

Les classes et interfaces de cette API sont regroupées dans le package `javax.security.auth`

Cette API a été intégrée au J.D.K. 1.4.

28. Java Web Start (JWS)

Chapitre 28

Java Web Start est une technologie pour permettre le déploiement d'application standalone à travers le réseau, développée avec la plate forme Java 2. Il permet l'installation d'une application grâce à un simple clic dans un navigateur. JWS a été inclus dans le J2RE 1.4. Pour les versions antérieures du J2RE, il est nécessaire de télécharger JWS et de l'installer sur le poste client.

JWS est le résultat des travaux de la JSR-56. La page officielle de Sun concernant cette technologie est : <http://java.sun.com/products/javawebstart/>

JWS permet la mise à jour automatique de l'application si une nouvelle version est disponible sur le serveur et assure une mise en cache locale des applications pour accélérer leur réutilisation ultérieure.

La sécurité des applications exécutées est assurée par l'utilisation du bac à sable (sandbox) comme pour une applet, dès lors pour certaines opérations il est nécessaire de signer l'application.

JWS utilise et implémente une API et un protocole nommée Java Network Launching Protocol (JNLP).

Le grand avantage de Java Web Start est qu'il est inutile de modifier une application pour qu'elle puisse être déployée avec cette technologie (à condition que les fichiers contenant des ressources soient accédés en utilisant la méthode `getResource()` du classloader).

L'application doit être packagée dans un fichier jar qui sera associée sur le serveur à un fichier particulier de lancement.

L'utilisation d'une application via JWS implique la réalisation de plusieurs étapes :

- Packager l'application dans un fichier jar en le signant si nécessaire
- Créer le fichier de lancement .jnlp
- Copier les deux fichiers sur le serveur web

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Création du package de l'application](#)
- ♦ [Signer un fichier jar](#)
- ♦ [Le fichier JNPL](#)
- ♦ [Configuration du serveur web](#)
- ♦ [Fichier HTML](#)
- ♦ [Tester l'application](#)
- ♦ [Utilisation du gestionnaire d'applications](#)
- ♦ [L'API de Java Web Start](#)

28.1. Création du package de l'application

L'application doit être packagée sous la forme d'un fichier .jar.

Il est possible de fournir une petite icône pour représenter l'application : celle-ci doit avoir une taille de 64 x 64 pixels au format Gif ou JPEG.

28.2. Signer un fichier jar

L'exemple de cette section crée un certificat et signe l'application avec ce dernier.

Exemple :

```
C:\>keytool -genkey -keystore mes_cles -alias cle_de_test
Tapez le mot de passe du Keystore : test
Mot de passe de Keystore trop court, il doit compter au moins 6 caractères
Tapez le mot de passe du Keystore : erreur keytool : java.lang.NullPointerException
C:\>keytool -genkey -keystore mes_cles -alias cle_de_test
Tapez le mot de passe du Keystore : mptest
Quels sont vos prénom et nom ?
[Unknown] : jean michel
Quel est le nom de votre unité organisationnelle ?
[Unknown] : test
Quelle est le nom de votre organisation ?
[Unknown] : test
Quel est le nom de votre ville de résidence ?
[Unknown] : Metz
Quel est le nom de votre état ou province ?
[Unknown] : France
Quel est le code de pays à deux lettres pour cette unité ?
[Unknown] : fr
Est-ce CN=jean michel, OU=test, O=test, L=Metz, ST=France, C=fr ?
[non] : oui
Spécifiez le mot de passe de la clé pour <cle_de_test>
(appuyez sur Entrée s'il s'agit du mot de passe du Keystore) :
C:\>
C:\>keytool -selfcert -alias cle_de_test -keystore mes_cles
Tapez le mot de passe du Keystore : mptest
C:\>keytool -list -keystore mes_cles
Tapez le mot de passe du Keystore : mptest
Type Keystore : jks
Fournisseur Keystore : SUN
Votre Keystore contient 1 entrée(s)
cle_de_test, 12 nov. 2003, keyEntry,
Empreinte du certificat (MD5) : 9E:5A:61:CC:D8:88:02:59:1D:3B:41:C9:CA:26:1D:BD
```

28.3. Le fichier JNPL

Ce fichier au format XML permet de décrire l'application.

La racine de ce document XML est composé du tag <jnpl>. Son attribut codebase permet de préciser l'url où sont stockés les fichiers précisés dans le document via l'attribut href.

La tag <information> permet de fournir des précisions qui seront utilisées par le gestionnaire d'application sur le poste client. Ce tag possède plusieurs noeud enfants :

Nom du tag	Rôle
Title	Le nom de l'application
Vendor	Nom de l'auteur de l'application
Homepage	Préciser une page HTML qui contient des informations sur l'application grâce à son attribut href
Description	Une description de l'application. Il est possible de préciser plusieurs type description grâce à l'attribut kind. Les valeurs possibles sont : one-line, short et tooltip. Pour utiliser plusieurs descriptions, il faut

	utiliser plusieurs tags Description avec l'attribut kind adéquat
Offline-allowed	Ce tag précise que l'application peut être exécutée dans un mode déconnecté. L'avantage de ne pas préciser ce tag et de s'assurer que la dernière version de l'application est toujours utilisée mais elle nécessite obligatoirement une connexion pour toute exécution.
Icon	Permet de préciser une URL vers une image de 64 x 64 pixels au format gif ou JPEG grâce à l'attribut href

Le tag <security> permet de préciser des informations concernant la sécurité.

Nom du tag	Rôle
All-permissions	Indique que l'application a besoin de tous les droits pour s'exécuter. L'application doit alors être obligatoirement signée. Si ce tag n'est pas précisé alors l'application s'exécute dans le bac à sable et possède les mêmes restrictions qu'une applet au niveau de la sécurité

Le tag <resources> permet de préciser des informations sur les ressources utilisées par l'application. L'attribut os permet de préciser des paramètres pour un système d'exploitation particulier.

Nom du tag	Rôle
J2se	Permet de préciser les JRE qui peuvent être utilisés par l'application. Les valeurs utilisables par l'attribut version sont 1.2, 1.3 et 1.4. Il est possible de préciser un numéro de version particulier ou d'utiliser le caractère * pour préciser n'importe quel numéro de release. L'ordre des différentes valeurs fournies est important.
Jar	Permet de préciser un fichier .jar qui est utilisé par l'application
Nativelib	Permet de préciser une bibliothèque utilisée par l'application qui contient du code natif
Property	Permet de préciser une propriété système qui sera utilisable par l'application. L'attribut name permet de préciser le nom de la propriété et l'attribut value permet de préciser sa valeur

Le tag <application-desc> permet de préciser la classe qui contient la méthode main() grâce à son attribut main-class.

Nom du tag	Rôle
Argument	Permet de préciser des arguments à l'application tel qu'il pourrait être fourni sur une ligne de commande

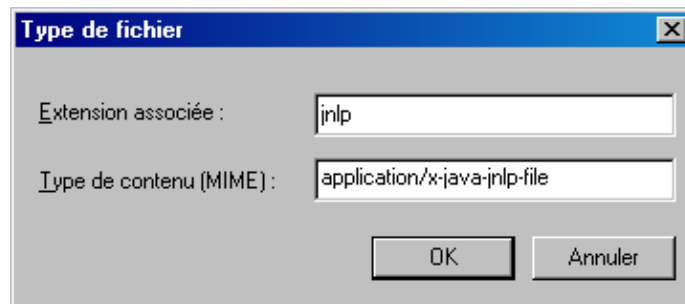
Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<jnlp spec="1.0+" codebase="http://localhost/" href="MonApplication.jnlp">
  <information>
    <title>Mon Application</title>
    <vendor>Jean Michel</vendor>
    <homepage href="http://localhost/" />
    <description>Mon application</description>
    <description kind="short">une application de test</description>
    <offline-allowed/>
  </information>
  <security>
  </security>
  <resources>
    <j2se version="1.4"/>
    <jar href="MonApplication.jar"/>
  </resources>
  <application-desc main-class="com.moi.dej.jnlp.MonApplication" />
</jnlp>
```


28.4. Configuration du serveur web

Le serveur qui va servir les fichiers doit être configuré pour qu'il associe le type MIME « application/x-java-jnlp-file » avec l'extension .jnlp

Par exemple sous IIS 5, il faut utiliser l'option propriété du menu contextuel du site. Dans l'onglet « En-Tête http », cliquez sur le bouton « Types de fichiers ». Dans le boîte de dialogue « Type de fichiers », cliquez sur le bouton « Nouveau type » si l'association n'est pas présente dans la liste. Une boîte de dialogue permet de saisir l'extension et le type MIME



Le type MIME permet au navigateur de connaître l'application qui devra être utilisée lors de la réception des données du serveur web.

28.5. Fichier HTML

Hormis le code minimum requis par la norme HTML, la seule chose indispensable est un lien dont l'URL pointe vers le fichier .jnlp sur le serveur web.

Exemple :

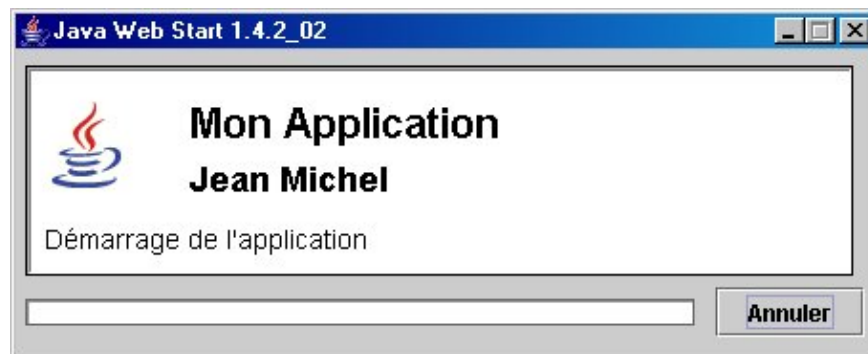
```
<html>
<head>
<title>Mon Application</title>
</head>
<body>
<H1>Mon Application</H1>
<a href="http://localhost/Monapplication.jnlp">Lancez MonApplication</a>
</body>
</html>
```

28.6. Tester l'application

Il faut ouvrir un navigateur et saisir l'url de la page contenant le lien vers le fichier jnlp



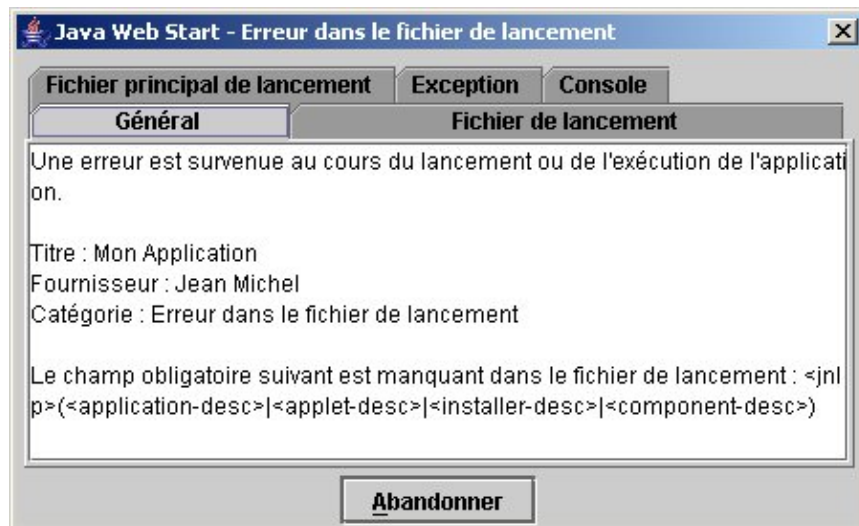
Java Web Start se lance



Si le fichier jnlp contient une erreur alors un message d'erreur est affiché.



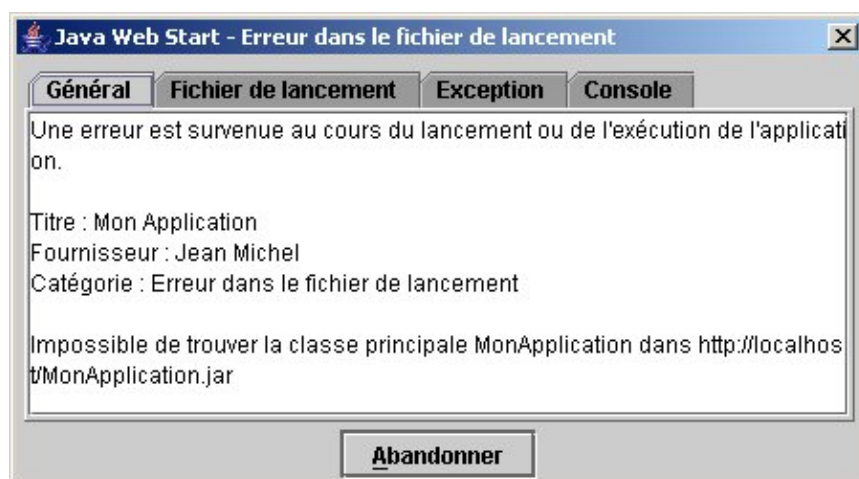
Cliquez sur « Détails » pour obtenir des informations sur l'erreur.



Si l'application nécessite un accès au système et que le fichier jar n'est pas signé, alors un message erreur est affiché :



Si la classe précisée n'est pas trouvée dans le fichier jar indiqué alors un message d'erreur est affiché



Dans cet exemple, pour résoudre le problème il faut indiquer le nom pleinement qualifié de la classe.

Au premier démarrage réussi d'une application, JWS demande si l'on souhaite créer un raccourci sur le bureau.

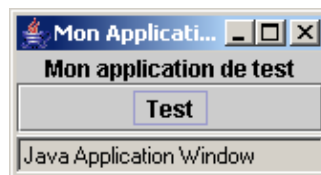


En cliquant sur le bouton «Oui», JWS crée un raccourci sur le bureau.

Exemple de raccourci :

```
"C:\Program Files\Java\j2re1.4.2_02\javaws\javaws.exe"
"@C:\Documents and Settings\administrateur\Application Data\
Sun\Java\Deployment\javaws\cache\indirect\indirect31560.ind"
```

L'application se lance

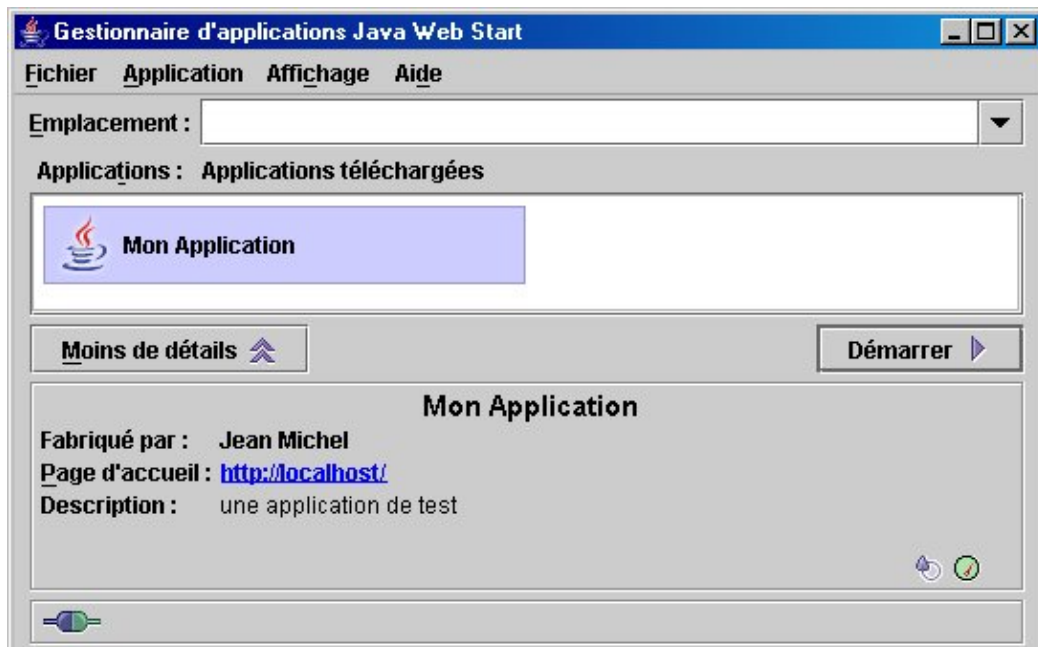


Comme pour les applets, par mesure de sécurité, un petit libellé en bas des fenêtres est affiché indiquant que la fenêtre est issue de l'exécution d'une application Java.

28.7. Utilisation du gestionnaire d'applications

Pour lancer le gestionnaire d'applications, il suffit de double cliquer sur l'icône de « Java Web Start » sur le bureau.





Le gestionnaire d'application permet de gérer les applications en local : il permet de lancer les applications déjà téléchargées sur le poste et les mettre à jour.

Plusieurs petites icônes peuvent apparaître selon le contexte



: une mise à jour de l'application est téléchargeable sur le serveur



: l'application peut être exécutée sans connexion au réseau



: l'application est mise en cache en local



: l'application n'est pas signée

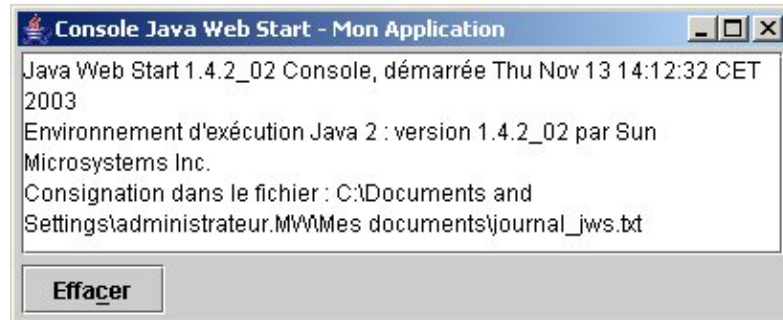
28.7.1. Lancement d'une application

Pour lancer l'application, il suffit de sélectionner l'application concernée et de cliquer sur le bouton « Démarrer ».



28.7.2. Affichage de la console

Dans les préférences, sur l'onglet « Avancé », cocher la case à cocher « Afficher la console Java »



28.7.3. Consigne dans un fichier de log

Il permet aussi de configurer JWS. Par exemple, en cas de problème, il est possible de demander de consigner une trace d'exécution dans un fichier journal. Celui est particulièrement utile lors du débogage.

Il est possible d'enregistrer les actions dans un fichier de log. Pour cela, il faut cocher la case « Consigner les sorties » et cliquer sur le bouton « Choisir le nom du fichier journal » pour sélectionner ou saisir le nom du fichier.

Exemple :

```
Java Web Start 1.4.2_02 Console, démarrée Thu Nov 13 13:54:36 CET 2003
Environnement d'exécution Java 2 : version 1.4.2_02 par Sun Microsystems Inc.
Consignation dans le fichier : C:\Documents and Settings\admin\Mes documents\journal_jws.txt
Java Web Start 1.4.2_02 Console, démarrée Thu Nov 13 13:54:41 CET 2003
Environnement d'exécution Java 2 : version 1.4.2_02 par Sun Microsystems Inc.
Consignation dans le fichier : C:\Documents and Settings\admin\Mes documents\journal_jws.txt
Java Web Start 1.4.2_02 Console, démarrée Thu Nov 13 13:55:14 CET 2003
Environnement d'exécution Java 2 : version 1.4.2_02 par Sun Microsystems Inc.
Consignation dans le fichier : C:\Documents and Settings\admin\Mes documents\journal_jws.txt
java.lang.NullPointerException
    at sun.misc.Launcher$AppClassLoader.loadClass(Unknown Source)
    at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
    at java.lang.ClassLoader.loadClass(Unknown Source)
    at com.sun.javaws.Launcher.continueLaunch(Unknown Source)
    at com.sun.javaws.Launcher.handleApplicationDesc(Unknown Source)
    at com.sun.javaws.Launcher.handleLaunchFile(Unknown Source)
    at com.sun.javaws.Launcher.run(Unknown Source)
    at java.lang.Thread.run(Unknown Source)
```

28.8. L'API de Java Web Start



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

29. JNI (Java Native Interface)

Chapitre 29

JNI est l'acronyme de Java Native Interface. C'est une technologie qui permet d'utiliser du code natif dans une classe Java notamment C.

L'inconvénient majeur de cette technologie est d'annuler la portabilité du code Java. En contre partie cette technologie peut être très utile dans plusieurs cas :

- pour des raisons de performance
- utiliser des composants éprouvés déjà existants

La mise en oeuvre de JNI nécessite plusieurs étapes :

- la déclaration et l'utilisation de la ou des méthodes natives dans la classe Java
- la compilation de la classe Java
- la génération du fichier d'en-tête avec l'outil javah
- l'écriture du code natif en utilisant entre autre les fichiers d'en-tête fourni par le JDK et celui généré précédemment
- la compilation du code natif sous la forme d'une bibliothèque

Le format de la bibliothèque est donc dépendante du système d'exploitation pour lequel elle est développée : .dll pour les systèmes de type Windows, .so pour les système de type Unix, ...

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ Déclaration et utilisation d'une méthode native
- ◆ La génération du fichier d'en-tête
- ◆ L'écriture du code natif en C
- ◆ Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type primitif)
- ◆ Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type objet)

29.1. Déclaration et utilisation d'une méthode native

La déclaration dans le code source Java est très facile puisqu'il suffit de déclarer la signature de la méthode avec le modificateur native. Le modificateur permet au compilateur de savoir que cette méthode est contenue dans une bibliothèque native.

Il ne doit pas y avoir d'implémentation même un corps vide pour une méthode déclarée native.

Exemple :

```
class TestJNI1 {
public native void afficherBonjour();
static {
System.loadLibrary("mabibjni");
}

public static void main(String[] args) {
new TestJNI1().afficherBonjour();
}
```

```
}  
}
```

Pour pouvoir utiliser une méthode native, il faut tout d'abord charger la bibliothèque. Pour réaliser ce chargement, il utilise la méthode statique `loadLibrary()` de la classe `System`. Il faut obligatoirement s'assurer que la bibliothèque est chargée avant le premier appel de la méthode native.

Le plus simple pour assurer ce chargement est de le demander dans un morceau de code d'initialisation statique de la classe.

Exemple :

```
class TestJNI1 {  
    public native void afficherBonjour();  
    static {  
        System.loadLibrary("mabibjni");  
    }  
}
```

Le nom de la bibliothèque fournie en paramètre doit être indépendant de la plate-forme utilisée : il faut préciser le nom de la bibliothèque sans son extension. Le nom sera automatiquement adapté selon le système d'exploitation sur lequel le code Java est exécuté.

L'utilisation de la méthode native dans le code Java se fait de la même façon qu'une méthode classique.

Exemple :

```
class TestJNI1 {  
    public native void afficherBonjour();  
    static {  
        System.loadLibrary("mabibjni");  
    }  
  
    public static void main(String[] args) {  
        new TestJNI1().afficherBonjour();  
    }  
}
```

29.2. La génération du fichier d'en-tête

L'outil `javah` fourni avec le JDK permet de générer un fichier d'en-tête qui va contenir la définition dans le langage C des fonctions correspondant aux méthodes déclarées native dans le source Java.

`Javah` utilise le byte code pour générer le fichier `.h`. Il faut donc que la classe Java soit préalablement compilée.

La syntaxe est donc : `javah -jni nom_fichier_sans_extension`

Exemple :

```
D:\java\test\jni>dir  
03/12/2003 14:39 <DIR> .  
03/12/2003 14:39 <DIR> ..  
03/12/2003 14:39 230 TestJNI1.java  
                2 fichier(s) 230 octets  
                2 Rép(s) 2 200 772 608 octets libres  
D:\java\test\jni>javac TestJNI1.java  
D:\java\test\jni>javah -jni TestJNI1  
D:\java\test\jni>dir  
Répertoire de D:\java\test\jni  
03/12/2003 14:39 <DIR> .
```



```

03/12/2003  14:39      <DIR>  ..
03/12/2003  14:39                  459 TestJNI1.class
03/12/2003  14:39                  399 TestJNI1.h
03/12/2003  14:39                  230 TestJNI1.java
          3 fichier(s) 1 088 octets
          2 Rép(s) 2 198 208 512 octets libres
D:\java\test\jni>

```

Le fichier TestJNI1.h généré est le suivant :

Exemple :

```

/* DO NOT EDIT THIS FILE - it is machine generated */
#include <jni.h>
/* Header for class TestJNI1 */

#ifndef _Included_TestJNI1
#define _Included_TestJNI1
#ifdef __cplusplus
extern "C" {
#endif
/*
 * Class:      TestJNI1
 * Method:     afficherBonjour
 * Signature:  ()V
 */
JNIEXPORT void JNICALL Java_TestJNI1_afficherBonjour
(JNIEnv *, jobject);
#ifdef __cplusplus
}
#endif
#endif

```

Le nom de chaque fonction native respecte le format suivant :
Java_nomPleinementQualifieDelaClasse_NomDeLaMethode

Ce fichier doit être utilisé dans l'implémentation du code de la fonction.

Même si la méthode native est déclarée sans paramètre, il y a toujours deux paramètres passés à la fonction native :

- un pointeur vers un structure JniEnv : cet objet permet d'utiliser certaines fonctions permettant d'utiliser certains paramètres non primitifs fournis à la méthode
- jobject qui est l'objet lui même : c'est l'équivalent du mot clé this dans le code Java

29.3. L'écriture du code natif en C

La bibliothèque contenant la ou les fonctions qui seront appelées doit être écrite dans un langage (c ou c++) et compilée.

Pour l'écriture en C, facilitée par la génération du fichier.h, il est nécessaire en plus des includes liées au code des fonctions d'inclure deux fichiers d'en-tête :

- jni.h qui est fourni avec le JDK
- le fichier .h généré par la commande javah

Exemple : TestJNI.c

```

#include <jni.h>
#include <stdio.h>
#include "TestJNI1.h"

JNIEXPORT void JNICALL
Java_TestJNI1_afficherBonjour(JNIEnv *env, jobject obj)

```

```
{
    printf(" Bonjour\n ");
    return;
}
```

Il faut compiler ce fichier source sous la forme d'un fichier objet .o

Exemple : avec MinGW sous Windows

```
D:\java\test\jni>gcc -c -I"C:\j2sdk1.4.2_02\include" -I"C:\j2sdk1.4.2_02\include
\win32" -o TestJNI.o TestJNI.c
```

Il faut ensuite définir un fichier .def qui contient la définition des fonctions exportées par la bibliothèque

Exemple : TestJNI.def

```
EXPORTS
Java_TestJNI1_afficherBonjour
```

Il ne reste plus qu'à générer la dll.

Exemple : TestJNI.def

```
D:\java\test\jni>gcc -shared -o mabibjni.dll TestJNI.o TestJNI.def
Warning: resolving _Java_TestJNI1_afficherBonjour by linking to _Java_TestJNI1_a
fficherBonjour@8
Use-enable-stdcall-fixup to disable these warnings
Use-disable-stdcall-fixup to disable these fixups

D:\java\test\jni>dir
Répertoire de D:\java\test\jni
03/12/2003  16:22          <DIR>          .
03/12/2003  16:22          <DIR>          ..
03/12/2003  16:22                12 017 mabibjni.dll
03/12/2003  15:58                193 TestJNI.c
03/12/2003  16:20                 40 TestJNI.def
03/12/2003  16:04                543 TestJNI.o
03/12/2003  14:39                459 TestJNI1.class
03/12/2003  14:39                399 TestJNI1.h
03/12/2003  14:39                230 TestJNI1.java
                9 fichier(s)                14 074 octets
                2 Rép(s)    2 198 392 832 octets libres

D:\java\test\jni>
```

Il ne reste plus qu'à exécuter le code Java dans une machine virtuelle.

Exemple :

```
D:\java\test\jni>java TestJNI1
Bonjour
D:\java\test\jni>
```

Il est intéressant de noter que tant que la signature de la méthode native ne change pas, il est inutile de recompiler la classe Java si la fonction dans la bibliothèque est modifiée et recompilée.

29.4. Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type primitif)

Une méthode a quasiment toujours besoin de paramètres et souvent besoin de retourner une valeur.

Cette section va définir et utiliser une méthode native qui ajoute deux entiers et renvoie le résultat de l'addition.

Exemple : le code Java

```
class TestJNI1 {
    public native int ajouter(int a, int b);
    static {
        System.loadLibrary("mabibjni");
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestJNI1 maclasse = new TestJNI1();
        System.out.println("2 + 3 = " + maclasse.ajouter(2,3));
    }
}
```

La déclaration de la méthode n'a rien de particulier hormis le modificateur native.

La signature de la fonction dans le fichier .h tient des paramètres.

Exemple :

```
JNIEXPORT jint JNICALL Java_TestJNI1_ajouter
(JNIEnv *, jobject, jint, jint);
```

Les deux paramètres sont ajoutés dans la signature de la fonction avec un type particulier jint, défini avec un typedef dans le fichier jni.h. Il y a d'ailleurs des définitions pour toutes les primitives.

Primitive Java	Type natif
boolean	jboolean
byte	jbyte
char	jchar
double	jdouble
int	jint
float	jfloat
long	jlong
short	jshort
void	void

Il suffit ensuite d'écrire l'implémentation du code natif.

Exemple :

```
#include <jni.h>
#include <stdio.h>
#include "TestJNI2.h"

JNIEXPORT jint JNICALL Java_TestJNI2_ajouter
(JNIEnv *env, jobject obj, jint a, jint b)
{
    return a + b;
}
```

Il faut ensuite compiler le code :

Exemple :

```
D:\java\test\jni>gcc -c -I"C:\j2sdk1.4.2_02\include" -I"C:\j2sdk1.4.2_02\include\win32" -o TestJNI2.o TestJNI2.c
```

Il faut définir le fichier .def : l'exemple ci dessous va construire une bibliothèque qui va contenir les fonctions natives des deux classes Java précédemment définies.

Exemple :

```
EXPORTS
Java_TestJNI1_afficherBonjour
Java_TestJNI2_ajouter
```

Il suffit de générer la bibliothèque.

Exemple :

```
D:\java\test\jni>gcc -shared -o mabibjni.dll TestJNI.c TestJNI2.c TestJNI.def
Warning: resolving _Java_TestJNI1_afficherBonjour by linking to _Java_TestJNI1_afficherBonjour@8
Use-enable-stdcall-fixup to disable these warnings
Use-disable-stdcall-fixup to disable these fixups
Warning: resolving _Java_TestJNI2_ajouter by linking to _Java_TestJNI2_ajouter@16
```

Il ne reste plus qu'à exécuter le code Java

Exemple :

```
D:\java\test\jni>java TestJNI2
2 + 3 = 5
```

29.5. Passage de paramètres et renvoi d'une valeur (type objet)

Les objets sont passés par référence en utilisant une variable de type jobject. Plusieurs autres type sont prédéfinis par JNI pour des objets fréquemment utilisés :

Objet C	Objet Java
jobject	java.lang.Object
jstring	java.lang.String
jclass	java.lang.Class
jthrowable	java.lang.Throwable
jarray	type de base pour les tableaux
jintArray	int[]
jlongArray	long[]
jfloatArray	float[]

jdoubleArray	double[]
jobjectArray	Object[]
jbooleanArray	boolean[]
jbyteArray	byte[]
jcharArray	char[]
jshortArray	short[]

Exemple : concaténation de deux chaînes de caractères

```
class TestJNI3 {
    public native String concat(String a, String b);

    static {
        System.loadLibrary("mabibjni");
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestJNI3 maclasse = new TestJNI3();
        System.out.println("abc + cde = " + maclasse.concat("abc", "cde"));
    }
}
```

La déclaration de la fonction native dans le fichier TestJNI3.h est la suivante :

Exemple :

```
/*
 * Class:      TestJNI3
 * Method:     concat
 * Signature:  (Ljava/lang/String;Ljava/lang/String;)Ljava/lang/String;
 */
JNIEXPORT jstring JNICALL Java_TestJNI3_concat
    (JNIEnv *, jobject, jstring, jstring);
```

Pour utiliser les paramètres de type jstring dans le code natif, il faut les transformer en utilisant des fonctions proposées par l'interface de type JNIEnv car le type String de Java n'est pas directement compatible avec les chaînes de caractères C (char *). Il existe des fonctions pour transformer des chaînes codées en UTF-8 ou en Unicode.

Les méthodes pour traiter les chaînes au format UTF-8 sont :

- la méthode GetStringUTFChars() permet de convertir une chaîne de caractères Java en une chaîne de caractères de type C.
- la méthode NewStringUTF() permet de demander la création d'une nouvelle chaîne de caractères.
- la méthode GetStringUTFLength() permet de connaître la taille de la chaîne de caractères.
- la méthode ReleaseStringUTFChars() permet de demander la libération des ressources allouées pour la chaîne de caractères dès que celle-ci n'est plus utilisée. Son utilisation permet d'éviter des fuites mémoire.

Les méthodes équivalentes pour les chaînes de caractères au format unicode sont : GetStringChars(), NewString(), GetStringUTFLength() et ReleaseStringChars()

Exemple : TestJNI3.c

```
#include <jni.h>
#include <stdio.h>
#include "TestJNI3.h"
JNIEXPORT jstring JNICALL Java_TestJNI3_concat
    (JNIEnv *env, jobject obj, jstring chaine1, jstring chaine2){
    char resultat[256];
    const char *str1 = (*env)->GetStringUTFChars(env, chaine1, 0);
```

```
const char *str2 = (*env)->GetStringUTFChars(env, chaine2, 0);
sprintf(resultat,"%s%s", str1, str2);
(*env)->ReleaseStringUTFChars(env, chaine1, str1);
(*env)->ReleaseStringUTFChars(env, chaine2, str2);
return (*env)->NewStringUTF(env, resultat);
}
```

Attention : ce code est très simpliste car il ne vérifie pas un éventuel débordement du tableau résultat.

Après la compilation des différents éléments, l'exécution affiche le résultat escompté.

Exemple :

```
D:\java\test\jni>java TestJNI3
abc + cde = abccde
```

30. JNDI (Java Naming and Directory Interface)

Chapitre 30

JNDI est l'acronyme de Java Naming and Directory Interface. Cette API fournit une interface unique pour utiliser différents services de nommage ou d'annuaires et définit une API standard pour permettre l'accès à ces services.

Il existe plusieurs types de service de nommage parmi lesquels :

- DNS (Domain Name System) : service de nommage utilisé sur internet pour permettre la correspondance entre un nom de domaine et une adresse IP
- LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) : annuaire
- NIS (Network Information System) : service de nommage réseau développé par Sun Microsystems
- COS Naming (Common Object Services) : service de nommage utilisé par Corba pour stocker et obtenir des références sur des objets Corba
- etc, ...

Un service de nommage permet d'associer un nom unique à un objet et faciliter ainsi l'obtention de cet objet.

Un annuaire est un service de nommage qui possède en plus une représentation hiérarchique des objets qu'il contient et un mécanisme de recherche.

JNDI propose donc une abstraction pour permettre l'accès à ces différents services de manière standard. Ceci est possible grâce à l'implémentation de pilotes qui mettent en oeuvre la partie SPI de l'API JNDI. Cette implémentation se charge d'assurer le dialogue entre l'API et le service utilisé.

JNDI possède un rôle particulier dans les architectures applicatives développées en Java car elle est utilisée dans les spécifications de plusieurs API majeures : JDBC, EJB, JMS, ...

De plus, la centralisation de données dans une source unique pour une ou plusieurs applications facilite l'administration de ces données et leur accès.

Pour plus d'informations sur JNDI : <http://java.sun.com/products/jndi>

Sun propose un excellent tutorial sur JNDI à l'url : <http://java.sun.com/products/jndi/tutorial/> .

Pour utiliser JNDI, il faut un service de nommage correctement installé et configuré et un pilote dédié à ce service.

30.1. Présentation

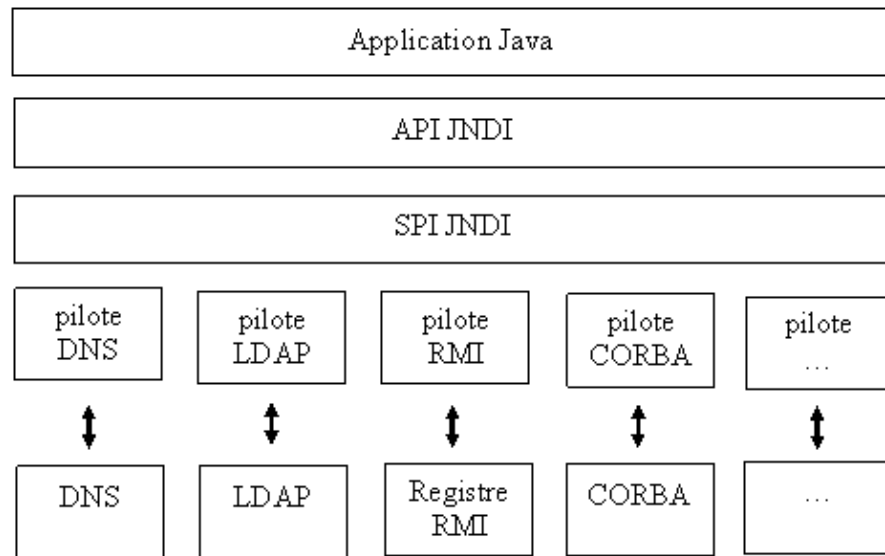
JNDI est composée de deux parties

- Une API utilisée pour le développement des applications
- Une SPI utilisée par les fournisseurs d'une implémentation d'un pilote

Un pilote est un ensemble de classes qui implémentent les interfaces de JNDI pour permettre les inter-actions avec un service particulier. Ce mode de fonctionnement est identique à celle proposée par l'API JDBC.

Il est donc nécessaire de disposer d'un pilote pour assurer le dialogue entre l'application via l'API et le service de

nommage ou l'annuaire. La partie API est incluse dans le JDK et Sun propose une implémentation des pilotes pour LDAP, DNS et Corba. Pour utiliser d'autres services ou d'autres implémentations il faut utiliser des implémentations des pilotes fournis par des fournisseurs tiers.



Pour définir une connexion, JNDI a besoin d'au moins deux éléments :

- La fabrique du contexte racine : c'est cet objet qui assure le dialogue avec le service utilisé en utilisant le protocole adéquat
- L'url du service à utiliser

JNDI n'est pas utilisable uniquement pour des applications J2EE. Une application standalone peut par exemple réaliser une authentification à partir d'un annuaire via le protocole LDAP.

Ainsi JNDI est inclus dans J2SE depuis la version 1.3 du J2SE. Pour les versions antérieures (J2SE 1.1 et 1.2), il est nécessaire de télécharger JNDI en tant qu'extension standard et de l'installer.

Pilote	J2SE 1.3	J2SE 1.4
LDAP	Oui	Oui
Corba COS	Oui	Oui
Registre RMI	Oui	Oui
DNS	Non	Oui

Il est aussi possible d'utiliser d'autres pilotes fournis séparément par Sun ou par d'autres fournisseurs.

Sun propose une liste des pilotes existant à l'url :

<http://java.sun.com/products/jndi/serviceproviders.html>

Sun propose aussi le "JNDI/LDAP Booster Pack" qui propose des pilotes pour des serveurs LDAP et un pilote permettant la mise en oeuvre de DSML (Directory Services Markup Language) dont le but est d'accéder à un annuaire avec XML.

30.1.1. Les services de nommage

Il existe de nombreux services de nommage : les plus connus sont sûrement les systèmes de fichiers (File system), les DNS, les annuaires LDAP, ...

Un service de nommage permet d'associer un nom à un objet ou à une référence sur un objet. L'objet associé dépend du service : un fichier dans un système de fichiers, une adresse I.P. dans un DNS, ...

Le nom associé à un objet respecte une convention de nommage particulière à chaque type de service.

- Avec un système de fichiers de type Unix, le nom est composé d'éléments séparés par un caractère "/"
- Avec un système de fichiers de type Windows, le nom est composé d'éléments séparés par un caractère "\"
- Avec un service de type DNS, le nom est composé d'éléments séparés par un caractère "." (exemple : www.test.fr).
- Avec un service de type LDAP, le nom désigné par le terme Distinguished Name est composé d'élément séparé par un caractère ",". Un élément est de la forme clé=valeur.

Pour permettre une abstraction des différents formats de noms utilisés par les différents services, JNDI utilise la classe Name.

30.1.2. Les annuaires

Un annuaire est un outil qui permet de stocker et de consulter des informations selon un protocole particulier. Un annuaire est plus particulièrement dédié à la recherche et la lecture d'informations : il est optimisé pour ce type d'activité mais il doit aussi être capable d'ajouter et de modifier des informations.

Les annuaires sont des extensions des services de nommage en ajoutant en plus la possibilité d'associer d'éventuels attributs à chaque objet.

Caractéristiques	Annuaire	Bases de données
Accès aux données	Lecture privilégiée	Lecture et modification
Représentation des données	Hiérarchique	Ensembliste

Les annuaires les plus connus dans le monde réel sont les pages jaunes et les pages blanches du principal opérateur téléphonique. Même si le but de ces deux annuaires est identique (obtenir un numéro de téléphone), la structure des données est différentes :

- Pages blanches : regroupement par département, ville, nom/prenom
- Pages jaunes : regroupement par activités, ville, nom

Les systèmes de fichiers sont aussi des annuaires : ils associent un nom à un fichier mais stockent aussi des attributs liés à ces fichiers (droits d'accès, dates de création et de modification, ...)

30.1.3. Le contexte

Un service de nommage permet d'associer un nom à un objet. Cette association est nommée binding. Un ensemble d'associations nom/objet est nommé un contexte.

Ce contexte est utilisé lors de l'accès à un élément contenu dans le service.

Il existe deux types de contexte :

- Contexte racine
- Sous contexte

Un sous-contexte est un contexte relatif à un contexte racine.

Par exemple, c:\ est un contexte racine dans un système de fichiers de type Windows. Le répertoire windows est un sous contexte du contexte racine (C:\windows) qui est dans ce cas nommé sous répertoire.

Dans DNS, com est un contexte racine et test est un sous contexte (test.com)

30.2. Mise en oeuvre de l'API JNDI

L'API JNDI est contenue dans cinq packages :

Packages	Rôle
javax.naming	Classes et interfaces pour utiliser un service nommage
javax.naming.directory	Etend les fonctionnalités du package javax.naming pour l'utilisation des services de type annuaire
javax.naming.event	Classes et interfaces pour la gestion des événements lors d'un accès à un service
javax.naming.ldap	Etend les fonctionnalités du package javax.naming.directory pour l'utilisation de la version 3 de LDAP
javax.naming.spi	Classes et interfaces dédiées aux Service Provider pour le développement de pilotes

30.2.1. L'interface Name

Cette interface encapsule un nom en permettant de faire abstraction des conventions de nommage utilisées par le service.

Deux classes implémentent cette interface :

- CompositeName : chaque élément qui compose le CompositeName est séparé par un caractère /
- CompoundName : chaque élément issu de la hiérarchie compose le nom selon certaines règles dépendantes de l'implémentation

30.2.2. L'interface Context et la classe InitialContext

L'interface javax.Naming.Context représente un ensemble de correspondances nom/objet d'un service de nommage. Elle propose des méthodes pour interroger et mettre à jour ces correspondances.

Méthode	Rôle
void bind(String, Object)	Ajouter une nouvelle correspondance entre le nom et l'objet passé en paramètre
void rebind(String, Object)	
Object lookup(String)	Renvoie un objet à partir de son nom
void unbind(String)	Supprimer la correspondance désignée par le nom fourni en paramètre
void rename(String, String)	Modifier le nom d'une correspondance
NamingEnumeration listBindings(String)	Renvoie les objets associés à la correspondance dont le nom est fourni en paramètre
NamingEnumeration list(String)	

Toutes ces méthodes possèdent une version surchargée qui attend le nom de la correspondance sous la forme d'un objet de type Name.

La classe InitialContext qui implémente l'interface Context encapsule le contexte racine : c'est le noeud qui sert de point d'entrée lors de la connexion avec le service.

Toutes les opérations réalisées avec JNDI sont relatives à ce contexte racine.

La classe `javax.Naming.InitialContext` qui implémente l'interface `Context` encapsule le point d'entrée dans le service de nommage.

Pour obtenir une instance de la classe `InitialContext` et ainsi réaliser la connexion au service, plusieurs paramètres sont nécessaires :

- `java.naming.factory.initial` permet de préciser le nom de la fabrique proposée par le fournisseur. Cette fabrique est en charge de l'instanciation d'un objet de type `InitialContext`
- `java.naming.provider.url` : URL du contexte racine

Plusieurs fabriques sont fournies en standard dans J2SE 1.4 :

Service	Fabrique
CORBA	<code>com.sun.jndi.cosnaming.CNCtxFactory</code>
DNS	<code>com.sun.jndi.dns.DnsContextFactory</code>
LDAP	<code>com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory</code>
RMI	<code>com.sun.jndi.rmi.registry.RegistryContextFactory</code>

Ces deux paramètres sont obligatoires mais d'autres peuvent être nécessaire notamment ceux concernant la sécurité pour l'accès au service.

L'interface `Context` définit des constantes pour le nom de ces paramètres.

Il y a plusieurs moyens pour définir ces paramètres :

- les définir sous la forme de variables d'environnement passées à la JVM en utilisant l'option `-D`
- les définir sous la forme d'une collection de type `Hashtable` passée en paramètre au constructeur de la classe `InitialContext`
- les définir dans un fichier nommé `jndi.properties` accessible dans le classpath

Exemple :

```
Hashtable hashtableEnvironment = new Hashtable();
hashtableEnvironment.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
    "com.sun.jndi.fscontext.RefFSContextFactory");
hashtableEnvironment.put(Context.PROVIDER_URL, "file:c:/");
Context context = new InitialContext(hashtableEnvironment);
```

Il est possible de réaliser des opérations particulières à partir du `Context`. Attention toutefois, toutes ces opérations ne sont pas utilisables avec tous les pilotes. Par exemple, l'accès à un service de type DNS n'est possible qu'en consultation.

30.3. Utilisation d'un service de nommage

Pour pouvoir utiliser un service de nommage, il faut tout d'abord obtenir un contexte racine qui va encapsuler la connexion au service.

A partir de ce contexte, il est possible de réaliser plusieurs opérations :

- `bind` : associer un objet avec un nom
- `rebind` : modifier une association
- `unbind` : supprimer une association
- `lookup` : obtenir un objet à partir de son nom
- `list` : obtenir une liste des associations

Toutes les opérations possèdent deux versions surchargées attendant respectivement :

- Un objet de type Name : cet objet encapsule une séquence ordonnée de un ou plusieurs éléments (l'intérêt de cette classe est de permettre la manipulation individuel de chaque élément).
- Une chaîne de caractères : elle contient la séquence

30.3.1. Obtenir un objet

Pour obtenir un objet du service de nommage, utiliser la méthode `lookup()` du contexte.

Exemple :

```
import javax.naming.*;
...
public String getValeur() throws NamingException {
    Context context = new InitialContext();
    return (String) context.lookup("/config/monApplication");
}
```

Ceci peut permettre de facilement stocker des options de configuration d'une application, plutôt que de les stocker dans un fichier de configuration. Ceci est d'autant plus intéressant si le service qui stocke ces données est accessible via le réseau car cela permet de centraliser ces options de configuration.

Il peut permettre aussi de stocker des données "sensibles" comme des noms d'utilisateur et des mots de passe pour accéder à une ressource et ainsi empêcher leur accès en clair dans un fichier de configuration.

30.3.2. Stocker un objet

Généralement les objets à stocker doivent être d'un type particulier, dépendant du pilote utilisé : il est fréquent que de tels objets doivent implémenter une interface (`java.io.Serializable`, `java.rmi.Remote`, etc ...)

La méthode `bind()` permet d'associer un objet à un nom.

Exemple :

```
import javax.naming.*;
...
public void createName() throws NamingException {
    Context context = new InitialContext();
    context.bind("/config/monApplication", "valeur");
}
```

30.4. Utilisation avec un DNS

A partir de J2SE 1.4, Sun propose en standard une implémentation permettant d'accéder à un DNS via JNDI.

Exemple :

```
import javax.naming.*;
import javax.naming.directory.*;
import java.util.*;

public class TestDNS2 {

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

```

        Hashtable env = new Hashtable();
        env.put("java.naming.factory.initial",
            "com.sun.jndi.dns.DnsContextFactory");
        env.put("java.naming.provider.url", "dns://80.10.246.2/");

        DirContext ctx = new InitialDirContext(env);
        Attributes attrs = ctx.getAttributes("java.sun.com",
            new String[] { "A" });

        for (NamingEnumeration ae = attrs.getAll(); ae.hasMoreElements();) {
            Attribute attr = (Attribute) ae.next();
            String attrId = attr.getID();
            for (Enumeration vals = attr.getAll();
                vals.hasMoreElements();
                System.out.println(attrId + " : " + vals.nextElement()))
            {
            }
            ctx.close();
        } catch (Exception e) {
            System.err.println("Problem querying DNS: " + e);
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Pour permettre une exécution correcte de ce programme, il est nécessaire de mettre l'adresse IP du serveur DNS utilisé.

Lors de l'exécution, il faut fournir en paramètre le nom d'un domaine et d'un serveur.

30.5. Utilisation du File System Context Provider de Sun

C'est une implémentation de référence proposée par Sun qui permet un accès à un système de fichier via JNDI.

Cela peut paraître étonnant mais un système de fichier peut être vu comme un service de nommage qui associe un nom (par exemple c:\temp\test.txt) à un fichier ou un répertoire

Cette implémentation n'est pas fournie en standard avec le JDK mais elle peut être téléchargée à l'url <http://java.sun.com/products/jndi/downloads/index.html>

La version utilisée dans la cette section est la 1_2 beta3. Il suffit de décompresser le fichier fscontext-1_2-beta3.zip dans un répertoire du système et d'ajouter les fichiers fscontext.jar et providerutil.jar du sous répertoire lib décompressé dans le classpath de l'application.

Exemple : obtenir la liste de tous les fichiers et répertoires à la racine du disque C:

```

import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Binding;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.InitialContext;
import javax.naming.NamingEnumeration;
import javax.naming.NamingException;

public class TestJNDI {

    public static void main(String[] args) {

        try {
            Hashtable hashtableEnvironment = new Hashtable();
            hashtableEnvironment.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.fscontext.RefFSContextFactory");
            hashtableEnvironment.put(Context.PROVIDER_URL, "file:c:/");

            Context context = new InitialContext(hashtableEnvironment);
            NamingEnumeration namingEnumeration = context.listBindings("");
        }
    }
}

```

```

        while (namingEnumeration.hasMore()) {
            Binding binding = (Binding) namingEnumeration.next();
            System.out.println(binding.getName());
        }

        context.close();
    } catch (NamingException namingexception) {
        namingexception.printStackTrace();
    }
}
}

```

Il est aussi possible de rechercher un fichier dans un répertoire. Dans ce cas, le contexte initial précisé est le répertoire dans lequel le fichier doit être recherché. La méthode `lookup()` recherche uniquement dans ce répertoire

Exemple :

```

import java.io.File;
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.InitialContext;
import javax.naming.NamingException;

public class TestJNDI2 {

    public static void main(String argv[]) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
            "com.sun.jndi.fscontext.RefFSContextFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "file:c:/");

        try {
            Context ctx = new InitialContext(env);
            File fichier = (File) ctx.lookup("boot.ini");
            System.out.println("objet trouve = " + fichier);
        } catch (NamingException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Attention, le cast vers la classe effectué sur l'objet retourné par la méthode `lookup()` doit être pertinent en fonction du contexte.

30.6. LDAP

LDAP, acronyme de Lightweight Directory Access Protocol, est un protocole de communication vers un annuaire en utilisant TCP/IP. Il est une simplification du protocole X 500 (d'où le L de Lightweight).

Le but principal est de retrouver des données insérées dans l'annuaire. Ce protocole est donc optimisé pour la lecture et la recherche d'informations.

LDAP est un protocole largement supporté par l'industrie informatique : il existe de nombreuses implémentations libres et commerciales : Microsoft Active Directory, OpenLDAP, Netscape Directory Server, Sun NIS, Novell NDS, ..

Ce protocole ne précise pas comment ces données sont stockées sur le serveur. Ainsi un serveur de type LDAP peut stocker n'importe qu'elle type de données : ce sont souvent des ressources (personnes, matériels réseaux, ...).

La version actuelle de LDAP est la v3 définie par les RFC 2252 et RFR 2256 de l'IETF.

Dans un annuaire LDAP, les noeuds sont organisés sous une forme arborescente hiérarchique nommée le DIT (Direct Information Tree). Chaque noeud de cette arborescence représente une entrée dans l'annuaire. Chaque entrée contient un

objet qui possède un ou plusieurs attributs dont les valeurs permettent d'obtenir des informations sur l'objet. Un objet appartient à une classe au sens LDAP.

La première et unique entrée dans l'arborescence est nommée racine.

Chaque objet possède un Relatif Distinguish Name (RDN) qui correspond à une paire clé/valeur d'un attribut obligatoire. Un objet est identifié de façon unique grâce à référence unique dans le DIT : son Distinguish Name (DN) qui est composé de l'ensemble des RDN de chaque objet père dans l'arborescence lu de droite à gauche et son RDN (ceci correspond donc au DN de l'entrée père et de son RDN). Cette référence représente donc le chemin d'accès depuis la racine de l'arborescence. Le DN se lit de droite à gauche puisque la racine est à droite.

La convention de nommage utilisée pour le DN, utilise la virgule comme séparateur et se lit de droite à gauche.

Exemple :

uid=jm,ou=utilisateur,o=test.com

Le premier élément du DN, nommé Relative Distinguished Name (RDN), est composé d'une paire clé/valeur. Comme valeur de clé, LDAP utilise généralement un mnémonic :

Mnnémonic	Libellé	Description
dn	Distinguished name	Nom unique dans l'arborescence
uid	Userid	Identifiant unique pour l'utilisateur
cn	Common name	Nom et prénom d'un utilisateur
givenname	First name	Prénom d'un utilisateur
sn	Surname	Nom de l'utilisateur
l	Location	Ville de l'utilisateur
o	Organization	Généralement la racine de l'annuaire (exemple : le nom de l'entreprise)
ou	Organizational unit	Généralement une branche de l'arbre (exemple : une division, un département ou un service)
st	State	Etat du pays de l'utilisateur
c	Country	pays de l'utilisateur
Mail	Email	Email de l'utilisateur

Un élément qui compose une entrée dans l'annuaire est nommé objet. Chaque objet peut contenir des attributs obligatoires ou facultatifs. Un attribut correspond à une propriété d'un objet, par exemple un email ou un numéro de téléphone pour une personne. Un attribut se présente sous la forme d'une paire clé/valeur(s).

Les classes caractérisent les objets en définissant les attributs optionnels et obligatoires qui les composent. Il existe des attributs standards communément utilisés mais il est aussi possible d'en définir d'autre.

L'ensemble des règles qui définissent l'arborescence et les attributs utilisables sont stockés dans un schéma. : ce dernier permet donc de définir les classes et les objets pouvant être stockées dans l'annuaire. Un annuaire pour supporter plusieurs schémas.

Une fonctionnalité intéressante est la possibilité de pouvoir stocker des objets Java directement dans l'annuaire et de pouvoir les retrouver en utilisant le protocole LDAP. Ces objets peuvent avoir des fonctionnalités diverses telle qu'une connexion à source de données, un objet contenant des options de paramétrage de l'application, etc ...

Un serveur LDAP propose les fonctionnalités de base suivantes :

- Connexion/deconnexion au serveur
- Gestion de la sécurité lors d'accès aux objets
- Ajout, modification, suppression d'objets
- Gestion d'attributs sur les objets
- Recherche d'objets

30.6.1. OpenLDAP

Il faut télécharger et exécuter le fichier `openldap-2.2.29-db-4.3.29-openssl-0.9.8a-win32_Setup.exe` à l'url : http://download.bergmians.us/openldap/openldap-2.2.29/openldap-2.2.29-db-4.3.29-openssl-0.9.8a-win32_Setup.exe

Il faut sélectionner la langue d'installation entre anglais et allemand.



Un assistant guide l'utilisateur dans les différentes étapes de l'installation :

- sur la page d'accueil : cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Licence Agreement » : lisez la licence et si vous l'acceptez cliquez sur le bouton radio « I accept the agreement » et cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Select Destination Location », sélectionnez le répertoire de destination et cliquez sur le bouton « Next ». Il est préférable de choisir un répertoire sans espace (exemple : `C:\OpenLDAP`) plutôt que le répertoire `C:\Program Files\OpenLDAP` proposé par défaut
- sur la page « Select Components » : laissez la sélection par défaut et cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Select Start Menu Folder », cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Select Additional tasks », cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Ready to Install », cliquez sur le bouton « Install »
- Les fichiers sont copiés sur le système d'exploitation
- sur la page « Completing the OpenLDAP Setup Wizard », cliquez sur le bouton « Finish »

OpenLDAP propose en standard plusieurs schémas prédéfinis stockés dans le sous répertoire `schema`.

Le fichier `slapd.conf` contient les principaux paramètres. Il est installé pré-paramétré lors de l'installation dans le répertoire d'installation d'OpenLDAP (`c:\openldap` dans cette section).

Au début du fichier, il faut ajouter le schéma java pour utiliser openldap avec JNDI pour stocker des objets java.

Exemple :

```
#
ucdata-path      ./ucdata
include          ./schema/core.schema
include>/b<>b<    ./schema/java.schema>/b<
...
```

Il faut ensuite configurer la base de données, le suffixe qui est la racine du serveur et le compte de l'administrateur du serveur (root).

Exemple :

```
#####
# BDB database definitions
#####
database          bdb
suffix            "dc=my-domain,dc=com"
rootdn            "cn=Manager,dc=my-domain,dc=com"
# Cleartext passwords, especially for the rootdn, should
# be avoid. See slapd.conf(5) and slapd.conf(5) for details.
# Use of strong authentication encouraged.
rootpw            secret
# The database directory MUST exist prior to running slapd AND
# should only be accessible by the slapd and slap tools.
# Mode 700 recommended.
directory         ./data
# Indices to maintain
index             objectClass      eq
```

Il faut remplacer la valeur des clés suffix et rootdn par les valeurs appropriés au contexte.

Exemple :

```
suffix            "dc=test-ldap,dc=net"
rootdn            "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net"
```

Pour insérer le mot de passe dans le fichier slapd.conf, il faut le crypter grâce à la commande slappasswd

Exemple :

```
C:\openldap>slappasswd -s ldap-admin
{SSHA}ZUPUkq7mt21rEmrFgFc0cgk9izpwL7oY
```

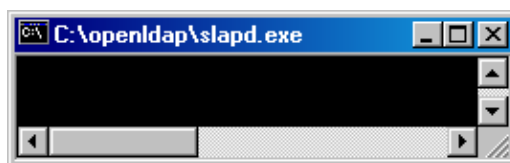
Il suffit alors de remplacer dans le fichier slapd.conf la ligne

rootpw secret

par la ligne ci dessous qui contient le mot de passe crypté

rootpw {SSHA}ZUPUkq7mt21rEmrFgFc0cgk9izpwL7oY

Pour lancer le serveur LDAP, il suffit de double cliquer sur le fichier slapd.exe



Il ne faut pas fermer cette fenêtre dans laquelle le serveur s'exécute. Pour éviter d'avoir une fenêtre DOS ouverte, il faut utiliser le serveur en tant que service en exécutant la commande `net start OpenLDAP-slapd`.

Exemple :

```
C:\OpenLDAP>net start OpenLDAP-slapd
Le service OpenLDAP Directory Service démarre..
Le service OpenLDAP Directory Service a démarré.
```

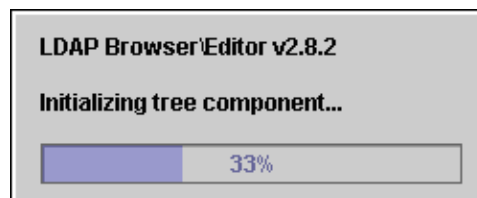
Par défaut, les serveurs de type LDAP utilise le port 389 : c'est le cas pour OpenLDAP.

30.6.2. LDAPBrowser

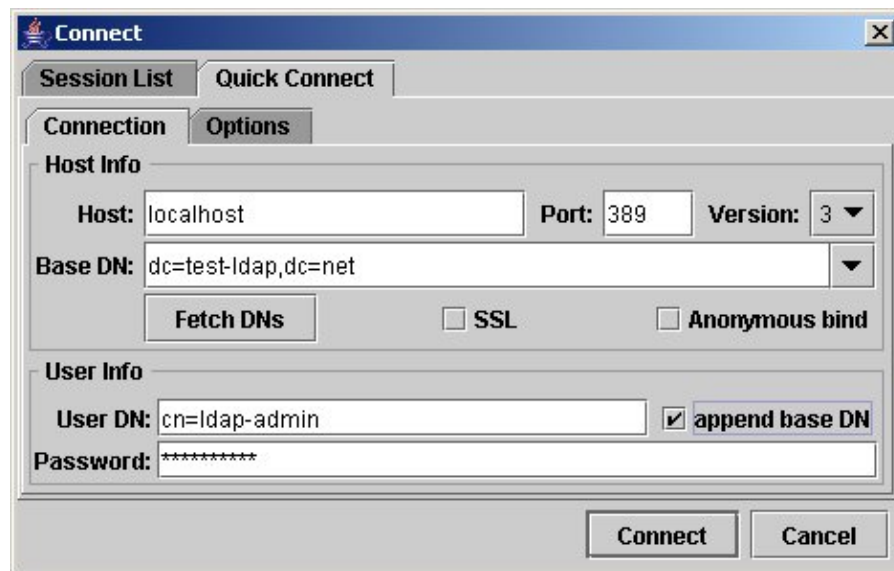
<http://www-unix.mcs.anl.gov/~gawor/ldap/>

Télécharger le fichier `Browser282b2.zip` sur la page <http://www-unix.mcs.anl.gov/~gawor/ldap/download.html> et le décompresser dans un répertoire du système.

Pour lancer l'application, il suffit de double cliquer sur le fichier `lbe.bat`.

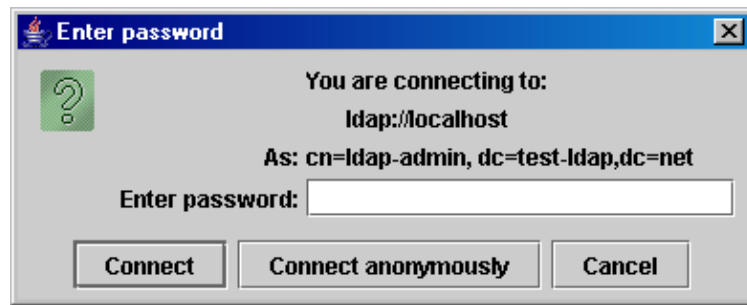


Dans la boîte de dialogue « Connect », sélectionnez l'onglet « Quick Connect » et saisissez les informations nécessaires à la connexion.



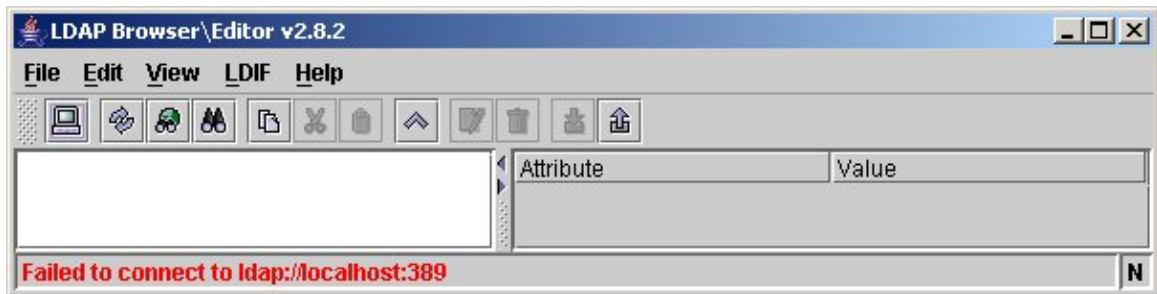
Cliquez sur le bouton « Connect ».

Si le mot de passe n'est pas saisi, une boîte de dialogue permet sa saisie

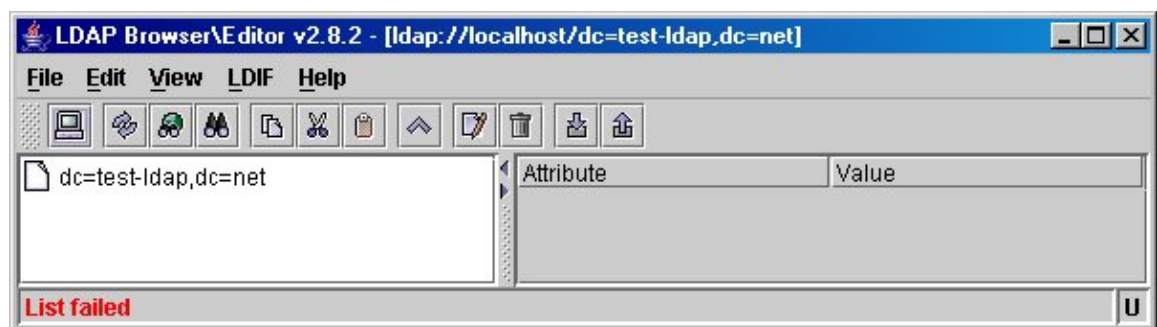


Il suffit alors de saisir le mot de passe défini dans le fichier slapd.conf et de cliquer sur le bouton « Connect ».

Si les informations saisies ne permettent pas de réussir la connexion, alors le message « Failed to connect » est affiché.



Si l'annuaire est vide, alors le message « List failed » est affiché



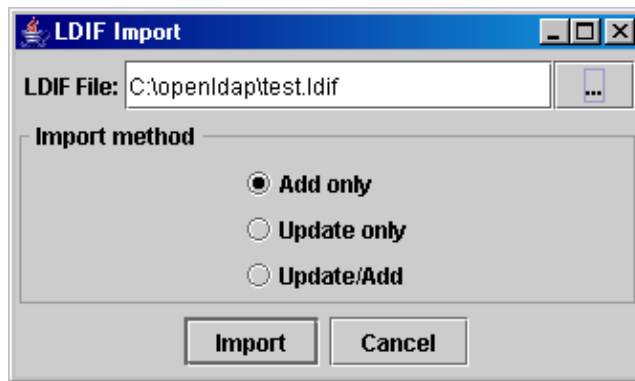
Pour initialiser l'annuaire, le plus facile est d'écrire un fichier au format LDIF (Lightweight Data Interchange Format). Ce format permet d'importer ou d'exporter des données de l'annuaire. Il permet aussi facilement de modifier des données dans l'annuaire. Il est détaillé dans la section suivante.

Exemple : le fichier test.ldif

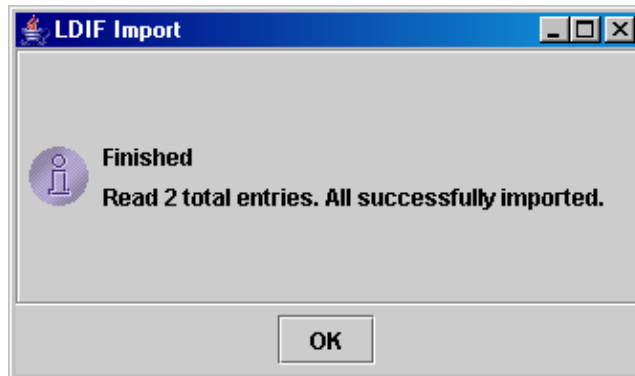
```
dn: dc=test-ldap,dc=net
objectClass: dcObject
objectClass: organization
dc: test-ldap
o: Enreprise Test
description: Entreprise de tests

dn: cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net
objectClass: organizationalRole
cn: Durand
description: Président directeur général
```

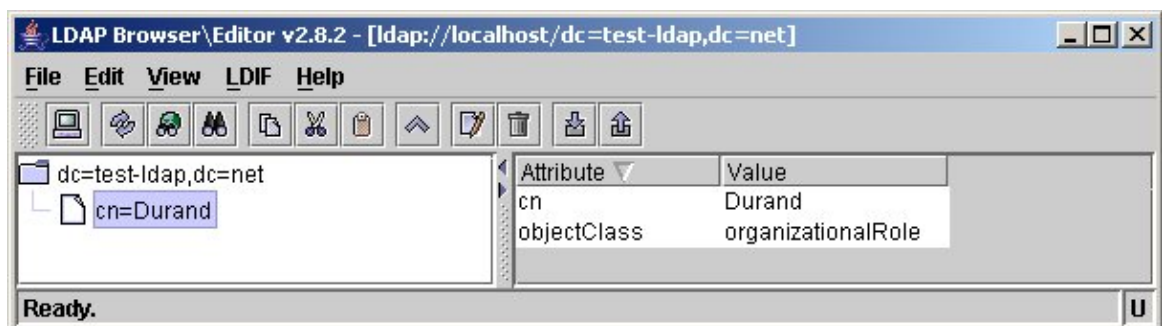
Pour insérer les données du fichier test.ldif, il faut sélectionner la racine et utiliser l'option Import du menu LDIF.



Sélectionner le fichier .ldif et cliquez sur le bouton « Import ».



Les deux entrées sont affichées dans l'arborescence du serveur.



30.6.3. LDIF

Le format LDIF permet de réaliser des opérations d'import/export de données d'un annuaire.

Le format général de ce format est le suivant :

Exemple :

```
[<id>]
dn: <distinguished name>
objectclass: <objectclass>
objectclass: <objectclass>
...
<attribut> : <valeur>
<attribut> : <valeur>
...
```

Chaque entrée est séparée dans le fichier par une ligne vide.

<id> est un entier positif facultatif qui représente un identifiant dans les données du serveur.

Chaque élément définit dans le fichier est séparé par une ligne vide. Il commence par son DN

Chaque attribut est définit sur sa propre ligne. La définition peut se poursuivre sur la ligne suivante si celle-ci commence par une espace ou une tabulation.

Pour fournir plusieurs valeurs à un attribut, il suffit de répéter la clé de cet attribut sur une ligne pour chaque valeur.

Si la valeur d'un attribut contient des caractères non imprimables (des données binaires comme un image par exemple) alors la clé de l'attribut est suivi de :: et la valeur est encodé en base 64.

Le format LDIF permet également d'effectuer des modifications de données grâce à des opérations : add (ajouter une entrée), delete (supprimer une entrée), modrdn (modifier le rdn)

30.7. Utilisation avec un annuaire LDAP

L'API JNDI permet un accès à un annuaire LDAP.

30.7.1. L'interface DirContext

L'interface DirContext est une classe fille de l'interface Context. Elle propose des fonctionnalités pour utiliser un service de nommage et propose en plus des fonctionnalités dédiées aux annuaires telles que la gestion des attributs et la recherche d'éléments.

Méthode	Rôle
Void bind(String, Object, Attributes)	Permet d'associer un objet avec des attributs à un nom
Void rebind(String, Object , Attributes)	Permet de modifier l'association d'un objet avec des attributs à un nom
Attributes getAttributes(String)	Permet d'obtenir tous les attributs de l'objet associé au nom fourni en paramètre
Attributes getAttributes(String, String [])	Permet d'obtenir les attributs de l'objet associé au nom fourni en paramètre. Seuls les attributs fournis en paramètres sont retournés par la méthode
Void modifyAttributes(String, int, Attributes)	Permet de mettre à jour des attributs dans un ordre quelconque L'entier permet de préciser le type de mise à jour à effectuer sous la forme de constantes : ADD_ATTRIBUTE, REPLACE_ATTRIBUTE et REMOVE_ATTRIBUTE
Void modifyAttributes(String, ModificationItem [])	Permet de mettre à jour des attributs dans l'ordre des éléments du tableau fourni en paramètre
NamingEnumeration search()	Rechercher des entrées dans l'annuaire selon des critères fournis sous la forme d'un filtre. Il existe plusieurs surcharge de cette méthode
DirContext getSchema(String)	Retourne le schéma associé à un nom

Pour pouvoir accéder à un annuaire, les étapes sont similaires à celles d'un accès à un service de nommage. Il faut obtenir une instance de type DirContext en instanciant un objet de type InitialDirContext(). Cet objet a besoin de paramètres généralement fournis sous la forme d'une collection de type Hashtable.

Ces paramètres sont les mêmes que pour un accès à un service de nommage.

30.7.2. La classe InitialDirContext

L'instanciation d'un objet de type InitialDirContext permet de se connecter à l'annuaire et de se positionner à un endroit précis de l'arborescence de l'annuaire nommé contexte initial.

Toutes les opérations alors réalisées dans l'annuaire le seront relativement à ce contexte initial.

Pour se connecter à un serveur LDAP, il faut obtenir un objet qui implémente l'interface DirContext : c'est généralement un objet de type InitialDirContext qui est obtenu en utilisant une collection de type Hashtable contenant les paramètres de connexion fourni à une fabrique dédiée.

Afin de permettre de réaliser la connexion, il est nécessaire de fournir des paramètres pour configurer son environnement. Ces paramètres sont fournis au constructeur de la classe InitialDirContext sous la forme d'un objet de type Hashtable : ces paramètres concernent plusieurs types d'informations :

- Le fournisseur de l'implémentation
- La localisation de l'annuaire
- La sécurité d'accès

Deux paramètres sont obligatoires :

Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY	permet de préciser la classe fournie par le fournisseur
Context.PROVIDER_URL	permet de préciser une url pour localiser l'annuaire. Le format de cette url dépend du fournisseur

Exemple :

```
Hashtable env = new Hashtable();
env.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY, "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
DirContext dircontext = new InitialDirContext(env);
```

Si l'accès au serveur est sécurisé, il faut fournir des paramètres supplémentaires pour permettre cette authentification : le type de sécurité utilisée, le DN d'un utilisateur et son mot de passe :

Context.SECURITY_AUTHENTICATION	Permet de préciser le type de sécurité utilisé. Les valeurs possibles sont : simple, SSL, SASL
Context.SECURITY_PRINCIPAL	Permet de préciser le Distinguished Name de l'utilisateur
Context.SECURITY_CREDENTIALS	Le mot de passe de l'utilisateur

LDAP supporte trois modes de sécurité :

- **Simple**: pas de cryptage du DN de l'utilisateur ni de son mot de passe
- **SSL**: utilisation du cryptage SSL à travers le réseau si le serveur LDAP le supporte
- **SASL**: utilisation des algorithmes MD5/Kerberos

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP {

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

```

Hashtable env = new Hashtable();
env
    .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
        "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "inconnu");

DirContext dirContext;

try {
    dirContext = new InitialDirContext(env);
    dirContext.close();
} catch (NamingException e) {
    System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
    e.printStackTrace();
}
}
}

```

Comme l'objet InitialDirContext encapsule la connexion vers l'annuaire, il est nécessaire de fermer cette connexion dès que celle-ci n'est plus utilisée en faisant appel à la méthode close().

La plupart des méthodes de la classe InitialDirContext peuvent lever une exception de type NamingException.

Si les informations de connexion au serveur sont erronées alors une exception de type javax.naming.CommunicationException

Si les informations fournies pour l'authentification sont erronées alors une exception de type javax.naming.AuthenticationException est levée avec le message «[LDAP: error code 49 – Invalid Credentials]»

A partir d'une instance de DirContext, il est possible d'accéder et de réaliser des opérations dans l'annuaire.

30.7.3. Les attributs

Pour manipuler les attributs d'un objet, deux interfaces existent :

- Attributs : qui encapsulent les différents attributs d'un objet
- Attribut qui encapsule la valeur d'un attribut

Exemple :

```

dirContext = new InitialDirContext(env);
Attributes attributs = dirContext.getAttributes("cn=Dupont,dc=test-ldap,dc=net");
Attributs attribut = (Attribut) attributs.get("description");
System.out.println("Description : " + attribut.get());

```

Deux classes implémentent respectivement ces deux interfaces : BasicAttributes et BasicAttribut

Il est possible d'instancier une liste d'attributs par exemple pour les associer à un nouvel objet ajoutés dans l'annuaire.

Exemple :

```

Attributes attributes = new BasicAttributes(true);
Attribute attribut = new BasicAttribute("telephoneNumber");
attribut.add("99.99.99.99.99");
attributes.put(attribut);

```

30.7.4. Utilisation d'objets Java

La possibilité de stocker des objets Java dans un annuaire LDAP offre plusieurs intérêts :

- Stocker des objets accessibles par plusieurs applications
- Stocker des objets entre plusieurs exécutions d'une même application
- Stocker des objets pour échanger des données entre plusieurs applications

A partir d'un objet de type contexte, il suffit de faire appel à la méthode `bind()` qui attend en paramètre un nom d'objet et un objet. Cette méthode va ajouter une entrée dans l'annuaire qui va associer le nom de l'objet à l'objet fourni en paramètre.

La méthode `lookup()` d'un objet de type contexte permet d'obtenir un objet Java stockée dans l'annuaire à partir de son nom.

Ces deux méthodes peuvent lever une exception de type `NamingException` lors de leur exécution.

30.7.5. Le stockage d'objets Java

La plupart des annuaires permettent le stockage d'objets Java, sous réserve que l'annuaire le propose et que le schéma adéquat soit utilisé dans la configuration du serveur, ce qui n'est généralement pas le cas par défaut.

Le stockage se fait en utilisant la méthode `bind()` du contexte

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP2 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {

            dirContext = new InitialDirContext(env);
            MonObjet objet = new MonObjet("valeur1", "valeur2");

            dirContext.bind("cn=monobject,dc=test-ldap,dc=net", objet);
            dirContext.close();

        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

Les objets Java peuvent être stockés de différentes manières selon le serveur :

- Stockage des objets eux mêmes sous la forme sérialisée

- Stockage d'une référence mémoire vers l'objet Java : cette référence est encapsulée dans un objet de type `java.naming.Reference`
- Stockage des champs de l'objet sous la forme d'attributs : l'objet ainsi stocké doit obligatoirement implémenter l'interface `DirContext`.

L'implémentation des toutes ces méthodes est laissée libre au serveur mais au moins une doit être proposée.

Pour le stockage sous la forme sérialisée, il est nécessaire que l'objet stocké implémente l'interface `java.io.Serializable`. C'est la solution la plus facile à mettre en oeuvre

Exemple :

```
import java.io.Serializable;

public class MonObjet implements Serializable {

    private static final long serialVersionUID = 3309572647822157460L;
    private String champ1;
    private String champ2;

    public MonObjet() {
        super();
    }

    public MonObjet(String champ1, String champ2) {
        super();
        this.champ1 = champ1;
        this.champ2 = champ2;
    }

    public String getChamp1() {
        return champ1;
    }

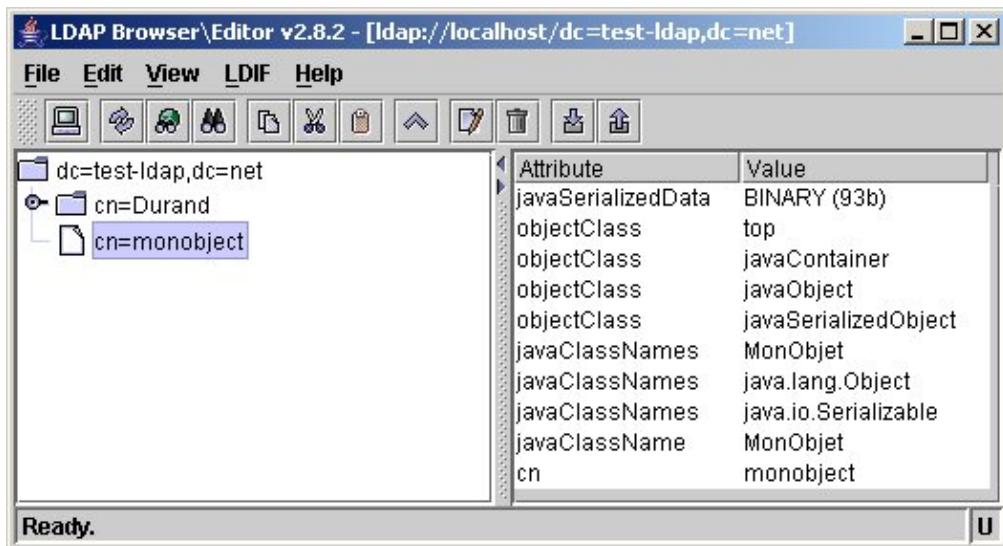
    public void setChamp1(String champ1) {
        this.champ1 = champ1;
    }

    public String getChamp2() {
        return champ2;
    }

    public void setChamp2(String champ2) {
        this.champ2 = champ2;
    }
}
```

Une exception de type `java.lang.IllegalArgumentException` est levée si l'objet ne peut pas être ajouté dans l'annuaire si l'objet ne respecte pas les règles pour être ajouté dans l'annuaire. Avec OpenLDAP, cette exception est levée avec le message « can only bind Referenceable, Serializable, DirContext ».

Si tout ce passe bien, l'objet est ajouté dans l'annuaire sous sa forme sérialisée.



30.7.6. L'obtention d'un objet Java

Pour obtenir un objet stocké, il faut utiliser la méthode lookup()

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP3 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);
            MonObjet objet = (MonObjet) dirContext.lookup("cn=monobject,dc=test-ldap,dc=net");

            System.out.println("champ1="+objet.getChamp1());
            System.out.println("champ2="+objet.getChamp2());

            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

Résultat :

```
champ1=valeur1
champ2=valeur2
fin des traitements
```

Si le DN fourni en paramètre de la méthode lookup ne correspond pas à celui d'un objet stocké dans l'annuaire, une exception de type `javax.naming.NameNotFoundException` avec le message « [LDAP: error code 32 – No Such Object] » est levée.

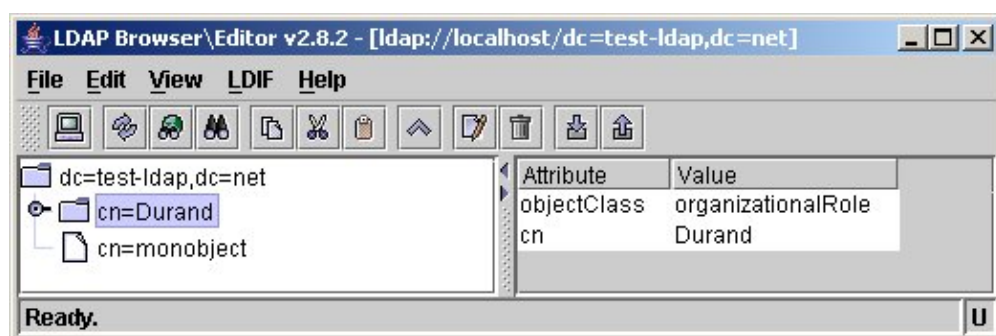
30.7.7. La modification d'un objet

La méthode `modifyAttributes()` de la classe `DirContext` permet de modifier les attributs d'un objet stocké dans l'annuaire. La méthode `modifyAttributes()` possède plusieurs surcharges.

Différentes opérations sont réalisables avec cette méthode en utilisant des constantes prédéfinies pour chaque type :

- `ADD_ATTRIBUTE` : ajout d'un attribut
- `REMOVE_ATTRIBUTE` : suppression d'un attribut
- `REPLACE_ATTRIBUTE` : modification d'un attribut

Ces modifications sont soumises aux restrictions mises en place sur le serveur au niveau du schéma.



Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attribute;
import javax.naming.directory.Attributes;
import javax.naming.directory.BasicAttribute;
import javax.naming.directory.BasicAttributes;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP4 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
            "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {

            dirContext = new InitialDirContext(env);

            Attributes attributes = new BasicAttributes(true);
            Attribute attribut = new BasicAttribute("telephoneNumber");
            attribut.add("99.99.99.99");
            attributes.put(attribut);

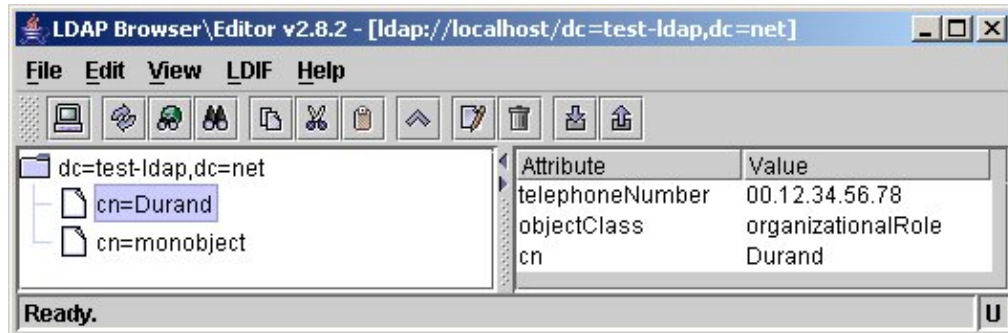
            dirContext.modifyAttributes("cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net",
                DirContext.ADD_ATTRIBUTE, attributes);
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
```

```

        System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
        e.printStackTrace();
    }
    System.out.println("fin des traitements");
}
}

```

Suite à l'exécution de ce programme, l'attribut est ajouté.



Si l'attribut modifié n'est pas défini dans le schéma alors une exception de type `javax.naming.directory.SchemaViolationException` avec le message « [LDAP: error code 65 – attribute 'xxx' not allowed] » est levée.

Si l'attribut est ajouté alors qu'il existe déjà, une exception de type `javax.naming.directory.AttributeInUseException` avec le message « [LDAP: error code 20 – modify/add: xxx: value #0 already exists] » est levée.

La modification d'un attribut est similaire en utilisant le type d'opération `REPLACE_ATTRIBUTE`

Exemple :

```

import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attribute;
import javax.naming.directory.Attributes;
import javax.naming.directory.BasicAttribute;
import javax.naming.directory.BasicAttributes;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP4 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {

            dirContext = new InitialDirContext(env);

            Attributes attributes = new BasicAttributes(true);
            Attribute attribut = new BasicAttribute("telephoneNumber");
            attribut.add("99.99.99.99");
            attributes.put(attribut);

            dirContext.modifyAttributes("cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net",
                DirContext.REPLACE_ATTRIBUTE, attributes);
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {

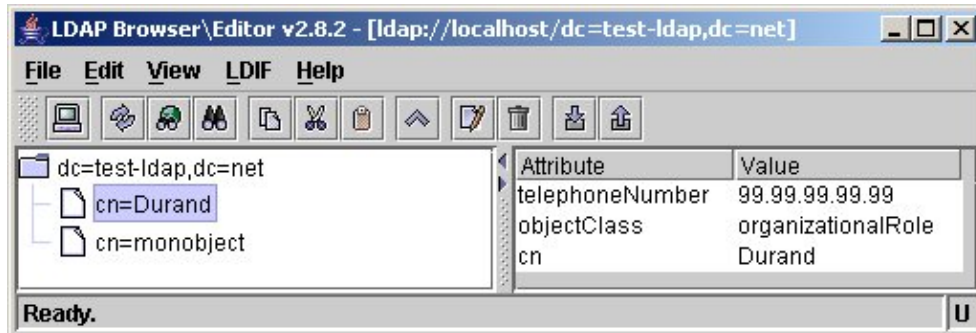
```

```

        System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
        e.printStackTrace();
    }
    System.out.println("fin des traitements");
}
}

```

Suite à l'exécution de ce programme, l'attribut est modifié.



La modification d'un attribut est similaire en utilisant le type d'opération REPLACE_ATTRIBUTE

Exemple :

```

import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attribute;
import javax.naming.directory.Attributes;
import javax.naming.directory.BasicAttribute;
import javax.naming.directory.BasicAttributes;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP4 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");

        DirContext dirContext;

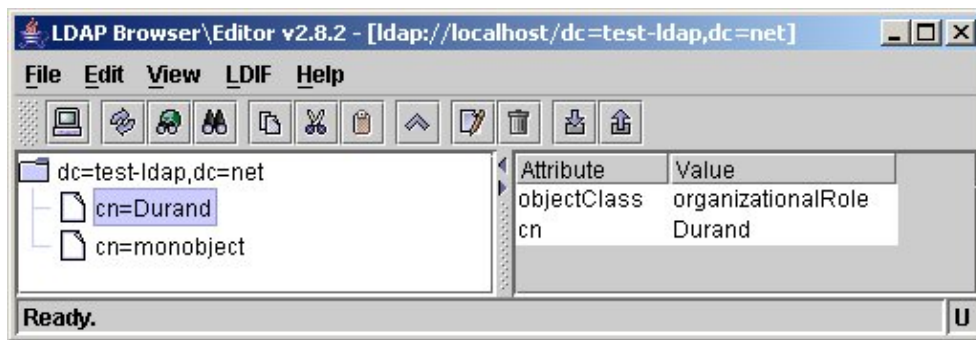
        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);

            Attributes attributes = new BasicAttributes(true);
            Attribute attribut = new BasicAttribute("telephoneNumber");
            attributes.put(attribut);

            dirContext.modifyAttributes("cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net",
                DirContext.REMOVE_ATTRIBUTE, attributes);
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}

```

Suite à l'exécution de ce programme, l'attribut est supprimé.



Pour réaliser plusieurs opérations, il est nécessaire d'utiliser un tableau d'objets de type `ModificationItem` passé en paramètre d'une version surchargée de la méthode `modifyAttributes()`. Dans ce cas, toutes les modifications sont effectuées ou aucune ne l'est.

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attribute;
import javax.naming.directory.BasicAttribute;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;
import javax.naming.directory.ModificationItem;

public class TestLDAP5 {
    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");

        DirContext dirContext;
        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);

            ModificationItem[] modifItems = new ModificationItem[3];

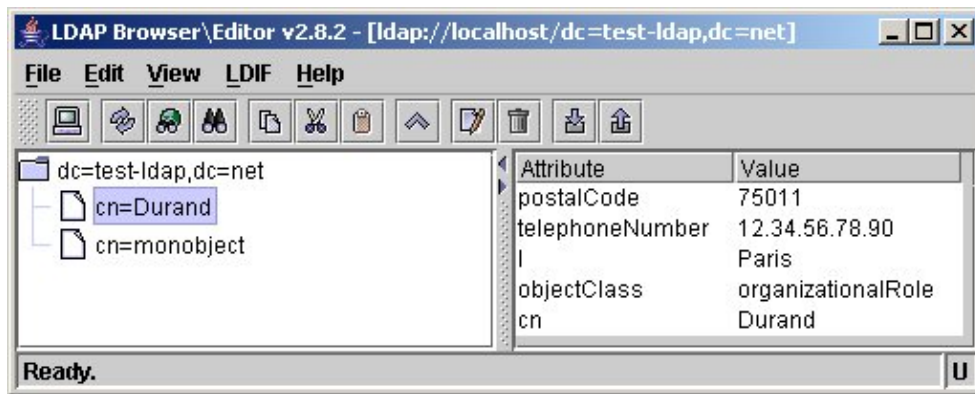
            Attribute mod0 = new BasicAttribute("telephonenumber", "12.34.56.78.90");
            Attribute mod1 = new BasicAttribute("l", "Paris");
            Attribute mod2 = new BasicAttribute("postalCode", "75011");

            modifItems[0] = new ModificationItem(DirContext.ADD_ATTRIBUTE, mod0);
            modifItems[1] = new ModificationItem(DirContext.ADD_ATTRIBUTE, mod1);
            modifItems[2] = new ModificationItem(DirContext.ADD_ATTRIBUTE, mod2);

            dirContext.modifyAttributes("cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net", modifItems);

            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

Suite à l'exécution de ce programme, les attributs sont ajoutés.



La méthode rename() permet de modifier le DN d'une entrée de l'annuaire

Exemple :

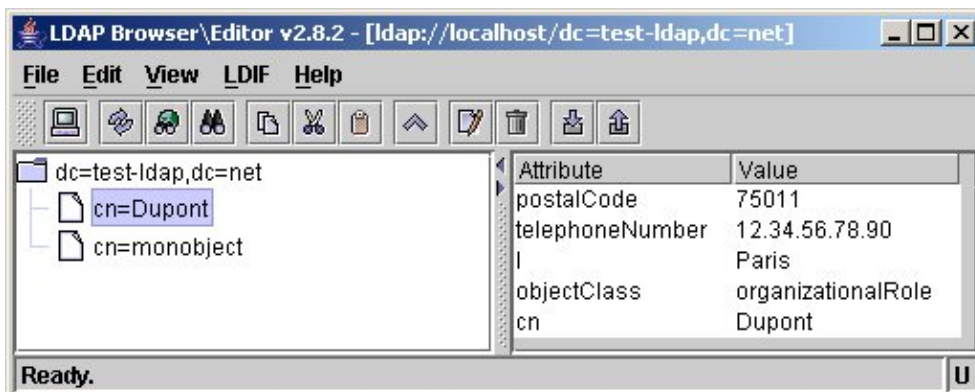
```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP6 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);
            dirContext.rename("cn=Durand,dc=test-ldap,dc=net",
                "cn=Dupont,dc=test-ldap,dc=net");
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

Suite à l'exécution de ce programme, le DN est modifié



Si le DN à modifier fourni en parameter n'est pas trouvé dans l'annuaire, une exception de type

javax.naming.NameNotFoundException avec le message « [LDAP: error code 32 – No Such Object] » est levée.

30.7.8. Supprimer un objet

La méthode `unbind()` de la classe `Context` permet de supprimer une association entre un nom et un objet.

Exemple :

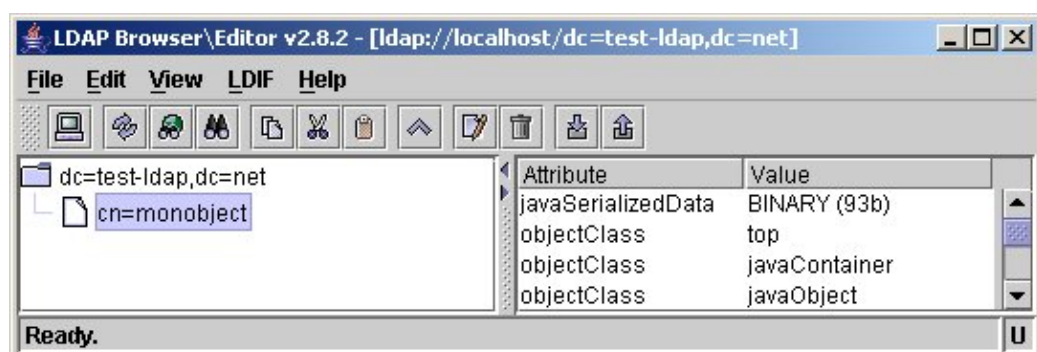
```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP7 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);
            dirContext.unbind("cn=Dupont,dc=test-ldap,dc=net");
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

Suite à l'exécution de ce programme, l'entrée dans l'annuaire est supprimée.



Il n'est pas possible de supprimer un objet que si ce dernier est le dernier du contexte. Une demande de suppression d'un élément qui ne soit pas le dernier, lèvera une exception de type `ContextNotEmptyException` avec le message « [LDAP: error code 66 – subtree delete not supported] ».

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;
```



```

public class TestLDAP8 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);
            dirContext.destroySubcontext("dc=test-ldap,dc=net");
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}

```

30.7.9. La recherche d'associations

La méthode `listBindings()` permet d'obtenir une liste des associations nom/objet.

Elle renvoie un objet de type `NamingEnumeration` qui encapsule des objets de type `Binding`.

Exemple :

```

import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Binding;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingEnumeration;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP13 {

    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {

            dirContext = new InitialDirContext(env);
            NamingEnumeration e = dirContext.listBindings("dc=test-ldap,dc=net");

            while (e.hasMore())
            {
                Binding b = (Binding) e.next();
                System.out.println("nom      : " + b.getName());
                System.out.println("objet    : " + b.getObject());
                System.out.println("classe  : " + b.getObject().getClass().getName());
            }

            dirContext.close();
        }
    }
}

```

```

    } catch (NamingException e) {
        System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
        e.printStackTrace();
    }
    System.out.println("fin des traitements");
}
}

```

Exemple :

```

nom      : cn=monobject
objet    : MonObjet@1764be1
classe   : MonObjet
nom      : cn=Durand
objet    : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx@16fd0b7
classe   : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx
nom      : cn=Pierre
objet    : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx@1ef9f1d
classe   : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx
nom      : cn=Martin
objet    : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx@b753f8
classe   : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx
nom      : cn=Dupont
objet    : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx@1e9cb75
classe   : com.sun.jndi.ldap.LdapCtx

```

30.7.10. La recherche dans un annuaire LDAP

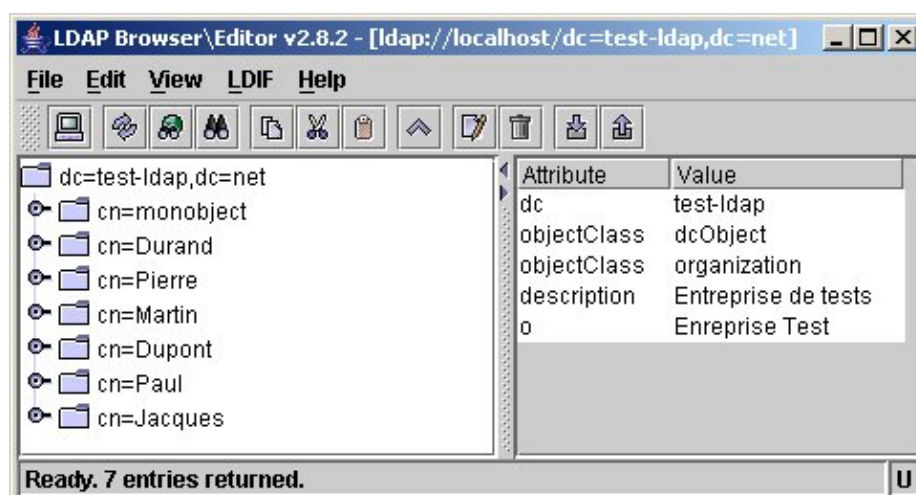
La recherche d'objets et d'informations contenues dans un objet est une des principales actions réalisées sur un annuaire.

La recherche dans un annuaire peut se faire à partir du DN d'un objet mais aussi à partir d'un ou plusieurs attributs. Cette recherche s'effectue grâce une requête de type filtre qui possède une syntaxe particulière.

La classe DirContext propose deux fonctionnalités pour effectuer des recherches :

- Une recherche à partir du DN
- Une recherche à partir d'un filtre qui permet une recherche avancée (éventuellement sur plusieurs critères)

Les exemples de cette section utilisent le jeu d'essais suivant :



La méthode `getAttributes()` permet d'obtenir tous les attributs d'un objet à partir de son DN.

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
```

```

import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attributes;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;

public class TestLDAP10 {
    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);

            Attributes attrs = dirContext.getAttributes("cn=Dupont,dc=test-ldap,dc=net");
            System.out.println("Description : " + attrs.get("description").get());

            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}

```

Résultat :

```

Description : Directeur
fin des traitements

```

Ceci impose de connaître le DN de l'objet. JNDI propose la possibilité de rechercher un ou plusieurs objets en utilisant un filtre.

Il est possible de faire une recherche sur un ou plusieurs attributs possédant une valeur particulière par les objets retournés lors de la recherche. Cette recherche se fait en utilisant la méthode `search()`.

Deux surcharges de la méthode `search` permettent la recherche à partir d'attributs :

- `NamingEnumeration search(String stringName, Attributes attributesToMatch)`
- `NamingEnumeration search(String stringName, Attributes attributesToMatch, String [] rgstringAttributesToReturn)`

Les deux méthodes permettent de retrouver un objet dont le nom est fourni en paramètre et qui possède en plus les attributs précisés.

La seconde méthode permet aussi de préciser un tableau des attributs renvoyés dans les résultats de la recherche.

Exemple :

```

import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingEnumeration;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.Attributes;
import javax.naming.directory.BasicAttribute;
import javax.naming.directory.BasicAttributes;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;
import javax.naming.directory.SearchResult;

```

```

public class TestLDAP11 {
    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;

        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);

            Attributes matchattrs = new BasicAttributes(true);
            matchattrs.put(new BasicAttribute("description", "Employe"));
            NamingEnumeration resultat = dirContext.search("dc=test-ldap,dc=net", matchattrs);

            while (resultat.hasMore()) {
                SearchResult sr = (SearchResult)resultat.next();
                System.out.println("Description : " + sr.getAttributes().get("cn").get());
            }

            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}

```

Résultat :

```

Description : Pierre
Description : Paul
Description : Jacques
fin des traitements

```

La recherche peut se faire à partir d'un filtre dont les spécifications sont définies dans la RFC 2254.

Le filtre est une expression logique qui précise les critères de recherche. La syntaxe de ce filtre est composée de conditions utilisées avec des opérateurs logiques. Un opérateur doit être précisé avant la ou les conditions sur lesquelles il agit. La syntaxe est donc de la forme :

(opérateur(condition)(condition)...))

Opérateur	Condition	Exemple	Description
=	Egalité	(sn=test)	tous les objets dont l'attribut sn vaut test
>	Plus grand que	(sn>test)	tous les objets dont l'attribut sn est alphabétiquement plus grand que test
>=	Plus grand ou égal à	(sn>=test)	tous les objets dont l'attribut sn est alphabétiquement plus grand ou égal à test
<	Plus petit que	(sn<test)	tous les objets dont l'attribut sn est alphabétiquement plus petit que test
<=	Plus petit ou égal à	(sn<=test)	tous les objets dont l'attribut sn est alphabétiquement plus petit ou égal à test
=*	Est présent	(sn=*)	tous les objets possédant un attribut sn
*	Aucun ou plusieurs caractères quelconques	(sn=test*),	respectivement tous les objets dont l'attribut sn contient commence par test, contient test ou

		(sn=*test*), (sn=*test)	termine par test
&	ET	(&(sn=test) (cn=test))	tous les objets dont l'attribut sn et cn valent test
	OU	((sn=test) (cn=test))	tous les objets dont l'attribut sn ou cn valent test
!	NON	(!(sn=test))	tous les objets dont l'attribut sn est différent de test

Quatre autres surcharges de la méthode search() permettent de faire une recherche à partir d'un filtre.

- NamingEnumeration search(Name name, String filterExpr, Object[] filterArgs, SearchControls cons)
- NamingEnumeration search(String name, String filterExpr, Object[] filterArgs, SearchControls cons)
- NamingEnumeration search(Name name, String filter, SearchControls cons)
- NamingEnumeration search(String name, String filter, SearchControls cons)

La classe SearchControls encapsule des informations de contrôle sur la recherche à effectuer notamment :

- searchScope : la portée de la recherche (OBJECT_SCOPE, ONELEVEL_SCOPE, SUBTREE_SCOPE)
- countLimit : le nombre maximum d'occurrences renvoyées par la recherche
- timeLimit : durée maximale en milliseconde de la recherche
- returningAttributes : tableau des attributs retourné par la recherche
- returningObjFlag : précise si les objets correspondant à la recherche sont retournés dans les résultats

Le résultat de la recherche est encapsulé dans un objet de type NamingEnumeration : cet objet est une énumération d'objet de type SearchResult.

Exemple :

```
import java.util.Hashtable;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.NamingEnumeration;
import javax.naming.NamingException;
import javax.naming.directory.DirContext;
import javax.naming.directory.InitialDirContext;
import javax.naming.directory.SearchControls;
import javax.naming.directory.SearchResult;
public class TestLDAP12 {
    public static void main(String[] args) {
        Hashtable env = new Hashtable();
        env
            .put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY,
                "com.sun.jndi.ldap.LdapCtxFactory");
        env.put(Context.PROVIDER_URL, "ldap://localhost:389");
        env.put(Context.SECURITY_AUTHENTICATION, "simple");
        env.put(Context.SECURITY_PRINCIPAL, "cn=ldap-admin,dc=test-ldap,dc=net");
        env.put(Context.SECURITY_CREDENTIALS, "ldap-admin");
        DirContext dirContext;
        try {
            dirContext = new InitialDirContext(env);
            SearchControls searchControls = new SearchControls();
            searchControls.setSearchScope(SearchControls.SUBTREE_SCOPE);
            NamingEnumeration resultat = dirContext.search("dc=test-ldap,dc=net",
                "(cn=Martin)", searchControls);
            while (resultat.hasMore()) {
                SearchResult sr = (SearchResult)resultat.next();
                System.out.println("Description : " + sr.getAttributes().get("cn").get()
                    + ", " + sr.getAttributes().get("description").get());
            }
            dirContext.close();
        } catch (NamingException e) {
            System.err.println("Erreur lors de l'accès au serveur LDAP" + e);
            e.printStackTrace();
        }
        System.out.println("fin des traitements");
    }
}
```

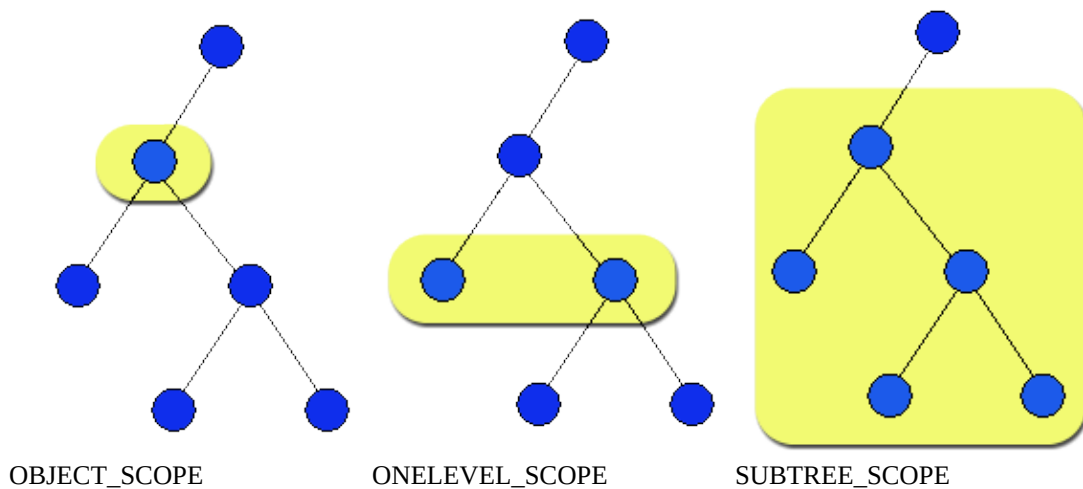
Résultat :

Description : Martin, Chef d'equipe
fin des traitements

Lors d'une recherche, faut préciser le noeud de départ (base object) de la recherche et la portée de cette recherche (scope). La portée permet de définir quels seront les noeuds concernés par la recherche.

Trois portées de recherche sont définies :

Portée	Définition
OBJECT_SCOPE	Cette portée ne concerne que le noeud de départ lui-même. Cette portée est utile pour recherche des attributs sur un objet
ONELEVEL_SCOPE	Cette portée concerne tous les noeuds d'un même niveau
SUBTREE_SCOPE	C'est la portée la plus grande puisqu'elle inclut le noeud de départ et tous ces noeuds fils

**Exemple :**

```
SearchControls ctls = new SearchControls();  
ctls.setSearchScope(SearchControls.SUBTREE_SCOPE);
```

Par défaut, tous les attributs des objets trouvés sont retournés. Il est possible de limiter les attributs retournés en créant un tableau des clés des attributs concernés. Il suffit alors de passer ce paramètre à la méthode `setReturningAttributes()` de l'instance de la classe `SearchControls`.

Exemple :

```
String[] attributIDs = {"cn", "description"};  
searchControls.setReturningAttributes(attributIDs);
```

Il est possible de limiter le nombre d'objets retournés dans le résultat de la recherche. Il suffit de fournir en paramètre de la méthode `setCountLimit()` de l'instance de la classe `SearchControls` le nombre d'objets maximum retournés.

Exemple :

```
searchControls.setCountLimit(1);
```

Attention : une exception de type `javax.naming.SizeLimitExceededException` avec le message « [LDAP: error code 4 – Sizelimit Exceeded] » est levée si la limite est dépassée par le nombre d'objets trouvés.

30.8. JNDI et J2EE

J2EE utilise énormément JNDI de façon implicite ou explicite notamment pour proposer des références vers des ressources nécessaires aux applications.

Chaque conteneur J2EE utilise en interne un service accessible via JNDI pour stocker des informations sur les applications et les composants. Généralement l'utilisation de JNDI dans une application J2EE se fait en utilisant ce service du conteneur.

Ces informations sont essentiellement des données de configuration : interface Home des EJB, DataSource pour accès à des bases de données, ... Ceci permet de rendre dynamique la recherche de composants de l'application.

Plusieurs technologies mises en oeuvre dans J2EE font un usage de JNDI : par exemple JDBC, EJB, JMS, ...

Par exemple, JDBC utilise JNDI pour stocker des objets de type DataSource qui encapsulent les informations utilisées à la connexion à la source de données. Cette utilisation a été proposée à partir du package optionnel JDBC 2.0. Son utilisation n'est pas obligatoire mais elle est fortement recommandée.

Comme JDBC, JMS recommande de stocker les informations concernant les files (queues) et les sujets (topics) dans un annuaire et de les rechercher via JNDI.

Les EJB stockent aussi leur référence vers leur interface home dans l'annuaire du serveur d'application pour permettre à un client d'obtenir une référence sur l'EJB.

J2EE propose dans ces spécifications des règles de nommage pour certains objets ou composants J2EE dans l'annuaire pour permettre de standardiser les pratiques.

31. Scripting

Chapitre 3 1

31.1. L'API Scripting

Java SE 6.0 intègre la possibilité d'utiliser des moteurs de scripting suite à l'intégration des spécifications de la JSR 223.

La JSR 223 a pour but d'intégrer des possibilités de scripting dans les applications Java en permettant :

- L'intégration de moteurs de scripting
- La possibilité pour ces moteurs d'accéder à la plate-forme Java
- L'ajout d'une console permettant l'exécution de script en mode ligne de commande (jrunscript)

Les classes et interfaces de cette fonctionnalité sont regroupées dans le package `javax.script`.

L'API propose un support pour tous les moteurs de scripting compatible avec elle.

Java SE 6.0 intègre en standard le moteur de scripting Rhino version 1.6 R2 qui propose un support pour le langage Javascript.

La gestion des moteurs utilisables se fait via la classe `ScriptEngineManager` : elle permet d'obtenir la liste des objets de type `ScriptEngineFactory` de chaque moteur de scripting installé. Ces méthodes ne sont pas statiques, il est donc nécessaire d'instancier un objet de type `ScriptEngineManager` pour les utiliser.

31.1.1. La mise en oeuvre de l'API

Des fabriques permettent l'instanciation d'un objet de type `ScriptEngine` qui encapsule le moteur de scripting.

Exemple :

```
package com.jmd.tests.java6;

import java.util.List;
import javax.script.ScriptEngineFactory;
import javax.script.ScriptEngineManager;

public class ListerScriptEngine {

    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        List<ScriptEngineFactory> factories = manager.getEngineFactories();

        for (ScriptEngineFactory factory : factories) {
            System.out.println("Name : " + factory.getEngineName());
            System.out.println("Version : " + factory.getEngineVersion());
            System.out.println("Language name : " + factory.getLanguageName());
            System.out.println("Language version : " + factory.getLanguageVersion());
            System.out.println("Extensions : " + factory.getExtensions());
            System.out.println("Mime types : " + factory.getMimeTypes());
            System.out.println("Names : " + factory.getNames());
        }
    }
}
```



```
}
```

Résultat :

```
Name : Mozilla Rhino
Version : 1.6 release 2
Language name : ECMAScript
Language version : 1.6
Extensions : [js]
Mime types:[application/javascript, application/ecmascript, text/javascript, text/ecmascript]
Names : [js, rhino, JavaScript, javascript, ECMAScript, ecmascript]
```

Les propriétés Extensions, MimeType et Names sont importantes car elles sont utilisées pour obtenir une instance de la classe ScriptEngine.

Le ScriptEngineManager permet d'obtenir directement une instance du moteur de scripting à partir d'un nom, d'une extension et d'un type mime particulier respectivement grâce aux méthodes `getEngineByName()`, `getEngineByExtension()`, et `getEngineByMimeType()`.

Exemple :

```
package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;

public class TestScriptEngine {
    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur1 = manager.getEngineByName("rhino");
        ScriptEngine moteur2 = manager.getEngineByExtension("js");
        ScriptEngine moteur3 = manager.getEngineByMimeType("text/javascript");
        if (moteur3 == null) {
            System.out.println("Impossible de trouver le moteur test ");
        }
    }
}
```

Si aucune fabrique ne correspond au paramètre fourni alors l'instance de type ScriptEngine retournée est null.

31.1.2. Ajouter d'autres moteurs de scripting

Il est possible d'ajouter d'autres moteurs de scripting. Le projet scripting hébergé par java.net propose l'encapsulation de nombreux moteurs de scripting pour l'utilisation avec l'API Scripting. <https://scripting.dev.java.net/>

Il faut télécharger le fichier jsr223-engines.zip. Cette archive contient un répertoire pour chaque moteur. Il faut ajouter le fichier build/xxx-engine.jar au classpath ou xxx est le nom du moteur.

Résultat de l'exécution :

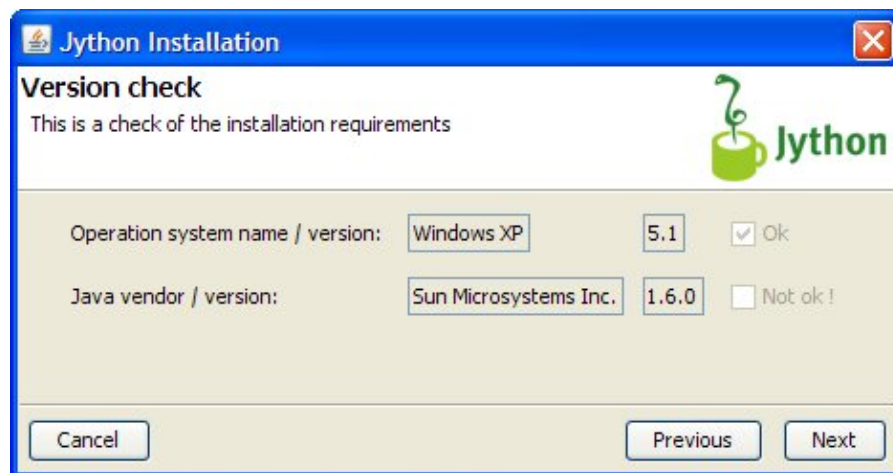
```
Name : Mozilla Rhino
Version : 1.6 release 2
Language name : ECMAScript
Language version : 1.6
Extensions : [js]
Mime types:[application/javascript, application/ecmascript, text/javascript, text/ecmascript]
Names : [js, rhino, JavaScript, javascript, ECMAScript, ecmascript]
Name : jython
Version : 2.1
Language name : python
Language version : 2.1
Extensions : [jy, py]
Mime types : []
```

Names : [jython, python]

Il est nécessaire pour instancier le moteur que celui-ci soit présent dans le classpath. Dans le cas de jython, il faut ajouter le fichier jython.jar dans le classpath (). Pour cela, il faut télécharger le fichier jython_Release_2_2alpha1.jar et l'exécuter en double cliquant dessus. Le programme d'installation utilise un assistant :



- Sur la page « Welcome to Jython », cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Installation type », laissez All sélectionné et cliquez sur Next



- Sur la page « Version check », cliquez sur Next
- Sur la page « License agreement », lisez la licence et si vous l'acceptez cliquez sur « I accept » et sur le bouton « Next »
- Sur la page « Target directory » modifiez le répertoire d'installation au besoin et cliquez sur Next. Si le répertoire n'existe pas, cliquez sur OK puis de nouveau sur le bouton Next
- Sur la page « Overview (summary of options) », cliquez sur Next pour démarrer l'installation
- Sur la page « Read me », cliquez sur Next
- Cliquez sur Finish pour terminer l'installation.

Ajoutez le fichier jython.jar contenu dans le répertoire d'installation au classpath de l'application. Il est alors possible de créer une instance du moteur de script Jython.

Exemple :

```
package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;

public class TestJython {
    public static void main(String args[]) {
        try {
            ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
            ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("jython");
            if (moteur == null) {
                System.out.println("Impossible de trouver le moteur jython ");
            }
        }
    }
}
```

```

    }
  } catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
  }
}

```

Si le fichier jython.jar n'est pas présent dans le classpath une exception est levée.

Exemple :

```

Exception in thread "main" java.lang.NoClassDefFoundError: org/python/core/PyObject
at com.sun.script.jython.JythonScriptEngineFactory.getScriptEngine(
JythonScriptEngineFactory.java:132)
at javax.script.ScriptEngineManager.getEngineByName(ScriptEngineManager.java:225)
at com.jmd.tests.java6.TestJython.main(TestJython.java:11)

```

31.1.3. Evaluation d'un script

La classe ScriptEngine propose plusieurs surcharges de la méthode eval() pour exécuter un script. Ces surcharges attendent en paramètre le script sous la forme d'une chaîne de caractères ou d'un flux de type Reader.

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;

public class TestJython {
    public static void main(String args[]) {
        try {
            ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
            ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("jython");
            if (moteur == null) {
                System.out.println("Impossible de trouver le moteur jython ");
            } else {
                moteur.eval("print \"test\"");
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

La méthode eval() peut lever une exception de type javax.script.ScriptException si une erreur est détectée par le moteur dans le script

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestRhino {
    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {
            moteur.eval("alert('test');");
        } catch (ScriptException e) {
        }
    }
}

```

```

        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

javax.script.ScriptException: sun.org.mozilla.javascript.internal.EcmaError: ReferenceError:
"Alert" n'est pas défini (<Unknown source>#1) in <Unknown source> at line number 1
at com.sun.script.javascript.RhinoScriptEngine.eval(RhinoScriptEngine.java:110)
at com.sun.script.javascript.RhinoScriptEngine.eval(RhinoScriptEngine.java:124)
at javax.script.AbstractScriptEngine.eval(AbstractScriptEngine.java:247)
at com.jmd.tests.java6.TestRhino.main(TestRhino.java:13)

```

Deux surcharges de la méthode eval() attendant en paramètre un objet de type Bindings. C'est un objet de type Map qui permet de passer des objets Java au script.

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.Bindings;
import javax.script.ScriptContext;
import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestBindings {

    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {
            Bindings bindings = moteur.getBindings(ScriptContext.ENGINE_SCOPE);
            bindings.clear();
            bindings.put("entree", "valeur");
            moteur.eval("var sortie = '";
                + " sortie = entree + ' modifiée '", bindings);
            String resultat = (String)bindings.get("sortie");
            System.out.println("resultat = " + resultat);
        } catch (ScriptException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Résultat :

```

resultat = valeur modifiée

```

La classe ScriptEngine possède deux méthodes pour faciliter l'utilisation des Bindings : les méthodes put() et get() pour respectivement passer un objet au script et obtenir un objet du script.

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestBindings2 {
    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {
            moteur.put("entree", "valeur");

```

```

        moteur.eval("var sortie = '";
            " sortie = entree + ' modifiée '");
        String resultat = (String)moteur.get("sortie");
        System.out.println("resultat = "+resultat);
    } catch (ScriptException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Deux surcharges de la méthode `eval()` attendent en paramètre un objet de type `ScriptContext` qui permet de préciser la portée des Bindings.

Il existe deux portées prédéfinies :

- `ScriptContext.GLOBAL_SCOPE` : portée pour tous les moteurs
- `ScriptContext.ENGINE_SCOPE` : portée pour le moteur courant uniquement

Il est possible de préciser le contexte par défaut du moteur en utilisant la méthode `SetContext()` de la classe `ScriptEngine`.

La méthode `getBindings()` permet d'obtenir les bindings pour la portée fournie en paramètre.

31.1.4. L'interface **Compilable**

Les scripts sont généralement interprétés : ils doivent donc être lus, validés et évalués avant d'être exécutés. Ces opérations peuvent être coûteuses en ressources et en temps.

L'interface `Compilable` propose de compiler ces scripts afin de rendre leur prochaine exécution plus rapide.

L'implémentation de cette interface par un moteur de scripting est optionnelle : il faut donc vérifier que l'instance du moteur de scripting implémente cette interface et le caster vers le type `Compilable` avant d'utiliser ces fonctionnalités.

La méthode `compile()` réalise une compilation du script et retourne un objet de type `CompiledScript` en cas de succès.

Le script compilé est exécuté avec la méthode `eval()` de la classe `CompiledScript`.

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.Bindings;
import javax.script.Compilable;
import javax.script.CompiledScript;
import javax.script.ScriptContext;
import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestCompilable {

    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {
            Bindings bindings = moteur.getBindings(ScriptContext.ENGINE_SCOPE);
            bindings.clear();
            bindings.put("compteur", 1);

            if (moteur instanceof Compilable) {
                Compilable moteurCompilable = (Compilable) moteur;
                CompiledScript scriptCompile = moteurCompilable
                    .compile("var sortie = '";
                        + "sortie = 'chaîne' + compteur;"
                        + "compteur++;");
            }
        } catch (ScriptException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

        for (int i = 1; i < 11; i++) {
            scriptCompile.eval(bindings);
            String resultat = (String) bindings.get("sortie");
            System.out.println("valeur " + i + " = " + resultat);
        }
    } else {
        System.err
            .println("Le moteur n'implemente pas l'interface Compilable");
    }
} catch (ScriptException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}

```

Résultat :

```

valeur 1 = chaine1
valeur 2 = chaine2
valeur 3 = chaine3
valeur 4 = chaine4
valeur 5 = chaine5
valeur 6 = chaine6
valeur 7 = chaine7
valeur 8 = chaine8
valeur 9 = chaine9
valeur 10 = chaine10

```

L'utilisation de cette fonctionnalité est particulièrement intéressante pour des exécutions répétées du script.

31.1.5. L'interface Invocable

Cette interface permet d'invoquer une fonction définie dans le source du script.

Dès qu'une fonction a été évaluée par le moteur de scripting, elle peut être invoquée grâce à la méthode `invoke()` de l'interface `Invocable`.

L'implémentation de cette interface par un moteur de scripting est optionnelle : il faut donc vérifier avant d'utiliser ces fonctionnalités si le moteur implémente cette interface.

Il est possible de fournir des paramètres à la fonction invoquée.

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.Bindings;
import javax.script.Invocable;
import javax.script.ScriptContext;
import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestInvocable {

    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {

            moteur.eval("function afficher(valeur) {"
                + "var sortie = '';"
                + "sortie = 'chaine' + valeur;"
                + "return sortie;"
            );
        }
    }
}

```

```

        + "}");

    if (moteur instanceof Invocable) {
        Invocable moteurInvocable = (Invocable) moteur;
        Object resultat = moteurInvocable.invokeFunction("afficher",
            new Integer(10));
        System.out.println("resultat = " + resultat);
    } else {
        System.err.println("Le moteur n'implemente pas l'interface Invocable");
    }

} catch (ScriptException e) {
    e.printStackTrace();
} catch (NoSuchMethodException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}
}

```

Résultat :

resultat = chaine10

La méthode `getInterface()` de l'interface `Invocable` permet d'obtenir dynamiquement un objet dont la ou les méthodes sont codées dans le script.

L'exemple ci dessous va définir une fonction `run()` qui sera invoquée dans un thread en utilisant la méthode `getInterface()` avec en paramètre un objet de type `Class` qui encapsule la classe `Runnable`

Exemple :

```

package com.jmd.tests.java6;

import javax.script.Invocable;
import javax.script.ScriptEngine;
import javax.script.ScriptEngineManager;
import javax.script.ScriptException;

public class TestInvocable2 {

    public static void main(String args[]) {
        ScriptEngineManager manager = new ScriptEngineManager();
        ScriptEngine moteur = manager.getEngineByName("rhino");
        try {

            moteur.eval("function run(){"
                + "for (i = 0 ; i < 1000 ; i ++) {"
                + "print('run'+i);"
                + "}"
                + "}");

            if (moteur instanceof Invocable) {
                Invocable moteurInvocable = (Invocable) moteur;
                Runnable runnable = moteurInvocable.getInterface(Runnable.class);
                Thread thread = new Thread(runnable);
                thread.start();
                for (int i = 0; i < 1000; i++) {
                    System.out.println("main" + i);
                }
                thread.join();
            } else {
                System.err.println("Le moteur n'implemente pas l'interface Invocable");
            }

        } catch (ScriptException e) {
            e.printStackTrace();
        } catch (InterruptedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```
}
```

Extrait du résultat :

```
main988
run174run175main989
main990
main991
main992
main993
main994
main995
main996
main997
main998
main999
run176run177run178run179run180
```

L'itération du programme s'exécute beaucoup plus rapidement que le thread : l'appel à la méthode `join()` du thread permet d'attendre la fin de son exécution avant de terminer l'application.

31.1.6. La commande `jrunscript`

La commande `jrunscript` est un outil du JDK utilisable en ligne de commande qui permet d'exécuter des scripts.

Remarque : pour pouvoir utiliser cette commande, il est nécessaire d'ajouter dans le path le chemin du répertoire bin du JDK.

Les options `-help` et `-?` permettent d'obtenir la liste des options de la commande.

L'option `-q` permet de connaître la liste des moteurs de scripting utilisables.

Les options `-cp` et `-classpath` permettent de préciser le classpath qui sera utilisé.

Si seul le moteur de scripting par défaut est installé alors il n'est pas utile de préciser le moteur à utiliser. Dans le cas contraire, il est nécessaire de préciser le moteur à utiliser grâce à l'option `-l`

Exemple :

```
C:\>jrunscript -q
Language ECMAScript 1.6 implementation "Mozilla Rhino" 1.6 release 2
```

Sans autre argument, la commande `jrunscript` affiche un prompt qui permet de saisir le script à évaluer.

Exemple :

```
C:\>jrunscript
js> var i = 10* 10;
js> i;
100.0
js> i
100.0
js> i++;
100.0
js> i
101.0
js> print i;
script error: sun.org.mozilla.javascript.internal.EvaluatorException: il manque
';' avant une instruction (<STDIN>#1) in <STDIN> at line number 1
js>
```


Partie 4 : L'utilisation de documents XML

Cette partie traite de l'utilisation de document XML avec Java. L'utilisation de documents XML peut se faire au travers de plusieurs API

Cette partie regroupe plusieurs chapitres :

- ◆ Java et XML : présente XML qui est une technologie qui c'est imposée pour les échanges de données et explore les API Java pour utiliser XML
- ◆ SAX (Simple API for XML) : présente l'utilisation de l'API SAX avec Java. Cette API utilise des événements pour traiter un document XML
- ◆ DOM (Document Object Model) : présente l'utilisation avec Java de cette spécification du W3C pour proposer une API qui permet de modéliser, de parcourir et de manipuler un document XML
- ◆ XSLT : présente l'utilisation avec Java de cette recommandation du W3C pour transformer des documents XML
- ◆ Les modèles de document : présente quelques API open source spécifiques à Java pour traiter un document XML : JDom et Dom4J
- ◆ JAXB (Java Architecture for XML Binding) : détaille l'utilisation de cette spécification qui permet de faire correspondre un document XML à un ensemble de classes et vice et versa.
- ◆ StAX (Streaming Api for XML) : détaille l'utilisation de cette API qui permet de traiter un document XML de façon simple en consommant peu de mémoire tout en permettant de garder le contrôle sur les opérations d'analyse ou d'écriture

Chapitre 32

L'utilisation ensemble de Java et XML est facilitée par le fait qu'ils ont plusieurs points communs :

- indépendance de toute plateforme
- conçu pour être utilisé sur un réseau
- prise en charge de la norme Unicode

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Présentation de XML](#)
- ◆ [Les règles pour formater un document XML](#)
- ◆ [La DTD \(Document Type Definition\)](#)
- ◆ [Les parseurs](#)
- ◆ [La génération de données au format XML](#)
- ◆ [JAXP : Java API for XML Parsing](#)
- ◆ [Jaxen](#)

32.1. Présentation de XML

XML est l'acronyme de «eXtensible Markup Language».

XML permet d'échanger des données entre applications hétérogènes car il permet de modéliser et de stocker des données de façon portable.

XML est extensible dans la mesure où il n'utilise pas de tags prédéfinis comme HTML et il permet de définir de nouvelles balises : c'est un métalangage.

Le format HTML est utilisé pour formater et afficher les données qu'il contient : il est destiné à structurer, formater et échanger des documents d'une façon la plus standard possible..

XML est utilisé pour modéliser et stocker des données. Il ne permet pas à lui seul d'afficher les données qu'il contient.

Pourtant, XML et HTML sont tous les deux des dérivés d'une langue nommée SGML (Standard Generalized Markup Language). La création d'XML est liée à la complexité de SGML. D'ailleurs, un fichier XML avec sa DTD correspondante peut être traité par un processeur SGML.

XML et Java ont en commun la portabilité réalisée grâce à une indépendance vis à vis du système et de leur environnement.

32.2. Les règles pour formater un document XML

Un certain nombre de règles doivent être respectées pour définir un document XML valide et «bien formé». Pour pouvoir être analysé, un document XML doit avoir une syntaxe correcte. Les principales règles sont :

- le document doit contenir au moins une balise
- chaque balise d'ouverture (exemple <tag>) doit posséder une balise de fermeture (exemple </tag>). Si le tag est vide, c'est à dire qu'il ne possède aucune données (exemple <tag></tag>), un tag abrégé peut être utilisé (exemple correspondant : <tag/>)
- les balises ne peuvent pas être intercalées (exemple <liste><element></liste></element> n'est pas autorisé)
- toutes les balises du document doivent obligatoirement être contenues entre une balise d'ouverture et de fermeture unique dans le document nommée élément racine
- les valeurs des attributs doivent obligatoirement être encadrées avec des quotes simples ou doubles
- les balises sont sensibles à la casse
- Les balises peuvent contenir des attributs même les balises vides
- les données incluses entre les balises ne doivent pas contenir de caractères < et & : il faut utiliser respectivement < et & ;
- La première ligne du document devrait normalement correspondre à la déclaration de document XML : le prologue.

32.3. La DTD (Document Type Definition)

Les balises d'un document XML sont libres. Pour pouvoir valider si le document est correct, il faut définir un document nommé DTD qui est optionnel. Sans sa présence, le document ne peut être validé : on peut simplement vérifier que la syntaxe du document est correcte.

Une DTD est un document qui contient la grammaire définissant le document XML. Elle précise notamment les balises autorisées et comment elles s'imbriquent.

La DTD peut être incluse dans l'en tête du document XML ou être mise dans un fichier indépendant. Dans ce cas, la directive <!DOCTYPE> dans le document XML permet de préciser le fichier qui contient la DTD.

Il est possible d'utiliser une DTD publique ou de définir sa propre DTD si aucune ne correspond à ces besoins.

Pour être valide, un document XML doit avoir une syntaxe correcte et correspondre à la DTD.

32.4. Les parseurs

Il existe plusieurs types de parseur. Les deux plus répandus sont ceux qui utilisent un arbre pour représenter et exploiter le document et ceux qui utilisent des événements. Le parseur peut en plus permettre de valider le document XML.

Ceux qui utilisent un arbre permettent de le parcourir pour obtenir les données et modifier le document. Ceux qui utilisent des événements associent à des événements particuliers des méthodes pour traiter le document.

SAX (Simple API for XML) est une API libre créée par David Megginson qui utilisent les événements pour analyser et exploiter les documents au format XML.

Les parseurs qui produisent des objets composant une arborescence pour représenter le document XML utilisent le modèle DOM (Document Object Model) défini par les recommandations du W3C.

Le choix d'utiliser SAX ou DOM doit tenir compte de leurs points forts et de leurs faiblesses :

	les avantages	les inconvénients
DOM	parcours libre de l'arbre possibilité de modifier la structure et le contenu de l'arbre	gourmand en mémoire doit traiter tout le document avant d'exploiter les résultats
SAX	peut gourmand en ressources mémoire rapide	traite les données séquentiellement un peu plus difficile à programmer, il est souvent nécessaire de sauvegarder des

	principes faciles à mettre en oeuvre	informations pour les traiter
	permet de ne traiter que les données utiles	

SAX et DOM ne fournissent que des définitions : ils ne fournissent pas d'implémentation utilisable. L'implémentation est laissée aux différents éditeurs qui fournissent un parseur compatible avec SAX et/ou DOM. L'avantage d'utiliser l'un des deux est que le code utilisé sera compatible avec les autres : le code nécessaire à l'instanciation du parseur est cependant spécifique à chaque fournisseur.

IBM fournit gratuitement un parseur XML : xml4j. Il est téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.alphaworks.ibm.com/tech/xml4j>

Le groupe Apache développe Xerces à partir de xml4j : il est possible de télécharger la dernière version à l'URL <http://xml.apache.org>

Sun a développé un projet dénommé Project X. Ce projet a été repris par le groupe Apache sous le nom de Crimson.

Ces trois projets apportent pour la plupart les mêmes fonctionnalités : ils se distinguent sur des points mineurs : performance, rapidité, facilité d'utilisation etc. ... Ces fonctionnalités évoluent très vite avec les versions de ces parseurs qui se succèdent très rapidement.

Pour les utiliser, il suffit de dézipper le fichier et d'ajouter les fichiers .jar dans la variable définissant le CLASSPATH.

Il existe plusieurs autres parseurs que l'on peut télécharger sur le web.

32.5. La génération de données au format XML

Il existe plusieurs façons de générer des données au format XML :

- coder cette génération à la main en écrivant dans un flux

Exemple :

```
public void service(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
    throws IOException, ServletException {
    response.setContentType("text/xml");
    PrintWriter out = response.getWriter();

    out.println("<?xml version=\"1.0\"?>");
    out.println("<BIBLIOTHEQUE>");
    out.println("  <LIVRE>");
    out.println("    <TITRE>titre livre 1</TITRE>");
    out.println("    <AUTEUR>auteur 1</AUTEUR>");
    out.println("    <EDITEUR>editeur 1</EDITEUR>");
    out.println("  </LIVRE>");
    out.println("  <LIVRE>");
    out.println("    <TITRE>titre livre 2</TITRE> ");
    out.println("    <AUTEUR>auteur 2</AUTEUR>");
    out.println("    <EDITEUR>editeur 2</EDITEUR> ");
    out.println("  </LIVRE>");
    out.println("  <LIVRE>");
    out.println("    <TITRE>titre livre 3</TITRE>");
    out.println("    <AUTEUR>auteur 3</AUTEUR>");
    out.println("    <EDITEUR>editeur 3</EDITEUR>");
    out.println("  </LIVRE>");
    out.println("</BIBLIOTHEQUE>");
  }
}
```

- utiliser JDOM pour construire le document et le sauvegarder
- utiliser la classe `javax.xml.stream.XmlStreamWriter`

- utiliser la classe `java.beans.XMLEncoder` pour sérialiser un bean
- utiliser une API open source comme XStream



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

32.6. JAXP : Java API for XML Parsing

JAXP est une API développée par Sun qui ne fournit pas une nouvelle méthode pour parser un document XML mais propose une interface commune pour appeler et paramétrer un parseur de façon indépendante de tout fournisseur et normaliser la source XML à traiter. En utilisant un code qui respecte JAXP, il est possible d'utiliser n'importe quel parseur qui répond à cette API tel que Crimson le parseur de Sun ou Xerces le parseur du groupe Apache.

JAXP supporte pour le moment les parseurs de type SAX et DOM.

	JAXP 1.0	JAXP 1.1
SAX	type 1	type 2
DOM	niveau 1	niveau 2

Par exemple, sans utiliser JAXP, il existe deux méthodes pour instancier un parseur de type SAX :

- créer une instance de la classe de type `SaxParser`
- utiliser la classe `ParserFactory` qui demande en paramètre le nom de la classe de type `SaxParser`

Ces deux possibilités nécessitent une recompilation d'une partie du code lors du changement du parseur.

JAXP propose de fournir le nom de la classe du parseur en paramètre à la JVM sous la forme d'une propriété système. Il n'est ainsi plus nécessaire de procéder à une recompilation mais simplement de mettre jour cette propriété et le CLASSPATH pour qu'il référence les classes du nouveau parseur.

Le parseur de Sun et les principaux parseurs XML en Java implémentent cette API et il est très probable que tous les autres fournisseurs suivent cet exemple.

32.6.1. JAXP 1.1

JAXP version 1.1 contient une documentation au format javadoc, des exemples et trois fichiers jar :

- `jaxp.jar` : contient l'API JAXP
- `crimson.jar` : contient le parseur de Sun
- `xalan.jar` : contient l'outil du groupe apache pour les transformations XSL

L'API JAXP est fournie avec une implémentation de référence de deux parseurs (une de type SAX et une de type DOM) dans le package `org.apache.crimson` et ses sous packages.

JAXP se compose de plusieurs packages :

- `javax.xml.parsers`
- `javax.xml.transform`
- `org.w3c.dom`
- `org.xml.sax`

JAXP définit deux exceptions particulières :

- `FactoryConfigurationError` est levée si la classe du parseur précisée dans la variable `System` ne peut être instanciée
- `ParserConfigurationException` est levée lorsque les options précisées dans la factory ne sont pas supportées par le parseur

32.6.2. L'utilisation de JAXP avec un parseur de type SAX

L'API JAXP fournit la classe abstraite `SAXParserFactory` qui fournit une méthode pour récupérer une instance d'un parseur de type SAX grâce à une de ces méthodes. Une classe fille de la classe `SAXParserFactory` permet d'être instanciée.

La propriété système `javax.xml.parsers.SAXParserFactory` permet de préciser la classe fille qui hérite de la classe `SAXParserFactory` et qui sera instanciée.

Remarque : cette classe n'est pas thread safe.

La méthode statique `newInstance()` permet d'obtenir une instance de la classe `SAXParserFactory` : elle peut lever une exception de type `FactoryConfigurationError`.

Avant d'obtenir une instance du parseur, il est possible de fournir quelques paramètres à la Factory pour lui permettre de configurer le parseur.

La méthode `newSAXParser()` permet d'obtenir une instance du parseur de type `SAXParser` : peut lever une exception de type `ParserConfigurationException`.

Les principales méthodes sont :

Méthode	Rôle
<code>boolean isNamespaceAware()</code>	indique si la factory est configurée pour instancier des parseurs qui prennent en charge les espaces de noms
<code>boolean isValidating()</code>	indique si la factory est configurée pour instancier des parseurs qui valide le document XML lors de son traitement
<code>static SAXParserFactory newInstance()</code>	permet d'obtenir une instance de la factory
<code>SAXParser newSAXParser()</code>	permet d'obtenir une nouvelle instance du parseur de type SAX configuré avec les options fournies à la factory
<code>setNamespaceAware(boolean)</code>	configure la factory pour instancier un parseur qui prend en charge les espaces de noms ou non selon le paramètre fourni
<code>setValidating(boolean)</code>	configure la factory pour instancier un parseur qui valide le document XML lors de son traitement ou non selon le paramètre fourni

Exemple :

```
SAXParserFactory factory = SAXParserFactory.newInstance();
SAXParser parser = factory.newSAXParser();
parser.parse(new File(args[0]), new handler());
```

32.7. Jaxen



Jaxen est un moteur Xpath qui permet de retrouver des informations grace à Xpath dans un document XML de type dom4j ou Jdom.

C'est un projet open source qui a été intégré dans dom4j pour permettre le support de Xpath dans ce framework.

33. SAX (Simple API for XML)

Chapitre 33

33.1. L'utilisation de SAX

SAX est l'acronyme de Simple API for XML. Cette API a été développée par David Megginson.

Ce type de parseur utilise des événements pour piloter le traitement d'un fichier XML. Un objet (nommé handler en anglais) doit implémenter des méthodes particulières définies dans une interface de l'API pour fournir les traitements à réaliser : selon les événements, le parseur appelle ces méthodes.

Les dernières informations concernant cette API sont disponible à l'URL : www.megginson.com/SAX/index.html

Les classes de l'API SAX sont regroupées dans le package `org.xml.sax`

33.1.1. L'utilisation de SAX de type 1

SAX type 1 est composé de deux packages :

- `org.xml.sax` :
- `org.xml.sax.helpers` :

SAX définit plusieurs classes et interfaces :

- les interfaces implémentées par le parseur : `Parser`, `AttributeList` et `Locator`
- les interfaces implémentées par le handler : `DocumentHandler`, `ErrorHandler`, `DTDHandler` et `EntityHandler`
- les classes de SAX :
- des utilitaires rassemblés dans le package `org.xml.sax.helpers` notamment la classe `ParserFactory`

Les exemples de cette section utilisent la version 2.0.15 du parseur `xml4j` d'IBM.

Pour parser un document XML avec un parseur XML SAX de type 1, il faut suivre les étapes suivantes :

- créer une classe qui implémente l'interface `DocumentHandler` ou hérite de la classe `org.xml.sax.HandlerBase` et qui se charge de répondre aux différents événements émis par le parseur
- créer une instance du parseur en utilisant la méthode `makeParser()` de la classe `ParserFactory`.
- associer le handler au parseur grâce à la méthode `setDocumentHandler()`
- exécuter la méthode `parse()` du parseur

Exemple : avec XML4J

```
import org.xml.sax.*;
import org.xml.sax.helpers.ParserFactory;
import com.ibm.xml.parsers.*;
import java.io.*;

public class MessageXML {
    static final String DONNEES_XML =
        "<?xml version=\"1.0\"?>\n"
        + "<BIBLIOTHEQUE\n>"
```

```

+" <LIVRE>\n"
+" <TITRE>titre livre 1</TITRE>\n"
+" <AUTEUR>auteur 1</AUTEUR>\n"
+" <EDITEUR>editeur 1</EDITEUR>\n"
+" </LIVRE>\n"
+" <LIVRE>\n"
+" <TITRE>titre livre 2</TITRE>\n"
+" <AUTEUR>auteur 2</AUTEUR>\n"
+" <EDITEUR>editeur 2</EDITEUR>\n"
+" </LIVRE>\n"
+" <LIVRE>\n"
+" <TITRE>titre livre 3</TITRE>\n"
+" <AUTEUR>auteur 3</AUTEUR>\n"
+" <EDITEUR>editeur 3</EDITEUR>\n"
+" </LIVRE>\n"
+"</BIBLIOTHEQUE>\n";

static final String CLASSE_PARSER = "com.ibm.xml.parsers.SAXParser";

/**
 * Lance l'application.
 * @param args un tableau d'arguments de ligne de commande
 */
public static void main(java.lang.String[] args) {

    MessageXML m = new MessageXML();
    m.parse();

    System.exit(0);
}

public MessageXML() {
    super();
}

public void parse() {
    TestXMLHandler handler = new TestXMLHandler();

    System.out.println("Lancement du parseur");

    try {
        Parser parser = ParserFactory.makeParser(CLASSE_PARSER);

        parser.setDocumentHandler(handler);
        parser.setErrorHandler((ErrorHandler) handler);

        parser.parse(new InputSource(new StringReader(DONNEES_XML)));
    } catch (Exception e) {
        System.out.println("Exception capturée : ");
        e.printStackTrace(System.out);
        return;
    }
}
}

```

Il faut ensuite créer la classe du handler.

Exemple :

```

import java.util.*;

/**
 * Classe utilisée pour gérer les evenement emis par SAX lors du traitement du fichier XML
 */
public class TestXMLHandler extends org.xml.sax.HandlerBase {
    public TestXMLHandler() {
        super();
    }
}

```

```

/**
 * Actions à réaliser sur les données
 */
public void characters(char[] caracteres, int debut, int longueur) {
    String donnees = new String(caracteres, debut, longueur);
    System.out.println("    valeur = *" + donnees + "*");
}

/**
 * Actions à réaliser lors de la fin du document XML.
 */
public void endDocument() {
    System.out.println("Fin du document");
}

/**
 * Actions à réaliser lors de la détection de la fin d'un element.
 */
public void endElement(String name) {
    System.out.println("Fin tag " + name);
}

/**
 * Actions à réaliser au début du document.
 */
public void startDocument() {
    System.out.println("Debut du document");
}

/**
 * Actions a réaliser lors de la detection d'un nouvel element.
 */
public void startElement(String name, org.xml.sax.AttributeList atts) {
    System.out.println("debut tag : " + name);
}
}

```

Résultat :

```

Lancement du parser
Debut du document
debut tag : BIBLIOTHEQUE
    valeur = *
    *
debut tag : LIVRE
    valeur = *
    *
debut tag : TITRE
    valeur = *titre livre 1*
Fin tag TITRE
    valeur = *
    *
debut tag : AUTEUR
    valeur = *auteur 1*
Fin tag AUTEUR
    valeur = *
    *
debut tag : EDITEUR
    valeur = *editeur 1*
Fin tag EDITEUR
    valeur = *
    *
Fin tag LIVRE
    valeur = *
    *
debut tag : LIVRE
    valeur = *
    *
debut tag : TITRE
    valeur = *titre livre 2*
Fin tag TITRE
    valeur = *

```

```

    *
debut tag : AUTEUR
    valeur = *auteur 2*
Fin tag AUTEUR
    valeur = *
    *
debut tag : EDITEUR
    valeur = *editeur 2*
Fin tag EDITEUR
    valeur = *
    *
Fin tag LIVRE
    valeur = *
    *
debut tag : LIVRE
    valeur = *
    *
debut tag : TITRE
    valeur = *titre livre 3*
Fin tag TITRE
    valeur = *
    *
debut tag : AUTEUR
    valeur = *auteur 3*
Fin tag AUTEUR
    valeur = *
    *
debut tag : EDITEUR
    valeur = *editeur 3*
Fin tag EDITEUR
    valeur = *
    *
Fin tag LIVRE
    valeur = *
    *
Fin tag BIBLIOTHEQUE
Fin du document

```

Un parseur SAX peut créer plusieurs types d'événements dont les principales méthodes pour y répondre sont :

Événement	Rôle
startElement()	cette méthode est appelée lors de la détection d'un tag de début
endElement()	cette méthode est appelée lors de la détection d'un tag de fin
characters()	cette méthode est appelée lors de la détection de données entre deux tags
startDocument()	cette méthode est appelée lors du début du traitement du document XML
endDocument()	cette méthode est appelée lors de la fin du traitement du document XML

La classe handler doit redéfinir certaines de ces méthodes selon les besoins des traitements.

En règle générale :

- il faut sauvegarder dans une variable le tag courant dans la méthode startElement()
- traiter les données en fonction du tag courant dans la méthode characters()

La sauvegarde du tag courant est obligatoire car la méthode characters() ne contient pas dans ses paramètres le nom du tag correspondant aux données.

Si les données contenues dans le document XML contiennent plusieurs occurrences qu'il faut gérer avec une collection qui contiendra des objets encapsulant les données, il faut :

- gérer la création d'un objet dans la méthode startElement() lors de la rencontre du tag de début d'un nouvel élément de la liste

- alimenter les attributs de l'objet avec les données de chaque tags utiles dans la méthode characters()
- gérer l'ajout de l'objet à la collection dans la méthode endElement() lors de la rencontre du tag de fin d'élément de la liste

La méthode characters() est appelée lors de la détection de données entre un tag de début et un tag de fin mais aussi entre un tag de fin et le tag début suivant lorsqu'il y a des caractères entre les deux. Ces caractères ne sont pas des données mais des espaces, des tabulations, des retour chariots et certains caractères non visibles.

Pour éviter de traiter les données de ces événements, il y a plusieurs solutions :

- supprimer tous les caractères entre les tags : tous les tags et les données sont rassemblés sur une seule et unique ligne. L'inconvénient de cette méthode est que le message est difficilement lisible par un être humain.
- une autre méthode consiste à remettre à vide la donnée qui contient le tag courant (alimentée dans la méthode startElement()) dans la méthode endElement(). Il suffit alors d'effectuer les traitements dans la méthode characters() uniquement si le tag courant est différent de vide

Exemple :

```
import java.util.*;

/**
 * Classe utilisée pour gérer les evenement emis par SAX lors du traitement du fichier XML
 */
public class TestXMLHandler extends org.xml.sax.HandlerBase {
    private String tagCourant = "";
    public TestXMLHandler() {
        super();
    }

    /**
     * Actions à réaliser sur les données
     */
    public void characters(char[] caracteres, int debut, int longueur) {
        String donnees = new String(caracteres, debut, longueur);
        if (!tagCourant.equals("")) {
            System.out.println(" Element " + tagCourant
                + ", valeur = *" + donnees + "*");
        }
    }

    /**
     * Actions à réaliser lors de la fin du document XML.
     */
    public void endDocument() {
        System.out.println("Fin du document");
    }

    /**
     * Actions à réaliser lors de la détection de la fin d'un element.
     */
    public void endElement(String name) {
        tagCourant = "";
        System.out.println("Fin tag " + name);
    }

    /**
     * Actions à réaliser au début du document.
     */
    public void startDocument() {
        System.out.println("Debut du document");
    }

    /**
     * Actions a réaliser lors de la detection d'un nouvel element.
     */
    public void startElement(String name, org.xml.sax.AttributeList atts) {
        tagCourant = name;
        System.out.println("debut tag : " + name);
    }
}
```

```
}
}
```

Résultat :

```
Lancement du parser
Debut du document
debut tag : BIBLIOTHEQUE
  Element BIBLIOTHEQUE, valeur = *
*
debut tag : LIVRE
  Element LIVRE, valeur = *
*
debut tag : TITRE
  Element TITRE, valeur = *titre livre 1*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
  Element AUTEUR, valeur = *auteur 1*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
  Element EDITEUR, valeur = *editeur 1*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
debut tag : LIVRE
  Element LIVRE, valeur = *
*
debut tag : TITRE
  Element TITRE, valeur = *titre livre 2*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
  Element AUTEUR, valeur = *auteur 2*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
  Element EDITEUR, valeur = *editeur 2*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
debut tag : LIVRE
  Element LIVRE, valeur = *
*
debut tag : TITRE
  Element TITRE, valeur = *titre livre 3*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
  Element AUTEUR, valeur = *auteur 3*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
  Element EDITEUR, valeur = *editeur 3*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
Fin tag BIBLIOTHEQUE
Fin du document
```

- enfin il est possible de vérifier si le premier caractère des données contenues en paramètre de la méthode `characters()` est un caractère de contrôle ou non grâce à la méthode statique `isISOControl()` de la classe `Character`

Exemple :

```
...
/**
 * Actions à réaliser sur les données
 */
public void characters(char[] caracteres, int debut, int longueur) {
String donnees = new String(caracteres, debut, longueur);

if (!tagCourant.equals("")) {
if (!Character.isISOControl(caracteres[debut])) {
System.out.println("Element " + tagCourant
```

```

        +", valeur = *" + donnees + "");
    }
}
...

```

Résultat :

```

Lancement du parser
Debut du document
debut tag : BIBLIOTHEQUE
debut tag : LIVRE
debut tag : TITRE
    Element TITRE, valeur = *titre livre 1*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
    Element AUTEUR, valeur = *auteur 1*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
    Element EDITEUR, valeur = *editeur 1*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
debut tag : LIVRE
debut tag : TITRE
    Element TITRE, valeur = *titre livre 2*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
    Element AUTEUR, valeur = *auteur 2*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
    Element EDITEUR, valeur = *editeur 2*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
debut tag : LIVRE
debut tag : TITRE
    Element TITRE, valeur = *titre livre 3*
Fin tag TITRE
debut tag : AUTEUR
    Element AUTEUR, valeur = *auteur 3*
Fin tag AUTEUR
debut tag : EDITEUR
    Element EDITEUR, valeur = *editeur 3*
Fin tag EDITEUR
Fin tag LIVRE
Fin tag BIBLIOTHEQUE
Fin du document

```

SAX définit une exception de type `SAXParserException` lorsque le parseur contient une erreur dans le document en cours de traitement. Les méthodes `getLineNumber()` et `getColumnNumber()` permettent d'obtenir la ligne et la colonne où l'erreur a été détectée.

Exemple :

```

try {
...
} catch (SAXParserException e) {
    System.out.println("Erreur lors du traitement du document XML");
    System.out.println(e.getMessage());
    System.out.println("ligne : "+e.getLineNumber());
    System.out.println("colonne : "+e.getColumnNumber());
}

```

Pour les autres erreurs, SAX définit l'exception `SAXException`.

33.1.2. L'utilisation de SAX de type 2

SAX de type 2 apporte principalement le support des espaces de noms. Les classes et les interfaces sont toujours définies dans les packages `org.xml.sax` et ses sous packages.

SAX de type 2 définit quatre interfaces que l'objet handler doit ou peut implémenter :

- `ContentHandler` : interface qui définit les méthodes appelées lors du traitement du document
- `ErrorHandler` : interface qui définit les méthodes appelées lors du traitement des warnings et de erreurs
- `DTDHandler` : interface qui définit les méthodes appelées lors du traitement de la DTD
- `EntityResolver`

Plusieurs classes et interfaces de SAX de type 1 sont deprecated :

	ancienne entité SAX 1	nouvelle entité SAX 2
Interface	<code>org.xml.sax.Parser</code>	<code>XMLReader</code>
	<code>org.xml.sax.DocumentHandler</code>	<code>ContentHandler</code>
	<code>org.xml.sax.AttributeList</code>	<code>Attributes</code>
Classes	<code>org.xml.sax.helpers.ParserFactory</code>	
	<code>org.xml.sax.HandlerBase</code>	<code>DefaultHandler</code>
	<code>org.xml.sax.helpers.AttributeListImpl</code>	<code>AttributesImpl</code>

Les principes de fonctionnement de SAX 2 sont très proche de SAX 1.

Exemple :

```
import org.xml.sax.*;
import org.xml.sax.helpers.*;

public class TestSAX2
{
    public static void main(String[] args)
    {
        try
        {
            Class c = Class.forName("org.apache.xerces.parsers.SAXParser");
            XMLReader reader = (XMLReader)c.newInstance();
            TestSAX2Handler handler = new TestSAX2Handler();
            reader.setContentHandler(handler);
            reader.parse("test.xml");
        }
        catch(Exception e){System.out.println(e);}
    }
}

class TestSAX2Handler extends DefaultHandler
{
    private String tagCourant = "";

    /**
     * Actions a réaliser lors de la detection d'un nouvel element.
     */
    public void startElement(String nameSpace, String localName,
        String qName, Attributes attr) throws SAXException {
        tagCourant = localName;
        System.out.println("debut tag : " + localName);
    }

    /**
     * Actions à réaliser lors de la détection de la fin d'un element.
     */
}
```



```

    */
    public void endElement(String nameSpace, String localName,
        String qName) throws SAXException {
        tagCourant = "";
        System.out.println("Fin tag " + localName);
    }

    /**
     * Actions à réaliser au début du document.
     */
    public void startDocument() {
        System.out.println("Debut du document");
    }

    /**
     * Actions à réaliser lors de la fin du document XML.
     */
    public void endDocument() {
        System.out.println("Fin du document");
    }

    /**
     * Actions à réaliser sur les données
     */
    public void characters(char[] caracteres, int debut,
        int longueur) throws SAXException {
        String donnees = new String(caracteres, debut, longueur);

        if (!tagCourant.equals("")) {
            if (!Character.isISOControl(caracteres[debut])) {
                System.out.println("    Element " + tagCourant + ",
                    valeur = " + donnees + "");
            }
        }
    }
}

```

34. DOM (Document Object Model)

Chapitre 34

34.1. DOM

DOM est l'acronyme de Document Object Model. C'est une spécification du W3C pour proposer une API qui permet de modéliser, de parcourir et de manipuler un document XML.

Le principal rôle de DOM est de fournir une représentation mémoire d'un document XML sous la forme d'un arbre d'objets et d'en permettre la manipulation (parcours, recherche et mise à jour)

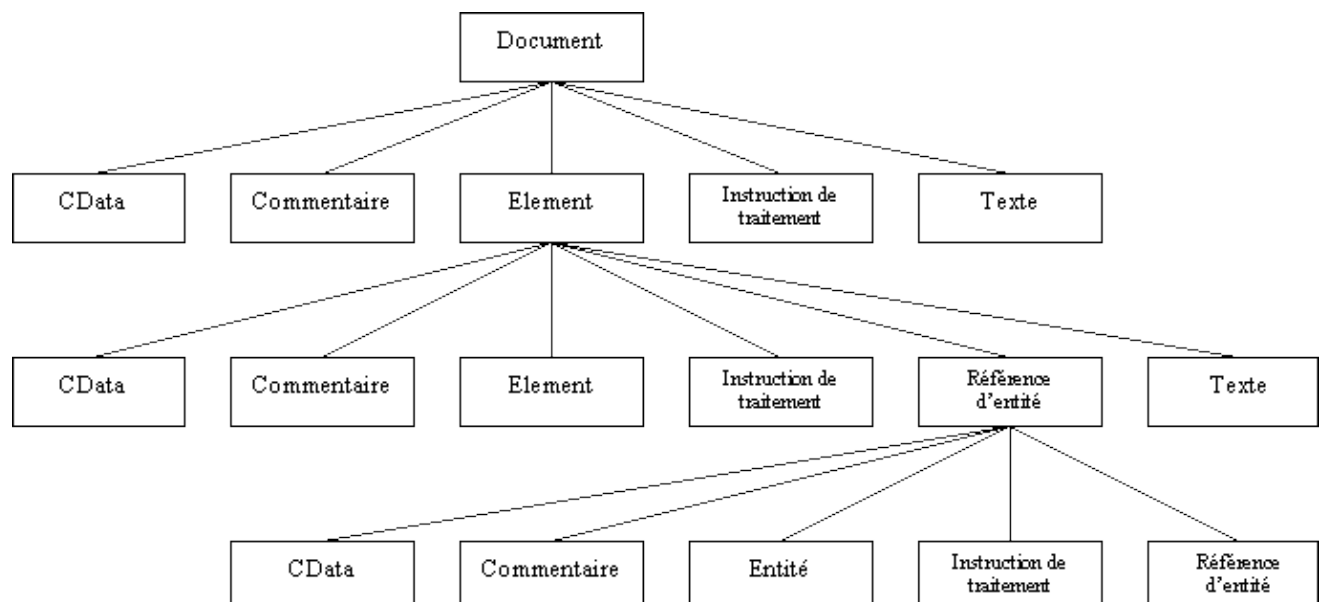
A partir de cette représentation (le modèle), DOM propose de parcourir le document mais aussi de pouvoir le modifier. Ce dernier aspect est l'un des aspects les plus intéressants de DOM.

DOM est défini pour être indépendant du langage dans lequel il sera implémenté. DOM n'est qu'une spécification qui pour être utilisée doit être implémentée par un éditeur tiers.

Il existe deux versions de DOM nommées «niveau» :

- DOM Core Level 1 : cette spécification contient les bases pour manipuler un document XML (document, élément et noeud)
- DOM level 2

Le level 3 est en cours de développement.



Chaque élément qui compose l'arbre possède un type. Selon ce type, l'élément peut avoir certains éléments fils comme le montre le schéma ci dessus :

Le premier élément est le document encapsulé dans l'interface Document

Toutes les classes et interfaces sont regroupées dans le package org.w3c.dom

34.1.1. Les interfaces du DOM

Chaque type d'entité qui compose l'arbre est défini dans une interface. L'interface de base est l'interface Node. Plusieurs autres interfaces héritent de cette interface.

34.1.1.1. L'interface Node

Chaque élément de l'arbre est un noeud encapsulé dans l'interface org.w3c.dom.Node ou dans une de ces interfaces filles.

L'interface définit plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
short getNodeType()	Renvoie le type du noeud
String getNodeName()	Renvoie le nom du noeud
String getNodeValue()	Renvoie la valeur du noeud
NamedNodeList getAttributes()	Renvoie la liste des attributs ou null
void setNodeValue(String)	Mettre à jour la valeur du noeud
boolean hasChildNodes()	Renvoie un boolean qui indique si le noeud a au moins un noeud fils
Node getFirstChild()	Renvoie le premier noeud fils du noeud ou null
Node getLastChild()	Renvoie le dernier noeud fils du noeud ou null
NodeList getChildNodes()	Renvoie une liste des noeuds fils du noeud ou null
Node getParentNode()	Renvoie le noeud parent du noeud ou null
Node getPreviousSibling()	Renvoie le noeud frère précédent
Node getNextSibling()	Renvoie le noeud frère suivant
Document getOwnerDocument()	Renvoie le document dans lequel le noeud est inclus
Node insertBefore(Node, Node)	Insère le premier noeud fourni en paramètre avant le second noeud
Node replaceNode(Node, Node)	Remplace le second noeud fourni en paramètre par le premier
Node removeNode(Node)	Supprime le noeud fourni en paramètre
Node appendChild(Node)	Ajout le noeud fourni en paramètre aux noeuds enfants du noeud courant
Node cloneNode(boolean)	Renvoie une copie du noeud. Le boolean fourni en paramètre indique si la copie doit inclure les noeuds enfants

Tous les différents noeuds qui composent l'arbre héritent de cette interface. La méthode getNodeType() permet de connaître le type du noeud. Le type est très important car il permet de savoir ce que contient le noeud.

Le type de noeud peut être :

Constante	Valeur	Rôle
ELEMENT_NODE	1	Element
ATTRIBUTE_NODE	2	Attribut

TEXT_NODE	3	
CDATA_SECTION_NODE	4	
ENTITY_REFERENCE_NODE	5	
ENTITY_NODE	6	
PROCESSING_INSTRUCTION_NODE	7	
COMMENT_NODE	8	
DOCUMENT_NODE	9	Racine du document
DOCUMENT_TYPE_NODE	10	
DOCUMENT_FRAGMENT_NODE	11	
NOTATION_NODE	12	

34.1.1.2. L'interface NodeList

Cette interface définit une liste ordonnée de noeuds suivant l'ordre du document XML. Elle définit deux méthodes :

Méthode	Rôle
int getLength()	Renvoie le nombre de noeuds contenus dans la liste
Node item(int)	Renvoie le noeud dont l'index est fourni en paramètre

34.1.1.3. L'interface Document

Cette interface définit les caractéristiques pour un objet qui sera la racine de l'arbre DOM. Cette interface hérite de l'interface Node.

Un objet de type Document possède toujours un type de noeud DOCUMENT_NODE.

Méthode	Rôle
DocumentType getDocType()	renvoie le nombre de noeuds contenu dans la liste
Element getDocumentElement()	renvoie l'élément racine du document
NodeList getElementsByTagName(String)	renvoie une liste des éléments dont le nom est fourni en paramètre
Attr createAttributes(String)	créé un attribut dont le nom est fourni en paramètre
CDATASection createCDATASection(String)	créé un noeud de type CDATA
Comment createComment(String)	créé un noeud de type commentaire
Element createElement(string)	créé un noeud de type élément dont le nom est fourni en paramètre

34.1.1.4. L'interface Element

Cette interface définit des méthodes pour manipuler un élément et en particulier les attributs d'un élément. Un élément dans un document XML correspondant à un tag. L'interface Element hérite de l'interface Node.

Un objet de type Element à toujours pour type de noeud ELEMENT_NODE

Méthode	Rôle
String getAttribute(String)	renvoie la valeur de l'attribut dont le nom est fourni en paramètre

removeAttribut(String)	
setAttribut(String, String)	modifier ou créer un attribut dont le nom est fourni en premier paramètre et la valeur en second
String getTagName()	renvoie le nom du tag
Attr getAttributeNode(String)	renvoie un objet de type Attr qui encapsule l'attribut dont le nom est fourni en paramètre
Attr removeAttributeNode(Attr)	supprime l'attribut fourni en paramètre
Attr setAttributeNode(Attr)	modifier ou créer un attribut
NodeList getElementsByTagName(String)	renvoie une liste des noeuds enfants dont le nom correspond au paramètre fourni

34.1.1.5. L'interface CharacterData

Cette interface définit des méthodes pour manipuler les données de type PCDATA d'un noeud.

Méthode	Rôle
appendData()	Ajouter le texte fourni en paramètre aux données courantes
getData()	Renvoie les données sous la forme d'une chaîne de caractères
setData()	Permet d'initialiser les données avec la chaîne de caractères fournie en paramètre

34.1.1.6. L'interface Attr

Cette interface définit des méthodes pour manipuler les attributs d'un élément.

Les attributs ne sont pas des noeuds dans le modèle DOM. Pour pouvoir les manipuler, il faut utiliser un objet de type Element.

Méthode	Rôle
String getName()	renvoie le nom de l'attribut
String getValue()	renvoie la valeur de l'attribut
String setValue(String)	mettre la valeur avec celle fournie en paramètre

34.1.1.7. L'interface Comment

Cette interface permet de caractériser un noeud de type commentaire.

Cette interface étend simplement l'interface CharacterData. Un objet qui implémente cette interface générera un tag de la forme `<!-- -->`.

34.1.1.8. L'interface Text

Cette interface permet de caractériser un noeud de type Text. Un tel noeud représente les données d'un tag ou la valeur d'un attribut.

34.1.2. Obtenir un arbre DOM

Pour pouvoir utiliser un arbre DOM représentant un document, il faut utiliser un parseur qui implémente DOM. Ce dernier va parcourir le document XML et créer l'arbre DOM correspondant. Le but est d'obtenir un objet qui implémente l'interface Document car cet objet est le point d'entrée pour toutes opérations sur l'arbre DOM.

Avant la définition de JAXP par Sun, l'instanciation d'un parseur était spécifique à chaque à implémentation.

Exemple : utilisation de Xerces sans JAXP

```
package perso.jmd.tests.testdom;

import org.apache.xerces.parsers.*;
import org.w3c.dom.*;

public class TestDOM2 {

    public static void main(String[] args) {
        Document document = null;
        DOMParser parser = null;

        try {
            parser = new DOMParser();
            parser.parse("test.xml");
            document = parser.getDocument();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

JAXP permet, si le parseur respecte ces spécifications, d'instancier le parseur de façon normalisée.

Exemple : utilisation de Xerces avec JAXP

```
package perso.jmd.tests.testdom;

import org.w3c.dom.*;
import javax.xml.parsers.*;

public class TestDOM1 {

    public static void main(String[] args) {
        Document document = null;
        DocumentBuilderFactory factory = null;

        try {
            factory = DocumentBuilderFactory.newInstance();
            DocumentBuilder builder = factory.newDocumentBuilder();
            document = builder.parse("test.xml");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

L'utilisation de JAXP est fortement recommandée.

Remarque : JAXP est détaillé dans une des sections suivantes de ce chapitre.

34.1.3. Parcours d'un arbre DOM



Cette section sera développée dans une version future de ce document

34.1.3.1. Les interfaces Traversal

DOM level 2 propose plusieurs interfaces pour faciliter le parcours d'un arbre DOM.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

34.1.4. Modifier un arbre DOM

Un des grands intérêts du DOM est sa faculté à créer ou modifier l'arbre qui représente un document XML.

34.1.4.1. La création d'un document

La méthode `newDocument()` de la classe `DocumentBuilder` renvoie une nouvelle instance d'un objet de type `document` qui encapsule un arbre DOM vide.

Il faut a minima ajouter un tag racine au document XML. Pour cela, il faut appeler la méthode `createElement()` de l'objet `Document` en lui passant le nom du tag racine pour obtenir une référence sur le nouveau noeud. Il suffit ensuite d'utiliser la méthode `appendChild()` de l'objet `Document` en lui fournissant la référence sur le noeud en paramètre.

Exemple :

```
package perso.jmd.tests.testdom;

import org.w3c.dom.*;
import javax.xml.parsers.*;

public class TestDOM09 {

    public static void main(String[] args) {
        Document document = null;
        DocumentBuilderFactory fabrique = null;

        try {
            fabrique = DocumentBuilderFactory.newInstance();
            DocumentBuilder builder = fabrique.newDocumentBuilder();
            document = builder.newDocument();
            Element racine = (Element) document.createElement("bibliotheque");
            document.appendChild(racine);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

34.1.4.2. L'ajout d'un élément

L'interface Document propose plusieurs méthodes createXXX pour créer des instances de différents types d'éléments. Il suffit alors d'utiliser la méthode appendChild() d'un noeud pour lui attacher un noeud fils.

Exemple :

```
Element monElement = document.createElement("monelement");
Element monElementFils = document.createElement("monelementfils");
monElement.appendChild(monElementFils);
```

Pour ajouter un texte à un noeud, il faut utiliser la méthode createTextNode() pour créer un noeud de type Text et l'ajouter au noeud concerné avec la méthode appendChild().

Exemple :

```
Element monElementFils = document.createElement("monelementfils");
monElementFils.appendChild(document.createTextNode("texte du tag fils"));
monElement.appendChild(monElementFils);
```

Pour ajouter un attribut à un élément, il existe deux méthodes : setAttributeNode() et setAttribute().

La méthode setAttributeNode() attend un objet de type Attr qu'il faut préalablement instancier.

Exemple :

```
Attr monAttribut = document.createAttribute("attribut");
monAttribut.setValue("valeur");
monElement.setAttributeNode(monAttribut);
```

La méthode setAttribut permet directement d'associer un attribut en lui fournissant en paramètre son nom et sa valeur.

Exemple :

```
monElement.setAttribut("attribut", "valeur");
```

La création d'un commentaire se fait en utilisant la méthode createComment() de la classe Document.

Toutes ces actions permettent la création complète d'un arbre DOM représentant un document XML.

Exemple : un exemple complet

```
package perso.jmd.tests.testdom;

import org.w3c.dom.*;
import javax.xml.parsers.*;

public class TestDOM11 {

    public static void main(String[] args) {
        Document document = null;
        DocumentBuilderFactory fabrique = null;

        try {
            fabrique = DocumentBuilderFactory.newInstance();
            DocumentBuilder builder = fabrique.newDocumentBuilder();
            document = builder.newDocument();
            Element racine = (Element) document.createElement("bibliotheque");
            document.appendChild(racine);
            Element livre = (Element) document.createElement("livre");
            livre.setAttribute("style", "1");
            Attr attribut = document.createAttribute("type");
```



```

        attribut.setValue("broche");
        livre.setAttributeNode(attribut);
        racine.appendChild(livre);
        livre.setAttribute("style", "1");
        Element titre = (Element) document.createElement("titre");
        titre.appendChild(document.createTextNode("Titre 1"));
        livre.appendChild(titre);
        racine.appendChild(document.createComment("mon commentaire"));
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bibliotheque>
  <livre style="1" type="broche">
    <titre>Titre 1</titre>
  </livre>
  <!--mon commentaire-->
</bibliotheque>

```

34.1.5. Envoyer un arbre DOM dans un flux

Une fois un arbre DOM créé ou modifié, il est souvent utile de l'envoyer dans un flux (sauvegarde dans un fichier ou une base de données, envoi dans un message JMS ...).

Bizarrement, DOM level 1 et 2 ne propose rien pour réaliser cette tâche quasiment obligatoire à effectuer. Ainsi, chaque implémentation propose sa propre méthode en attendant des spécifications qui feront surement partie du DOM Level 3.

34.1.5.1. Exemple avec Xerces

Xerces fournit la classe XMLSerializer qui permet de créer un document XML à partir d'un arbre DOM.

Xerces est téléchargeable sur le site web <http://xml.apache.org/xerces2-j/> sous la forme d'une archive de type zip qu'il faut décompresser dans un répertoire du système. Il suffit alors d'ajouter les fichiers xmlParserAPIs.jar et xercesImpl.jar dans le classpath.

Exemple :

```

package perso.jmd.tests.testdom;
import org.w3c.dom.*;
import javax.xml.parsers.*;
import org.apache.xml.serialize.*;

public class TestDOM10 {

    public static void main(String[] args) {
        Document document = null;
        DocumentBuilderFactory fabrique = null;

        try {
            fabrique = DocumentBuilderFactory.newInstance();
            DocumentBuilder builder = fabrique.newDocumentBuilder();
            document = builder.newDocument();
            Element racine = (Element) document.createElement("bibliotheque");
            document.appendChild(racine);

            for (int i = 1; i < 4; i++) {
                Element livre = (Element) document.createElement("livre");
                Element titre = (Element) document.createElement("titre");
            }
        }
    }
}

```

```

        titre.appendChild(document.createTextNode("Titre "+i));
        livre.appendChild(titre);
        Element auteur = (Element) document.createElement("auteur");
        auteur.appendChild(document.createTextNode("Auteur "+i));
        livre.appendChild(auteur);
        Element editeur = (Element) document.createElement("editeur");
        editeur.appendChild(document.createTextNode("Editeur "+i));
        livre.appendChild(editeur);
        racine.appendChild(livre);
    }

    XMLSerializer ser = new XMLSerializer(System.out,
        new OutputFormat("xml", "UTF-8", true));
    ser.serialize(document);
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bibliotheque>
  <livre>
    <titre>Titre 1</titre>
    <auteur>Auteur 1</auteur>
    <editeur>Editeur 1</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>Titre 2</titre>
    <auteur>Auteur 2</auteur>
    <editeur>Editeur 2</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>Titre 3</titre>
    <auteur>Auteur 3</auteur>
    <editeur>Editeur 3</editeur>
  </livre>
</bibliotheque>

```

Chapitre 35

35.1. XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations)

XSLT est une recommandation du consortium W3C qui permet de transformer facilement des documents XML en d'autres documents standard sans programmation. Le principe est de définir une feuille de style qui indique comment transformer le document XML et de le fournir avec le document à un processeur XSLT.

On peut produire des documents de différents formats : XML, HTML, XHTML, WML, PDF, etc...

XSLT fait parti de XSL avec les recommandations :

- XSL-FO : flow object
- XPath : langage pour spécifier un élément dans un document. Ce langage est utilisé par XSL.

Une feuille de style XSLT est un fichier au format XML qui contient les informations nécessaires au processeur pour effectuer la transformation.

Le composant principal d'une feuille de style XSLT est le template qui définit le moyen de transformer un élément du document XML dans le nouveau document.

XSLT est très relativement complet et complexe : cette section n'est qu'une présentation rapide de quelques fonctionnalités de XSLT. XSLT possède plusieurs fonctionnalités avancées, tel que la sélection des éléments à traiter, filter des éléments ou trier les éléments.

35.1.1. XPath

XML Path ou XPath est une spécification qui fournit une syntaxe pour permettre de sélectionner un ou plusieurs éléments dans un document XML. Il existe sept types d'éléments différents :

- racine (root)
- element
- text
- attribute (attribute)
- commentaire (comment)
- instruction de traitement (processing instruction)
- espace de nommage (name space)

Cette section ne présente que les fonctionnalités de base de XPath.

XPath est utilisé dans plusieurs technologies liées à XML tel que XPointer et XSLT.

Un document XML peut être représenté sous la forme d'un arbre composé de noeud. XPath grâce à une notation particulière permet localiser précisément un composant de l'arbre.

La notation reprend une partie de la notation utilisée pour naviguer dans un système d'exploitation, ainsi :

- le séparateur est le slash /
- pour préciser un chemin à partir de la racine (chemin absolu), il faut qu'il commence par un /
- un double point .. permet de préciser l'élément père de l'élément courant
- un simple point . permet de préciser l'élément courant
- un arobase @ permet de préciser un attribut d'un élément
- pour préciser l'indice d'un élément il faut le préciser entre crochets

XPath permet de filtrer les éléments sur différents critères en plus de leur nom

- @categorie="test" : recherche un attribut dont le nom est categorie et dont la valeur est "test"
- une barre verticale | permet de préciser deux valeurs

35.1.2. La syntaxe de XSLT

Une feuille de style XSLT est un document au format XML. Il doit donc respecter toutes les règles d'un tel document. Pour préciser les différentes instructions permettant de réaliser la transformation, un espace de nommage particulier est utilisé : xsl. Tous les tags de XSLT commencent donc par ce préfixe, ainsi le tag racine du document est xsl:stylesheet. Ce tag racine doit obligatoirement posséder un attribut version qui précise la version de XSLT utilisée.

Exemple : une feuille de style minimale qui ne fait rien

```
<?xml version="1.0"?>
<xsl:stylesheet version="1.0" xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform">

</xsl:stylesheet>
```

Le tag xsl:output permet de préciser le format de sortie. Ce tag possède plusieurs attributs :

- method : cet attribut permet de préciser le format. Les valeurs possibles sont : texte, xml ou html
- indent : cet attribut permet de définir si la sortie doit être indentée ou non. Les valeurs possibles sont : yes ou no
- encoding : cet attribut permet de préciser le jeu de caractères utilisé pour la sortie

Pour effectuer la transformation, le document doit contenir des règles. Ces règles suivent une syntaxe particulière et sont contenues dans des modèles (templates) associés à un ou plusieurs éléments désignés avec un motif au format XPath.

Un modèle est défini grâce au tag xsl:template. La valeur de l'attribut match permet de fournir le motif au format XPath qui sélectionnera le ou les éléments sur lesquels le modèle va agir.

Le tag xsl:apply-templates permet de demander le traitement des autres modèles définis pour chacun des noeuds fils du noeud courant.

Le tag xsl:value-of permet d'extraire la valeur de l'élément respectant le motif XPath fourni avec l'attribut select.

Il existe beaucoup d'autres tags notamment plusieurs qui permettent d'utiliser des structures de contrôles de type itératifs ou conditionnels.

Le tag xsl:for-each permet parcourir un ensemble d'éléments sélectionnés par l'attribut select. Le modèle sera appliqué sur chacun des éléments de la liste

Le tag xsl:if permet d'exécuter le modèle si la condition précisée par l'attribut test au format XPath est vraie. XSLT ne définit pas de tag équivalent à la partie else : il faut définir un autre tag xsl:if avec une condition opposée.

Le tag `xsl:choose` permet de définir plusieurs conditions. Chaque condition est précisée grace à l'attribut `xsl:when` avec l'attribut `test`. Le tag `xsl:otherwise` permet de définir un cas par défaut qui ne correspond aux autres cas défini dans le tag `xsl:choose`.

Le tag `xsl:sort` permet de trier un ensemble d'éléments. L'attribut `select` permet de préciser les élément qui doivent être triés. L'attribut `data-type` permet de préciser le format des données (text ou number). l'attribut `order` permet de préciser l'ordre de tri (ascending ou descending).

35.1.3. Exemple avec Internet Explorer

Le plus simple pour tester une feuille XSLT qui génère une page HTML est de la tester avec Internet Explorer version 6. Cette version est entièrement compatible avec XML et XSLT. Les versions 5 et 5.5 ne sont que partiellement compatibles. Les versions antérieures ne le sont pas du tout.

35.1.4. Exemple avec Xalan 2

Xalan 2 utilise l'API JAXP.

Exemple : TestXSL2.java

```
import javax.xml.transform.*;
import javax.xml.transform.stream.*;
import org.xml.sax.*;
import java.io.IOException;

public class TestXSL2
{
    public static void main(String[] args)
    throws TransformerException, TransformerConfigurationException,
        SAXException, IOException
    {
        TransformerFactory tFactory = TransformerFactory.newInstance();
        Transformer transformer = tFactory.newTransformer(new StreamSource("test.xml"));

        transformer.transform(new StreamSource("test.xml"), new StreamResult("test.htm"));
    }
}
```

Exemple : la feuille de style XSL test.xml

```
<?xml version="1.0"?>
<xsl:stylesheet version="1.0" xmlns:xsl="http://www.w3.org/1999/XSL/Transform"
    xmlns="http://www.w3.org/TR/REC-html40">

<xsl:output method="html" indent="no" />
<xsl:strip-space elements="*" />

<xsl:template match="/">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Test avec XSL</TITLE>
</HEAD>
<xsl:apply-templates />
</HTML>
</xsl:template>

<xsl:template match="BIBLIOTHEQUE">
<BODY>
<H1>Liste des livres</H1>
<TABLE border="1" cellpadding="4">
<TR><TD>Titre</TD><TD>Auteur</TD><TD>Editeur</TD></TR>
<xsl:apply-templates />
</TABLE>
```

```
</BODY>
</xsl:template>

<xsl:template match="LIVRE">
<TR>
<TD><xsl:apply-templates select="TITRE"/></TD>
<TD><xsl:apply-templates select="AUTEUR"/></TD>
<TD><xsl:apply-templates select="EDITEUR"/></TD>
</TR>
</xsl:template>
</xsl:stylesheet>
```

Exemple : compilation et execution avec Xalan

```
javac TestXSL2.java -classpath .;xalan2.jar
java -cp .;xalan2.jar TestXSL2
```



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

36. Les modèles de document

Chapitre 36

36.1. Les modèles de document

Devant les faibles possibilités de manipulation d'un document XML avec SAX et le manque d'intégration à Java de DOM (qui n'a pas été écrit pour Java), plusieurs projets se sont développés pour proposer des modèles de représentation des documents XML qui utilisent un ensemble d'api se basant sur celles existant en Java.

Les deux projets les plus connus sont JDOM et Dom4J. Bien que différents, ces deux projets ont de nombreux points communs :

- ils ont le même but
- ils sont écrits en Java et ne s'utilisent qu'en Java
- ils utilisent soit SAX soit DOM pour créer le modèle de document en mémoire
- ils utilisent l'api Collection de Java 2.

36.2. JDOM

Malgré la similitude de nom entre JDOM et DOM, ces deux API sont très différentes. JDOM est une API uniquement Java car elle s'appuie sur un ensemble de classes de Java notamment les collections. Le but de JDOM n'est pas de définir un nouveau type de parseur mais de faciliter la manipulation au sens large de document XML : lecture d'un document, représentation sous forme d'arborescence, manipulation de cet arbre, définition d'un nouveau document, exportation vers plusieurs cibles ... Dans le rôle de manipulation sous forme d'arbre, JDOM possède moins de fonctionnalités que DOM mais en contre partie il offre une plus grande facilité pour répondre au cas les plus classiques d'utilisation.

Pour parser un document XML, JDOM utilise un parseur externe de type SAX ou DOM.

JDOM est une Java Specification Request numéro 102 (JSR-102). La version 1.0 a été publiée en septembre 2004.

Le site officiel est à l'url <http://www.jdom.org/>

36.2.1. Installation de JDOM sous Windows

Pour utiliser JDOM il faut construire la bibliothèque grâce à l'outil ant. Ant doit donc être installé sur la machine.

Il faut aussi que la variable JAVA_HOME soit positionnée avec le répertoire qui contient le JDK.

```
set JAVA_HOME=c:\j2sdk1.4.0-rc
```

Il suffit alors simplement d'exécuter le fichier build.bat situé dans le répertoire d'installation de jdom.

Un message informe de la fin de la compilation :

package:
[jar] Building jar: C:\java\jdom-b7\build\jdom.jar

BUILD SUCCESSFUL

Total time: 1 minutes 33 seconds

Le fichier jdom.jar est créé dans le répertoire build.

Pour utiliser JDOM dans un projet, il faut obligatoirement avoir un parseur XML SAX et/ou DOM. Pour les exemples de cette section j'ai utilisé Xerces. Il faut aussi avoir le fichier jaxp.jar.

Pour compiler et exécuter les exemples de cette section, j'ai utilisé le script suivant :

```
javac %1.java -classpath .;jdom.jar;xerces.jar;jaxp.jar
```

```
java -classpath .;jdom.jar;xerces.jar;jaxp.jar %1
```

36.2.2. Les différentes entités de JDOM

Pour traiter un document XML, JDOM définit plusieurs entités qui peuvent être regroupées en trois groupes :

- les éléments de l'arbre
 - ◆ le document : la classe Document
 - ◆ les éléments : la classe Element
 - ◆ les commentaires : la classe Comment
 - ◆ les attributs : la classe Attribute
- les entités pour obtenir un parseur :
 - ◆ les classe SAXBuilder et DOMBuilder
- les entités pour produire un document
 - ◆ les classes XMLOutputter, SAXOutputter, DOMOutputter

Ces classes sont regroupées dans cinq packages :

- org.jdom
- org.jdom.adapters
- org.jdom.input
- org.jdom.output
- org.jdom.transform

Attention : cette API a énormément évolué jusqu'à sa version 1.0. Beaucoup de méthodes ont été déclarées deprecated.

36.2.3. La classe Document

La classe org.jdom.Document encapsule l'arbre dans le lequel JDOM stocke le document XML. Pour obtenir un objet Document, il y a deux possibilités :

- utiliser un objet XXXBuilder qui va parser un document XML existant et créer l'objet Document en utilisant un parseur
- instancier un nouvel objet Document pour créer un nouveau document XML

Pour créer un nouveau document, il suffit d'instancier un objet Document en utilisant un des constructeurs fournis dont les principaux sont :

Constructeur	Rôle
Document()	

Document(Element)	Création d'un document avec l'élément racine fourni
Document(Element, DocType)	Création d'un document avec l'élément racine et la déclaration doctype fourni

Exemple (code Java 1.2) :

```
import org.jdom.*;

public class TestJDOM2 {
    public static void main(String[] args) {
        Element root = new Element("bibliothèque");
        Document document = new Document(root);

    }
}
```

Pour obtenir un document à partir d'un document XML existant, JDOM propose deux classes regroupées dans le package org.jdom.input qui implémentent l'interface Builder. Cette interface définit la méthode build() qui renvoie un objet de type Document et qui est surchargée pour utiliser trois sources différentes : InputStream, File et URL. Les deux classes sont SAXBuilder et DOMBuilder.

La classe SAXBuilder permet de parser le document XML avec un parseur de type SAX compatible JAXP, de créer un arbre JDOM et renvoie un objet de type Document. SAXBuilder possède plusieurs constructeurs qui permettent de préciser la classe du parseur à utiliser et/ou un boolean qui indique si le document doit être validé.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import org.jdom.*;
import org.jdom.input.*;
import java.io.*;

public class TestJDOM3 {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            SAXBuilder builder = new SAXBuilder();
            Document document = builder.build(new File("test.xml"));
        } catch (JDOMException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

La classe Document possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
Document addContent(Comment)	Ajouter un commentaire au document
List getContent()	Renvoie un objet List qui contient chaque élément du document
DocType getDocType()	Renvoie un objet contenant les caractéristiques doctype du document
Element getRootElement()	Renvoie l'élément racine du document
Document setRootElement(Element)	Définit l'élément racine du document

La classe DocType encapsule les données sur le type du document.

36.2.4. La classe Element

La classe Element représente un élément du document. Un élément peut contenir du texte, des attributs, des commentaires, et tous les autres éléments définis par la norme XML. Cette classe possède plusieurs constructeurs dont les principaux sont :

Constructeur	Rôle
Element()	Créer un objet par défaut
Element(String)	Créer un objet, en précisant son nom
Element(String, String)	Créer un objet, en précisant son nom et son espace de nommage

La classe Element possède de nombreuses méthodes pour obtenir, ajouter ou supprimer une entité de l'élément (une élément enfant, un texte, un attribut, un commentaire ...).

Méthode	Rôle
Element addContent(Comment)	Ajouter un commentaire à l'élément
Element addContent(Element)	Ajouter un élément fils à l'élément
Element addContent(String text)	Ajouter des données sous forme de texte à l'élément
Attribute getAttribute(String)	Renvoie l'attribut dont le nom est fourni en paramètre
Attribute getAttribute(String, Namespace)	Renvoie l'attribut dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
List getAttributes()	Renvoie une liste qui contient tous les attributs
String getAttributeValue(String)	Renvoie la valeur de l'attribut dont le nom est fourni en paramètre
String getAttributeValue(String, Namespace)	Renvoie la valeur de l'attribut dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
Element getChild(String)	Renvoie le premier élément enfant dont le nom est fourni en paramètre
Element getChild(String, Namespace)	Renvoie le premier élément enfant dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
List getChildren()	Renvoie une liste qui contient tous les éléments enfants directement rattachés à l'élément
List getChildren(String)	Renvoie une liste qui contient tous les éléments enfants directement rattachés à l'élément dont le nom est fourni en paramètre
List getChildren(String, Namespace)	Renvoie une liste qui contient tous les éléments enfants directement rattachés à l'élément dont le nom et l'espace de nommage est fournis en paramètre
String getChildText(String name)	Renvoie le texte du premier élément enfant dont le nom est fourni en paramètre
String getChildText(String, Namespace)	Renvoie le texte du premier élément enfant dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
List getContent()	Renvoie une liste qui contient toutes les entités de l'élément (texte, élément, commentaire ...)
Document getDocument()	Renvoie l'objet Document qui contient l'élément
Element getParent()	Renvoie l'élément père de l'élément
String getText()	Renvoie les données au format texte contenues dans l'élément
boolean hasChildren()	Renvoie un élément qui indique si l'élément possède des éléments fils
boolean isRootElement()	Renvoie un booléen qui indique si l'élément est l'élément racine du document
boolean removeAttribute(String)	Supprime l'attribut dont le nom est fourni en paramètre

boolean removeAttribute(String, Namespace)	Supprime l'attribut dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
boolean removeChild(String)	Supprime l'élément enfant dont le nom est fourni en paramètre
boolean removeChild(String, Namespace)	Supprime l'élément enfant dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
boolean removeChildren()	Supprime tous les éléments enfants
boolean removeChildren(String)	Supprime tous les éléments enfants dont le nom est fourni en paramètre
boolean removeChildren(String, Namespace)	Supprime tous les éléments enfants dont le nom et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
boolean removeContent(Comment)	Supprime le commentaire fourni en paramètre
boolean removeContent(Element)	Supprime l'élément fourni en paramètre
Element setAttribute(Attribute)	Ajoute un attribut
Element setAttribute(String, String)	Ajoute un attribut dont le nom et la valeur sont fournis en paramètre
Element setAttribute(String, String, Namespace)	Ajoute un attribut dont le nom, la valeur et l'espace de nommage sont fournis en paramètre
Element setText(String)	Mettre à jour les données au format texte de l'élément

Pour obtenir l'élément racine d'un document, il faut utiliser la méthode `getRootElement()` de la classe `Document`. Celle ci renvoie un objet de type `Element`. Il est ainsi possible d'utiliser les méthodes ci dessous pour parcourir et modifier le contenu du document.

L'utilisation de la classe `Element` est très facile.

Pour créer un élément, il suffit d'instancier un objet de type `Element`.

Exemple (code Java 1.2) :

```
Element element = new Element("element1");
element.setAttribute("attribut1", "valeur1");
element.setAttribute("attribut2", "valeur2");
```

La classe possède plusieurs méthodes pour obtenir les entités de l'élément, un élément fils particulier ou une liste d'élément fils. Un appel successif à ces méthodes permet d'obtenir un élément précis du document.

Exemple (code Java 1.2) :

```
import org.jdom.*;
import org.jdom.input.*;
import java.io.*;
import java.util.*;

public class TestJDOM5 {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            SAXBuilder builder = new SAXBuilder();
            Document document = builder.build(new File("test.xml"));

            Element element = document.getRootElement();
            List livres=element.getChildren("LIVRE");
            ListIterator iterator = livres.listIterator();
            while (iterator.hasNext()) {
                Element el = (Element) iterator.next();
                System.out.println("titre = "+el.getChild("TITRE").getText());
            }
        }
    }
}
```

```

    } catch(JDOMException e) {
        e.printStackTrace(System.out);
    }
}

```

Résultat :

```

titre = titre livre 1
titre = titre livre 2
titre = titre livre 3

```

L'inconvénient d'utiliser un nom de tag pour rechercher un élément est qu'il faut être sûr que l'élément existe sinon une exception de type `NullPointerException` est levée. Le plus simple est d'avoir une DTD et d'activer la validation du document pour le parseur.

36.2.5. La classe Comment



Cette section sera développée dans une version future de ce document

36.2.6. La classe Namespace

JDOM gère les espace de nom grâce à la classe `Namespace`. Un espace de nom est composé d'un préfix auquel on associé une URI. JDOM gère les espaces de nom de lui même. La méthode statique `getNamespace()` permet de retrouver ou de créer un espace de nom.

36.2.7. La classe Attribut



Cette section sera développée dans une version future de ce document

36.2.8. La sortie de document

JDOM prévoit plusieurs classes pour permettre d'exporter le document contenu dans un objet de type `Document`.

Le plus utilisé est de type `XMLOutputter` qui permet d'envoyer le document XML dans un flux. Il est possible de fournir plusieurs paramètres pour formater la sortie du document. Cette classe possède plusieurs constructeurs dont les principaux sont :

Constructeur	Rôle
<code>XMLOutputter()</code>	Créer un objet par défaut, sans paramètre de formattage
<code>XMLOutputter(String)</code>	Créer un objet, en précisant une chaîne pour l'indentation

XMLOutputter(String, boolean)	Créer un objet, en précisant une chaîne pour l'indentation et un boolean qui indique si une nouvelle ligne doit être ajoutée après chaque élément
XMLOutputter(String, boolean, String)	Créer un objet, en précisant une chaîne pour l'indentation, un boolean qui indique si une nouvelle ligne doit être ajoutée après chaque élément et une chaîne qui précise le jeu de caractères à utiliser pour formater le document

Exemple :

```
XMLOutputter outputter = new XMLOutputter();
outputter.output(doc, System.out);
```

Si le fichier XML n'a besoin d'être exploité que par un programme informatique, il est préférable de supprimer toute forme de formatage.

Exemple :

```
XMLOutputter outputter = new XMLOutputter("", false);
outputter.output(doc, System.out);
```



La suite de cete section sera développée dans une version future de ce document

36.3. dom4j



dom4j est un framework open source pour manipuler des données XML, XSL et Xpath. Il est entièrement développé en Java et pour Java.

Dom4j n'est pas un parser mais propose un modèle de représentation d'un document XML et une API pour en faciliter l'utilisation. Pour obtenir une telle représentation, dom4j utilise soit SAX, soit DOM. Comme il est compatible JAXP, il est possible d'utiliser toute implémentation de parser qui implémente cette API.

La version de dom4j utilisée dans cette section est la 1.3

36.3.1. Installation de dom4j

Download de la dernière version à l'url <http://dom4j.org/download.html>

Il suffit de unzipper le fichier téléchargé. Celui ci contient de nombreuses bibliothèques (ant, xalan, xerces, crimson, junit, ...), le code source du projet, et la documentation.

Le plus simple pour utiliser rapidement dom4j est de copier les fichiers jar contenus dans le répertoire lib dans le répertoire ext du répertoire %JAVA_HOME%/jre/lib/ext ainsi que les fichier dom4j.jar et dom4j-full.jar.

36.3.2. La création d'un document

Dom4j encapsule un document dans un objet de type `org.dom4j.Document`. Dom4j propose des API pour facilement créer un tel objet qui va être le point d'entrée de la représentation d'un document XML .

Exemple utilisant SAX :

```
import org.dom4j.*;
import org.dom4j.io.*;
public class Testdom4j_1 {
    public static void main(String args[]) {
        DOCUMENT DOCUMENT;
        try {
            SAXReader xmlReader = new SAXReader();
            document = xmlReader.read("test.xml");
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Pour exécuter ce code, il suffit d'exécuter

```
java -cp .;%JAVA_HOME%/jre/lib/ext/dom4j-full.jar Testdom4j_1.bat
```

Exemple à partir d'une chaîne de caractères :

```
import org.dom4j.*;
public class Testdom4j_8 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document = null;
        String texte = "<bibliotheque><livre><titre>titre 1</titre><auteur>auteur 1</auteur>"
            + "<editeur>editeur 1</editeur></livre></bibliotheque>";
        try {
            document = DocumentHelper.parseText(texte);
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

36.3.3. Le parcours d'un document

Le parcours du document construit peut se faire de plusieurs façon :

- utilisation de l'API collection
- utilisation de XPath
- utilisation du pattern Visitor

Le parcours peut se faire en utilisant l'API collection de Java.

Exemple : obtenir tous les noeuds fils du noeud racine

```
import org.dom4j.*;
import org.dom4j.io.*;
import java.util.*;
public class Testdom4j_2 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document;
        org.dom4j.Element racine;
        try {
            SAXReader xmlReader = new SAXReader();
            document = xmlReader.read("test.xml");
            racine = document.getRootElement();
            Iterator it = racine.elementIterator();
        }
    }
}
```

```

        while(it.hasNext()){
            Element element = (Element)it.next();
            System.out.println(element.getName());
        }
    } catch (Exception e){
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Un des grands intérêts de dom4j est de proposer une recherche dans le document en utilisant la technologie Xpath.

Exemple : obtenir tous les noeuds fils du noeud racine

```

import org.dom4j.*;
import org.dom4j.io.*;
import java.util.*;
public class Testdom4j_3 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document;
        try {
            SAXReader xmlReader = new SAXReader();
            document = xmlReader.read("test.xml");
            XPath xpathSelector = DocumentHelper.createXPath("/bibliotheque/livre/auteur");
            List liste = xpathSelector.selectNodes(document);
            for ( Iterator it = liste.iterator(); it.hasNext(); ) {
                Element element = (Element) it.next();
                System.out.println(element.getName()+" : "+element.getText());
            }
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

36.3.4. La modification d'un document XML

L'interface Document propose plusieurs méthodes pour modifier la structure du document.

Méthode	Rôle
Document addComment(String)	Ajouter un commentaire
void setDocType(DocumentType)	Modifier les caractéristiques du type de document
void setRootElement(Element)	Modifier l'élément racine du document

L'interface Element propose plusieurs méthodes pour modifier un élément du document.

Méthode	Rôle
void add(...)	Méthode surchargée qui permet d'ajouter un attribut, une entité, un espace nommage ou du texte à l'élément
Element addAttribute(String, String)	Ajouter un attribut à l'élément
Element addComment(String)	Ajouter un commentaire à l'élément
Element addEntity(String, String)	Ajouter une entité à l'élément
Element addNamespace(String, String)	Ajouter un espace de nommage à l'élément
Element addText(String)	Ajouter un text à l'élément

36.3.5. La création d'un nouveau document XML

Il est très facile de créer un document XML

La classe DocumentHelper propose une méthode createDocument() qui renvoie une nouvelle instance de la classe Document. Il suffit alors d'ajouter chacun des noeuds de l'arbre du nouveau document XML en utilisant la méthode addElement() de la classe Document.

Exemple :

```
import org.dom4j.*;
public class Testdom4j_4 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document = DocumentHelper.createDocument();
        Element root = document.addElement( "bibliotheque" );
        Element livre = null;
        try {
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 1");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 1");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 1");
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

36.3.6. Exporter le document

Pour écrire le document XML dans un fichier, une méthode de la classe Document permet de réaliser cette action très simplement

Exemple :

```
import org.dom4j.*;
import java.io.*;
public class Testdom4j_5 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document = DocumentHelper.createDocument();
        Element root = document.addElement( "bibliotheque" );
        Element livre = null;
        try {
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 1");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 1");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 1");
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 2");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 2");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 2");
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 3");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 3");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 3");
            FileWriter out = new FileWriter( "test2.xml" );
            document.write( out );
            out.close();
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```


Pour pouvoir agir sur le formatage du document ou pour utiliser un flux différent, il faut utiliser la classe XMLWriter

Exemple :

```
import org.dom4j.*;
import org.dom4j.io.*;
import java.io.*;
public class Testdom4j_6 {
    public static void main(String args[]) {
        Document document = DocumentHelper.createDocument();
        Element root = document.addElement( "bibliotheque" );
        Element livre = null;
        try {
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 1");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 1");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 1");
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 2");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 2");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 2");
            livre = root.addElement("livre");
            livre.addElement("titre").addText("titre 3");
            livre.addElement("auteur").addText("auteur 3");
            livre.addElement("editeur").addText("editeur 3");
            OutputFormat format = OutputFormat.createPrettyPrint();
            XMLWriter writer = new XMLWriter( System.out, format );
            writer.write( document );
        } catch (Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
C:\test_dom4j>java -cp .;c:\j2sdk1.4.0_01\jre\lib\ext\dom4j
-full.jar Testdom4j_6
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bibliotheque>
  <livre>
    <titre>titre 1</titre>
    <auteur>auteur 1</auteur>
    <editeur>editeur 1</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>titre 2</titre>
    <auteur>auteur 2</auteur>
    <editeur>editeur 2</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>titre 3</titre>
    <auteur>auteur 3</auteur>
    <editeur>editeur 3</editeur>
  </livre>
</bibliotheque>
```

La classe OutputFormat possède une méthode createPrettyPrint() qui renvoie un objet de type OutputFormat contenant des paramètres par défaut.

Il est possible d'obtenir une chaîne de caractères à partir de tout ou partie d'un document

Exemple :

```
import org.dom4j.*;
import org.dom4j.io.*;
public class Testdom4j_7 {
```

```

public static void main(String args[]) {
    Document document = DocumentHelper.createDocument();
    Element root = document.addElement( "bibliotheque" );
    Element livre = null;
    String texte = "";
    try {
        livre = root.addElement("livre");
        livre.addElement("titre").addText("titre 1");
        livre.addElement("auteur").addText("auteur 1");
        livre.addElement("editeur").addText("editeur 1");
        texte = document.asXML();
        System.out.println(texte);
    } catch (Exception e){
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

C:\test_dom4j>java -cp .;c:\j2sdk1.4.0_01\jre\lib\ext\dom4j
-full.jar Testdom4j_7
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bibliotheque><livre><titre>titre 1</titre><auteur>auteur 1</auteur><editeur>edi
teur 1</editeur></livre></bibliotheque>

```



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

37. JAXB (Java Architecture for XML Binding)

Chapitre 37

JAXB est une spécification qui permet de faire correspondre un document XML à un ensemble de classes et vice et versa via des opérations de sérialisation/désérialisation nommée marshaling/unmarshaling.

JAXB permet aux développeurs de manipuler un document XML sans à avoir connaître XML ou la façon dont un document XML est traitée comme cela est le cas avec SAX, DOM ou StAX. La manipulation du document XML se fait en utilisant des objets précédemment générés à partir d'une DTD pour JAXB 1.0 et d'un schéma XML du document à traiter pour JAXB 2.0.

Le page officiel de JAXB est à l'url : [Java Architecture for XML Binding \(JAXB\)](#)

37.1. JAXB 1.0

JAXB est l'acronyme de Java Architecture for XML Binding.

Le but de l'API et des spécifications JAXB est de faciliter la manipulation d'un document XML en générant un ensemble de classes qui fournissent un niveau d'abstraction plus élevé que l'utilisation de JAXP (SAX ou DOM). Avec ces deux API, toute la logique de traitements des données contenues dans le document est à écrire.

JAXB au contraire fournit un outil qui analyse un schéma XML et génère à partir de ce dernier un ensemble de classes qui vont encapsuler les traitements de manipulation du document.

Le grand avantage est de fournir au développeur un moyen de manipuler un document XML sans connaître XML ou les technologies d'analyse. Toutes les manipulations se font au travers d'objets java.

Ces classes sont utilisées pour faire correspondre le document XML dans des instances de ces classes et vice et versa : ces opérations se nomment respectivement unmarshalling et marshalling.

L'implémentation de référence de JAXB v1.0 est fournie avec le JSWDK 1.1.

Les exemples de ce chapitre utilisent cette implémentation de référence et le fichier XML suivant :

Exemple :

```
<bibliotheque>
  <livre>
    <titre>titre 1</titre>
    <auteur>auteur 1</auteur>
    <editeur>editeur 1</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>titre 2</titre>
    <auteur>auteur 2</auteur>
    <editeur>editeur 2</editeur>
  </livre>
  <livre>
    <titre>titre 3</titre>
    <auteur>auteur 3</auteur>
    <editeur>editeur 3</editeur>
  </livre>
</bibliotheque>
```

```
</livre>
</bibliotheque>
```

Le schéma XML correspondant à ce fichier XML est le suivant :

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema" elementFormDefault="qualified">
<xs:element name="bibliotheque">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="livre" maxOccurs="unbounded"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="livre">
  <xs:complexType>
    <xs:sequence>
      <xs:element ref="titre"/>
      <xs:element ref="auteur"/>
      <xs:element ref="editeur"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="titre" type="xs:string"/>
<xs:element name="auteur" type="xs:string"/>
<xs:element name="editeur" type="xs:string"/>
</xs:schema>
```

37.1.1. La génération des classes

L'outil xjc permet d'analyser un schéma XML et de générer les interfaces et les classes qui vont permettre la manipulation d'un document XML qui respecte ce schema. Cette opération se nomme binding.

La syntaxe de cet outil est très simple :

xjc [options] schema

schema est le nom d'un fichier contenant le schéma XML.

Les principales options sont les suivantes :

- -nv : ne pas réaliser une validation strict du schéma fourni
- -d repertoire : permet de préciser le nom du répertoire qui va contenir les classes générées
- -p package : permet de préciser le nom du package qui va contenir les classes générées

Exemple :

```
C:\java\jaxb>xjc test.xsd
parsing a schema...
compiling a schema...
generated\impl\AuteurImpl.java
generated\impl\BibliothequeImpl.java
generated\impl\BibliothequeTypeImpl.java
generated\impl\EditeurImpl.java
generated\impl\LivreImpl.java
generated\impl\LivreTypeImpl.java
generated\impl\TitreImpl.java
generated\Auteur.java
generated\Bibliotheque.java
generated\BibliothequeType.java
generated\Editeur.java
```

```
generated\Livre.java
generated\LivreType.java
generated\ObjectFactory.java
generated\Titre.java
generated\bgm.ser
generated\jaxb.properties
```

L'exécution de la commande de l'exemple génère les fichiers suivants :

Generated

```
Auteur.java
bgm.ser
Bibliotheque.java
BibliothequeType.java
Editeur.java
jaxb.properties
Livre.java
LivreType.java
ObjectFactory.java
Titre.java
generated\impl
    AuteurImpl.java
    BibliothequeImpl.java
    BibliothequeTypeImpl.java
    EditeurImpl.java
    LivreImpl.java
    LivreTypeImpl.java
    TitreImpl.java
```

Sans précision, les fichiers générés le sont dans le répertoire "Generated".

Pour préciser un autre répertoire, il faut utiliser l'option `-d` :

```
xjc -d sources test.xsd
```

Les classes et interfaces sont générées dans le répertoire "sources/generated"

Si le répertoire précisé n'existe pas, une exception est levée.

Exemple :

```
C:\java\jaxb>xjc -d sources test.xsd
parsing a schema...
compiling a schema...
java.lang.reflect.InvocationTargetException
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(NativeMethodAccessorImpl.
java:39)
```

Pour éviter l'utilisation du répertoire "generated", il faut préciser un package pour les entités générées en utilisant l'option `-p`.

Exemple :

```
C:\java\jaxb>xjc -d sources -p com.moi.test.jaxb test.xsd
parsing a schema...
compiling a schema...
com\moi\test\jaxb\Auteur.java
com\moi\test\jaxb\Bibliotheque.java
com\moi\test\jaxb\BibliothequeType.java
com\moi\test\jaxb\Editeur.java
```

```
com\moi\test\jaxb\Livre.java
com\moi\test\jaxb\LivreType.java
com\moi\test\jaxb\ObjectFactory.java
com\moi\test\jaxb\Titre.java
com\moi\test\jaxb\jaxb.properties
com\moi\test\jaxb\bgm.ser
com\moi\test\jaxb\impl\AuteurImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\BibliothequeImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\BibliothequeTypeImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\EditeurImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\LivreImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\LivreTypeImpl.java
com\moi\test\jaxb\impl\TitreImpl.java
```

Un objet de type factory et des interfaces pour chacun des éléments qui compose le document sont définis.

Pour chaque élément qui peut contenir d'autres éléments, des interfaces de XXXType sont créées (BibliothequeType et LivreType dans l'exemple).

L'interface BibliothequeType définit simplement un getter sur une collection qui contiendra tous les livres.

L'interface LivreType définit des getters et des setters sur les éléments auteur, editeur et titre.

Les interfaces Titre, Editeur et Auteur définissent un getter et un setter sur la valeur des données que ces éléments contiennent.

La classe ObjectFactory permet de créer des instances des différentes entités définies.

Le répertoire impl contient les classes qui implémentent ces interfaces. Ces classes sont spécifiques à l'implémentation des spécifications JAXB utilisées.

Pour pouvoir utiliser ces interfaces et ces classes, il faut les compiler en incluant tous les fichiers .jar contenus dans le répertoire lib de l'implémentation de JAXB au classpath.

37.1.2. L'API JAXB

L'API JAXB propose un framework composé de classes regroupées dans trois packages :

- javax.xml.bind : contient les interfaces principales et la classe JAXBContext
- javax.xml.bind.util : contient des utilitaires
- javax.xml.bind.helper : contient une implémentation partielle de certaines interfaces pour faciliter le développement d'une implémentation des spécifications de JAXB

37.1.3. L'utilisation des classes générées et de l'API

Pour pouvoir utiliser JAXP, il faut tout d'abord obtenir un objet de type JAXBContext qui est le point d'entrée pour utiliser l'API. Il faut utiliser la méthode newInstance() qui attend en paramètre le nom du package qui contient les interfaces générées (celui fourni au paramètre -p de la commande xjc).

Pour pouvoir créer en mémoire les objets qui représentent le document XML, il faut à partir de l'instance du type JAXBContext, appeler la méthode createUnmarshaller() qui renvoie un objet de type Unmarshaller.

L'appel de la méthode unmarshal() permet de créer les différents objets.

Pour parcourir le document, il suffit d'utiliser les différents objets instanciés.

Exemple :

```

package com.moi.test.jaxb;
import javax.xml.bind.*;
import java.io.*;
import java.util.*;
public class TestJAXB {

    public static void main(String[] args) {

        try {
            JAXBContext jc = JAXBContext.newInstance("com.moi.test.jaxb");
            Unmarshaller unmarshaller = jc.createUnmarshaller();
            unmarshaller.setValidating(true);

            Bibliotheque bibliotheque = (Bibliotheque) unmarshaller.unmarshal(new File("test.xml"));

            List livres = bibliotheque.getLivre();
            for (int i = 0; i < livres.size(); i++) {
                LivreType livre = (LivreType) livres.get(i);
                System.out.println("Livre ");
                System.out.println("Titre   : " + livre.getTitre());
                System.out.println("Auteur  : " + livre.getAuteur());
                System.out.println("Editeur : " + livre.getEditeur());
                System.out.println();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Résultat :

```

Livre
Titre   : titre 1
Auteur  : auteur 1
Editeur : editeur 1
Livre
Titre   : titre 2
Auteur  : auteur 2
Editeur : editeur 2
Livre
Titre   : titre 3
Auteur  : auteur 3
Editeur : editeur 3

```

37.1.4. La création d'un nouveau document XML

Parmi les classes générées à partir du schéma XML, il y a la classe ObjectFactory qui permet de créer des instances des autres classes générées.

Exemple :

```

import javax.xml.bind.*;
import java.io.*;
import java.util.*;
public class TestJAXB2 {

    public static void main(String[] args) {
        try {
            ObjectFactory objFactory = new ObjectFactory();

            Bibliotheque bibliotheque = (Bibliotheque) objFactory.createBibliotheque();
            List livres = bibliotheque.getLivre();
            for (int i = 1; i < 4; i++) {
                LivreType livreType = objFactory.createLivreType();
                // LivreType livre = objFactory.createLivreType();
                livreType.setAuteur("Auteur" + i);
            }
        }
    }
}

```

```

        livreType.setEditeur("Editeur" + i);
        livreType.setTitre("Titre" + i);
        livres.add(livreType);
    }
} catch (Exception e) {
}
}
}
}

```

37.1.5. La génération d'un document XML

Une fois la représentation en mémoire du document XML créée ou modifiée, il est fréquent de devoir l'envoyer dans un flux tel qu'un fichier pour conserver les modifications. Cette opération se nomme marshalling.

Pour réaliser cette opération, il faut tout d'abord obtenir un objet du type `JAXBContext` en utilisant la méthode `newInstance()`. Cette méthode demande en paramètre une chaîne de caractère indiquant le package des interfaces gérées à partir du schéma.

La méthode `createMarshaller()` permet d'obtenir un objet de type `Marshaller`. C'est cet objet qui va formater le document XML.

Il est possible de lui préciser des propriétés pour effectuer sa tâche en utilisant la méthode `setProperty()`. Des constantes sont définies pour ces propriétés dont les principales sont :

- `JAXB_ENCODING` : permet de préciser le jeu de caractères d'encodage du document XML sous la forme d'une chaîne de caractères
- `JAXB_FORMATTED_OUTPUT` : booléen qui indique si le document XML doit être formaté

La valeur des propriétés doit être un objet.

L'appel de la méthode `marshal()` formate le document dont l'objet racine est fourni en premier paramètre. Il existe plusieurs surcharges de cette méthode pour préciser où est envoyé le résultat de la génération. Le second paramètre permet de préciser cette cible : un flux en sortie, un arbre DOM, des événements SAX.

Exemple :

```

package com.moi.test.jaxb;
import javax.xml.bind.*;
import java.io.*;
import java.util.*;
public class TestJAXB3 {

    public static void main(String[] args) {
        try {

            ObjectFactory objFactory = new ObjectFactory();

            Bibliotheque bibliotheque = (Bibliotheque) objFactory.createBibliotheque();
            List livres = bibliotheque.getLivres();
            for (int i = 1; i < 4; i++) {
                LivreType livreType = objFactory.createLivreType();
                // LivreType livre = objFactory.createLivreType();
                livreType.setAuteur("Auteur" + i);
                livreType.setEditeur("Editeur" + i);
                livreType.setTitre("Titre" + i);
                livres.add(livreType);
            }
            JAXBContext jaxbContext = JAXBContext.newInstance("com.moi.test.jaxb");
            Marshaller marshaller = jaxbContext.createMarshaller();
            marshaller.setProperty(Marshaller.JAXB_FORMATTED_OUTPUT, new Boolean(true));
            Validator validator = jaxbContext.createValidator();

```



```

        marshaller.marshal(bibliotheque, System.out);
    } catch (Exception e) {
    }
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<bibliotheque>
<livre>
<titre>Titre1</titre>
<auteur>Auteur1</auteur>
<editeur>Editeur1</editeur>
</livre>
<livre>
<titre>Titre2</titre>
<auteur>Auteur2</auteur>
<editeur>Editeur2</editeur>
</livre>
<livre>
<titre>Titre3</titre>
<auteur>Auteur3</auteur>
<editeur>Editeur3</editeur>
</livre>
</bibliotheque>

```

37.2. JAXB 2.0

JAXB 2.0 a été développé sous la JSR 222 et elle est incorporée dans Java EE 5 et dans Java SE 6.

Les fonctionnalités de JAXB 2.0 par rapport à JAXB 1.0 sont :

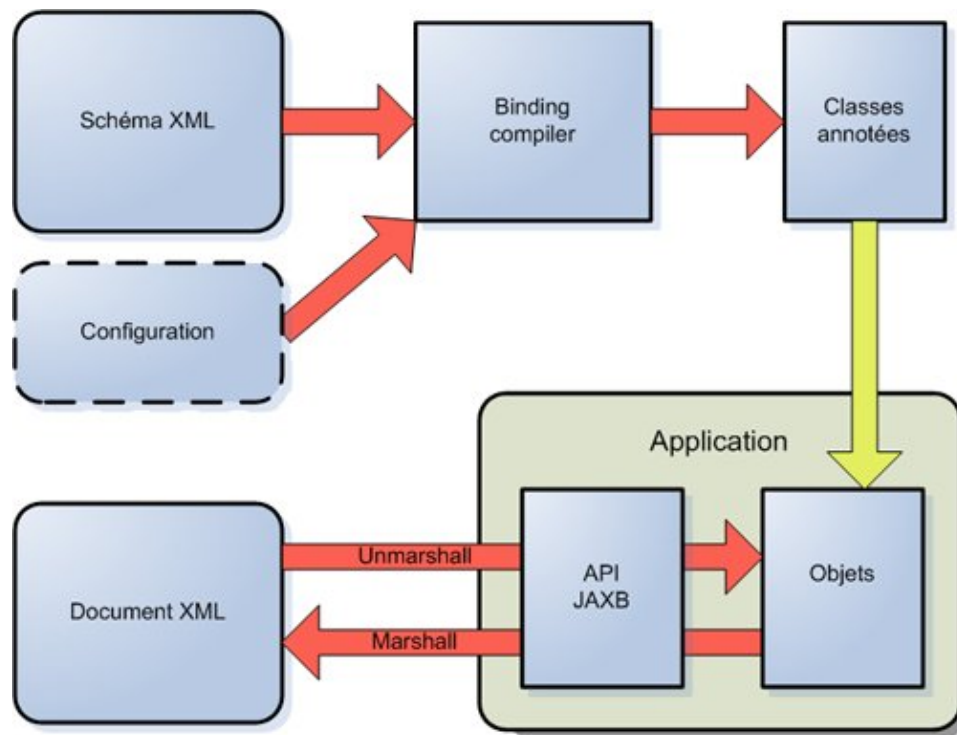
- support uniquement des schémas XML (les DTD ne sont plus supportées)
- mise en oeuvre des annotations
- assure la correspondance bidirectionnelle entre un schéma XML et le bean correspondant.
- l'utilisation de fonctionnalités proposées par Java 5 notamment les generics et les énumérations
- le nombre d'entités générées est moins important : JAXB 2.0 génère une classe pour chaque complexType du schema alors que JAXB 1.0 génère une interface et une classe qui implémente cette interface. Une méthode de la classe ObjectFactory est générée pour renvoyer une instance de cette classe.

En plus de son utilité principale, JAXB 2.0 propose d'atteindre plusieurs objectifs :

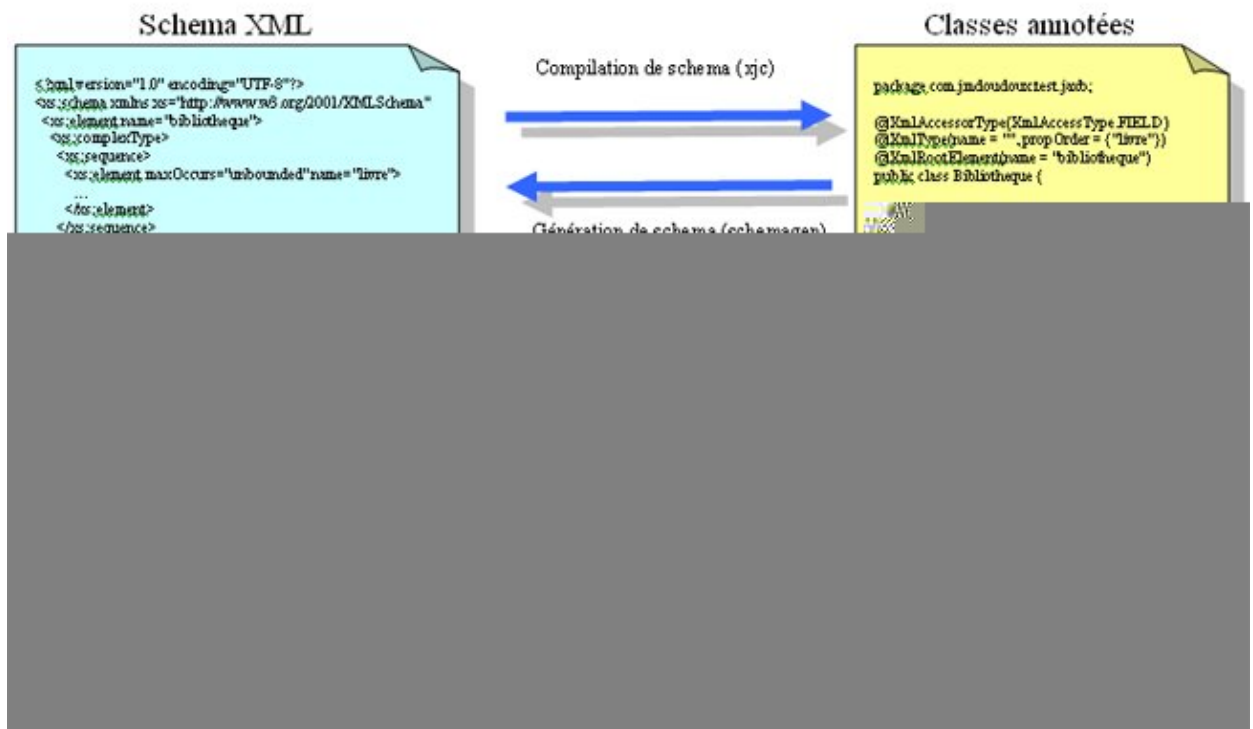
- Être facile à utiliser pour consulter et modifier un document XML sans connaissance ni de XML ni de techniques de traitement de documents XML
- Être configurable : JAXB met en oeuvre des fonctionnalités par défaut qu'il est possible de modifier par configuration pour répondre à ces propres besoins
- S'assurer que la création d'un document XML à partir d'objets et retransformer ce document en objets donne le même ensemble d'objets
- Pouvoir valider un document XML ou les objets qui encapsulent un document sans avoir à écrire le document correspondant
- Être portable : chaque implémentation doit au minimum mettre en oeuvre les spécifications de JAXB

L'utilisation de JAXB implique généralement deux étapes :

- Génération des classes et interfaces à partir du schéma XML
- Utilisation des classes générées et de l'API JAXB pour transformer un document XML en graphe d'objets et vice et versa, pour manipuler les données dans le graphe d'objets et pour valider le document



JAXB 2.0 permet toujours de mapper des objets Java dans un document XML et vice et versa. Il permet aussi de générer des classes Java à partir un schéma XML et vice et versa.



La sérialisation d'un graphe d'objets Java est effectué par une opération dite de mashalling. L'opération inverse est dite d'unmarshalling. Lors de ces deux opérations, le document XML peut être validé.

JAXB 2.0 utilise de nombreuses annotations définies dans le package javax.xml.bind.annotation essentiellement pour préciser le mode de fonctionnement lors des opérations de marshaling/unmarshaling.

Ces annotations précisent le mapping entre les classes Java et le document XML. La plupart de ces annotations ont des valeurs par défaut ce qui réduit l'obligation de leur utilisation si la valeur par défaut correspond au besoin.

```
// This file was generated by the JavaTM
// Architecture
// for XML Binding(JAXB) Reference
// Implementation,
// vJAXB 2.0 in JDK 1.6
// See <a href="http://java.sun.com/xml/jaxb">
// http://java.sun.com/xml/jaxb</a>
// Any modifications to this file will be lost
// upon recompilation of the source schema.
// Generated on: 2007.06.20 at 02:16:59 PM CEST
package com.jmdoudoux.test.jaxb.perso;
```

```
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import javax.xml.bind.annotation.XmlAccessType;
import javax.xml.bind.annotation.XmlAccessorType;
import javax.xml.bind.annotation.XmlElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlRootElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlType;
```

```
@XmlAccessorType(XmlAccessType.FIELD)
@XmlType(name = "", propOrder = {"livre"})
@XmlRootElement(name = "bibliotheque")
public class Bibliotheque {
```

```
    @XmlElement(required = true)
    protected List<Bibliotheque.Livre> livre;

    public List<Bibliotheque.Livre> getLivre() {
        if (livre == null) {
            livre = new
ArrayList<Bibliotheque.Livre>();
        }
        return this.livre;
    }
```

```
    @XmlAccessorType(XmlAccessType.FIELD)
    @XmlType(name = "",
        propOrder = {"titre", "auteur", "nomEditeur"})
    public static class Livre {
```

```
        @XmlElement(required = true)
        protected String titre;
        @XmlElement(required = true)
        protected Bibliotheque.Livre.Auteur auteur;
        @XmlElement(name = "editeur", required =
true)
        protected String nomEditeur;
```

```
        public String getTitre() {
            return titre;
        }
```

```
        public void setTitre(String value) {
            this.titre = value;
        }
```

```
        public Bibliotheque.Livre.Auteur getAuteur()
        {
            return auteur;
        }
```

```
        public void setAuteur(
            Bibliotheque.Livre.Auteur value) {
            this.auteur = value;
        }
```

```
        public String getNomEditeur() {
            return nomEditeur;
        }
```

```
        public void setNomEditeur(String value) {
            this.nomEditeur = value;
        }
```

```
    @XmlAccessorType(XmlAccessType.FIELD)
    @XmlType(name = "",
        propOrder = {"nom", "prenom"})
    public static class Auteur {
```

```
        @XmlElement(required = true)
        protected String nom;
        @XmlElement(required = true)
        protected String prenom;
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"

targetNamespace="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb/perso"
xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
xmlns:xjc="http://java.sun.com/xml/ns/jaxb/xjc"
jaxb:extensionBindingPrefixes="xjc"
xmlns:jaxb="http://java.sun.com/xml/ns/jaxb"
jaxb:version="1.0"
elementFormDefault="qualified">
```

```
    <xs:element name="bibliotheque">
```

```
        <xs:complexType>
            <xs:sequence>
```

```
                <xs:element maxOccurs="unbounded" name="livre">
                    <xs:complexType>
                        <xs:sequence>
                            <xs:element name="titre" type="xs:string" />
```

```
                <xs:element name="editeur" type="xs:string">
```

```
                    <!--
                        Personnalisation de la propriété
                        editeur en nomEditeur
                    -->
                    <xs:annotation>
                        <xs:appinfo>
                            <jaxb:property name="nomEditeur" />
                        </xs:appinfo>
                    </xs:annotation>
                </xs:element>
```

```
            </xs:sequence>
        </xs:complexType>
    </xs:element>
```

```
    <xs:element name="auteur">
        <xs:complexType>
            <xs:sequence>
                <xs:element name="nom" type="xs:string" />
                <xs:element name="prenom" type="xs:string" />
            </xs:sequence>
        </xs:complexType>
    </xs:element>
```

```
    </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
```

```
    </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
```

```
</xs:schema>
```

JAXB 2.0 permet aussi de réaliser dynamiquement à l'exécution une transformation d'un graphe d'objets en document XML et vice et versa. C'est cette fonctionnalité qui est largement utilisée dans les services web via l'API JAX-WS 2.0.

La classe abstraite `JAXBContext` fournie par l'API JAXB permet de gérer la transformation d'objets Java en XML et vice et versa.

JAXB 2.0 propose plusieurs outils pour faciliter sa mise en oeuvre :

- un générateur de classes Java (schema compiler) à partir d'un schéma XML nommé `xjc` dans l'implémentation de référence. Ces classes générées mettent en oeuvre les annotations de JAXB.
- un générateur de schéma XML (schema generator) à partir d'un graphe d'objets nommé `schemagen` dans l'implémentation de référence.

L'API JAXB est contenue dans la package `javax.xml.bind`

37.2.1. Obtenir JAXB 2.0

JAXB 2.0 est incorporée dans Java EE 5 et dans Java SE 6.

Pour les versions antérieures de ces plate-formes, il est possible d'utiliser le Java Web Services Developer Pack 2.0 (JWSDP 2.0) qui contient l'implémentation de référence de JAXB 2.0.

Avec la version fournie avec JWSDP 2.0, les bibliothèques suivantes doivent être ajoutées au classpath :

```
jaxb\lib\jaxb-api.jar,  
jaxb\lib\jaxb-impl.jar,  
jaxb\lib\jaxb-xjc.jar,  
jwsdp-shared\lib\activation.jar,  
sjsxp\lib\jsr173_api.jar,  
sjsxp\lib\sjsxp.jar
```

Attention JAXB 2.0 requiert un JDK 5.0 minimum pour être utilisé.

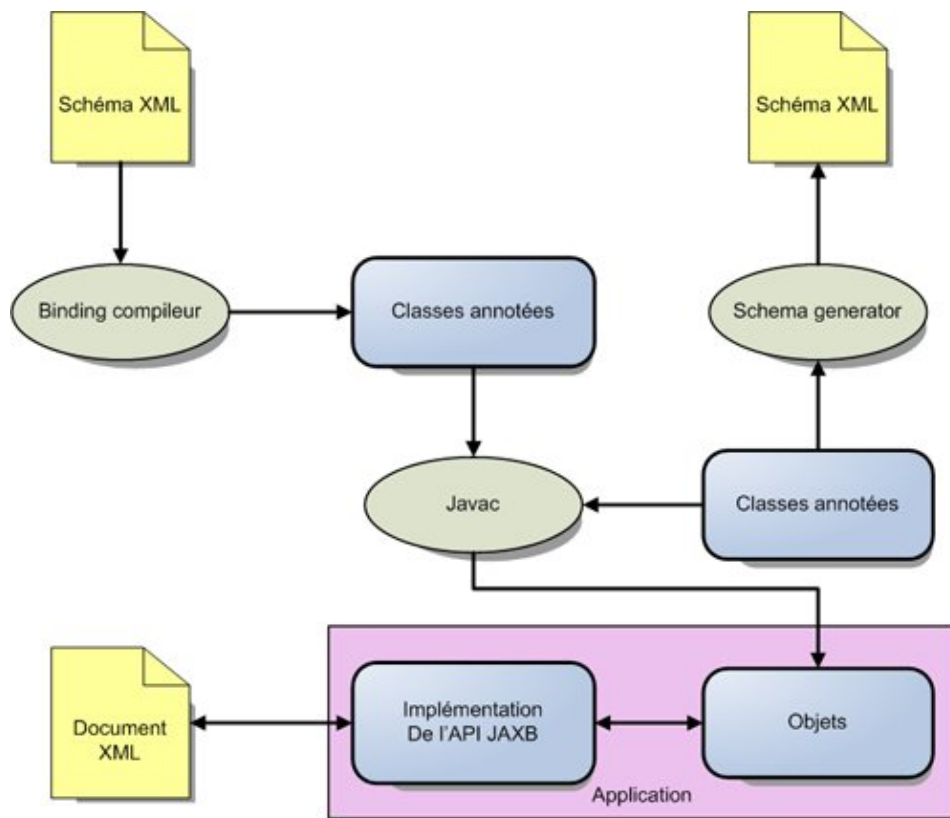
37.2.2. La mise en oeuvre de JAXB 2.0

La mise en oeuvre de JAXB requiert pour un usage standard plusieurs étapes :

- La génération des classes en utilisant l'outil `xjc` de JAXB à partir d'un schéma du document XML
- Ecriture de code utilisant les classes générées et l'API JAXB pour
 - transformer un document XML en objets Java
 - modifier des données encapsulées dans le graphe d'objets
 - transformer le graphe d'objets en un document XML avec une validation optionnelle du document
- La compilation du code généré et écrit et l'exécution de l'application

L'utilisation de JAXB se fait donc en deux phases :

1. générer des classes à partir d'un schéma XML et utiliser ces classes dans le code de l'application
2. à l'exécution de l'application, le document XML est transformé en graphe d'objets, les données de ces objets peuvent être modifiées puis le document XML peut être régénéré à partir des objets.



L'utilisation de JAXB met en oeuvre plusieurs éléments :

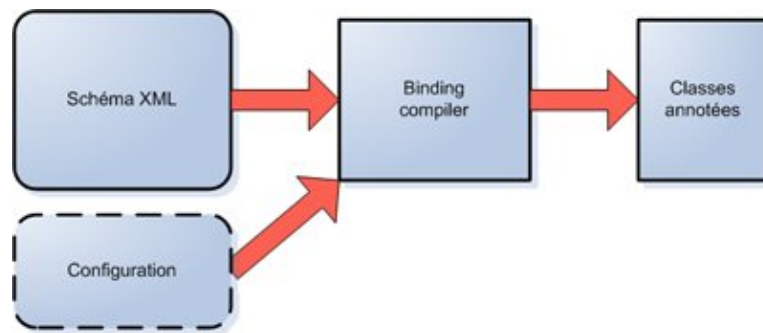
- Une ou plusieurs classes annotées qui vont encapsulées des données du document XML
- (optionnel) un schéma XML : c'est un document XML qui décrit la structure des éléments, attributs et entités d'un document XML. Le but d'un schéma XML est similaire à celui d'une DTD mais le schéma propose une description plus riche et plus fine. Ce schéma peut éventuellement être enrichi de données de configurations concernant les classes à générer
- (optionnel) un outil qui génère les classes annotées à partir d'un schéma avec éventuellement un fichier de configuration pour configurer les classes à générer
- Une API utilisée à l'exécution pour transformer un document XML en un ensemble d'objets du type des classes annotées et vice et versa et permettre des validations
- Un document XML qui sera lu et/ou écrit en fonction des traitements à réaliser

Les avantages d'utiliser JAXB sont nombreux :

- Facilite la manipulation de document XML dans une application Java
- Manipulation du document XML au travers d'objets : aucune connaissance de XML ou de la manière de traiter un document n'est requise
- Un document XML peut être créé en utilisant les classes générées
- Les traitements de JAXB peuvent être configurés
- Les ressources requises par le graphe d'objets utilisé par JAXB sont moins importantes qu'avec DOM

37.2.3. Générer des classes à partir d'un schéma

Pour permettre l'utilisation et la manipulation d'un document XML, JAXB propose de générer un ensemble de classes à partir du schema XML du document.



Chaque implémentation de JAXB doit fournir un outil (binding compiler) qui permet la génération de classes et interfaces à partir d'un schema (binding a schema).

37.2.4. La commande xjc

L'implémentation de référence fournit l'outil xjc pour générer les classes à partir d'un schéma XML.

L'utilisation la plus simple de l'outil xjc est de lui fournir simplement le fichier qui contient le schéma XML du document à utiliser.

Exemple :

```
xjc biblio.xsd
```

L'outil xjc possède plusieurs options dont voici les principales :

Option	Rôle
-p nom_package	Précise le package qui va contenir les classes générées
-d répertoire	Précise le répertoire qui va contenir les classes générées
-nv	Inhibe la validation du schéma
-b fichier	Précise un fichier de configuration
-classpath chemin	Précise le classpath

37.2.5. Les classes générées

Le compilateur génère des classes en correspondance avec le schéma XML fourni à l'outil.

Exemple : biblio.xsd

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
  targetNamespace="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
  xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
  elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="bibliotheque">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element maxOccurs="unbounded" name="livre">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="titre" type="xs:string" />
              <xs:element name="auteur">
                <xs:complexType>
                  <xs:sequence>

```

```

        <xs:element name="nom" type="xs:string" />
        <xs:element name="prenom" type="xs:string" />
    </xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
    <xs:element name="editeur" type="xs:string" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Exemple : exécution de la commande xjc

```

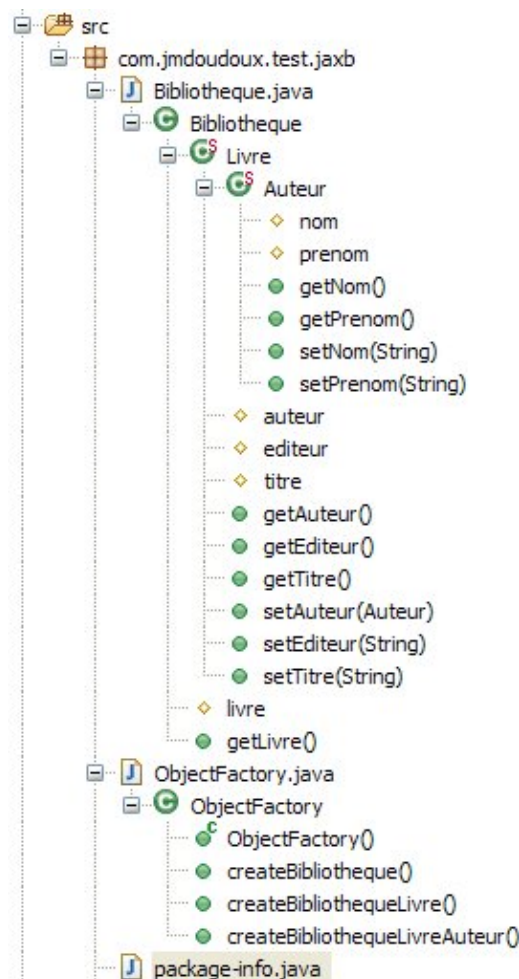
C:\Documents and Settings\jmd\workspace\TestJAXB>xjc -d src biblio.xsd
parsing a schema...
compiling a schema...
com\jmdoudoux\test\jaxb\Bibliotheque.java
com\jmdoudoux\test\jaxb\ObjectFactory.java
com\jmdoudoux\test\jaxb\package-info.java

```

Trois entités sont générées dans le répertoire src :

- com.jmdoudoux.test.jaxb.Bibliotheque.java : classes qui encapsulent le document XML
- com.jmdoudoux.test.jaxb.package-info.java : permet de conserver les espaces de nommage utilisés dans le package
- com.jmdoudoux.test.jaxb.ObjectFactory.java : fabrique qui permet d'instancier des objets utilisés lors du mapping

Par défaut, le package utilisé est déduit de l'espace de nommage défini dans le schéma.



Chaque classe qui encapsule un type complexe du schéma possède des getter et setter sur les éléments du schéma.

La fabrique permet de créer des instances de chacun des types d'objet correspondant à un type complexe du schéma. Cette fabrique est particulièrement utile lors de la création d'un nouveau document XML : le graphe d'objets est créé en ajoutant des instances des objets retournées par cette fabrique.

Les classes générées sont dépendantes de l'implémentation de JAXB utilisée : il est préférable d'utiliser les classes générées par une implémentation avec cette implémentation.

Par défaut, JAXB utilise des règles pour définir chaque entité incluse dans le schema (element et complexType défini dans le schéma).

37.2.6. Utiliser l'API JAXB 2.0

JAXB fournit une API qui permet à l'exécution d'effectuer les opérations de transformation d'un document XML en un graphe d'objets utilisant les classes générées et vice et versa (unmarshalling/marshalling) ainsi que des opérations de validation.

L'objet principal pour les opérations de transformation est l'objet JAXBContext : il permet d'utiliser l'API JAXB. Pour obtenir une instance de cet objet, il faut utiliser la méthode statique newInstance() en lui passant en paramètre le ou les packages contenant les classes générées à utiliser. Dans le cas où plusieurs packages doivent être précisés, il faut les séparer par une virgule.

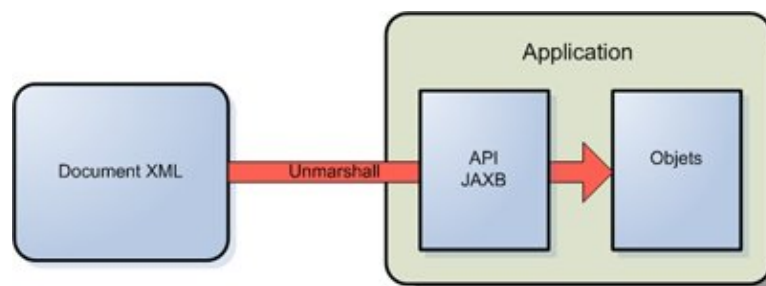
Une autre surcharge de la méthode newInstance() attend en paramètre la classe qui encapsule la racine du document.

Exemple :

```
JAXBContext jc = JAXBContext.newInstance("com.jmdoudoux.test.jaxb");
```

37.2.6.1. Mapper un document XML à des objets (unmarshal)

L'API JAXB propose de transformer un document XML en un ensemble d'objets qui vont encapsuler les données et la hiérarchie du document. Ces objets sont des instances des classes générées à partir du schéma XML.



La création des objets nécessite la création d'un objet de type JAXBContext en utilisant la méthode statique newInstance().

Il faut ensuite instancier un objet de type Unmarshaller qui va permettre de transformer un document XML en un ensemble d'objets. Une telle instance est obtenue en utilisant la méthode createUnmarshaller() de la classe JAXBContext.

Exemple :

```
Unmarshaller unmarshaller = jc.createUnmarshaller();
```

La méthode unmarshal() de la classe Unmarshaller se charge de traiter un document XML et retourne un objet du type complexe qui encapsule la racine du document XML. Elle possède de nombreuses surcharges à utiliser en fonction des

besoins.

Exemple :

```
Bibliotheque bibliotheque = (Bibliotheque) unmarshaller.unmarshal(new File("biblio.xml"));
```

A partir de cet objet, il est possible d'obtenir et de modifier des données encapsulées dans les différents objets créés à partir des classes générées et du contenu du document. Chacun de ces objets possèdent des getter et des setter sur leur noeud direct.

Exemple :

```
List<Livre> livres = bibliotheque.getLivre();
for (int i = 0; i < livres.size(); i++) {
    Livre livre = livres.get(i);
    System.out.println("Livre ");
    System.out.println("Titre : " + livre.getTitre());
    System.out.println("Auteur : " + livre.getAuteur().getNom()
        + " " + livre.getAuteur().getPrenom());
    System.out.println("Editeur : " + livre.getEditeur());
    System.out.println();
}
```

Il est possible de demander la validation du document en utilisant la méthode `setValidating()` de la classe `Unmarshaller`. Cela permet de demander la validation du document à traiter avec le schéma

Exemple :

```
unmarshaller.setValidating(true);
```

Exemple : mise en oeuvre des entités générées à partir schéma biblio.xsd

```
package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.io.File;
import java.util.List;

import javax.xml.bind.JAXBContext;
import javax.xml.bind.Unmarshaller;

import com.jmdoudoux.test.jaxb.Bibliotheque.Livre;

public class TestJAXB2 {

    public static void main(String[] args) {
        try {
            JAXBContext jc = JAXBContext.newInstance("com.jmdoudoux.test.jaxb");
            Unmarshaller unmarshaller = jc.createUnmarshaller();
            Bibliotheque bibliotheque = (Bibliotheque) unmarshaller.unmarshal(
                new File("biblio.xml"));
            List<Livre> livres = bibliotheque.getLivre();
            for (int i = 0; i < livres.size(); i++) {
                Livre livre = livres.get(i);
                System.out.println("Livre ");
                System.out.println("Titre : " + livre.getTitre());
                System.out.println("Auteur : " + livre.getAuteur().getNom()
                    + " " + livre.getAuteur().getPrenom());
                System.out.println("Editeur : " + livre.getEditeur());
                System.out.println();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Exemple : le document XML utilisé

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tns:bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb biblio.xsd ">
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 1</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 1</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 1</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 1</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 2</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 2</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 2</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 2</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 3</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 3</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 3</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 3</tns:editeur>
  </tns:livre>
</tns:bibliotheque>
```

Résultat :

```
Livre
Titre : titre 1
Auteur : nom 1 prenom 1
Editeur : editeur 1

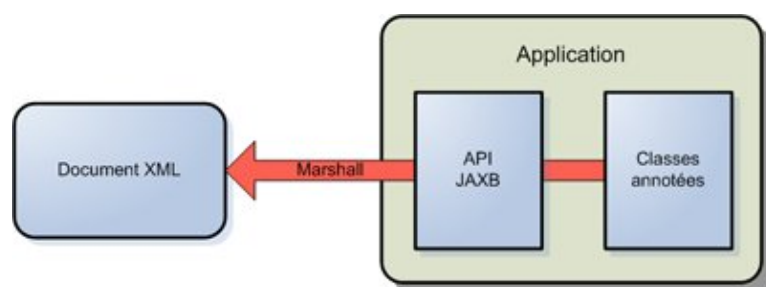
Livre
Titre : titre 2
Auteur : nom 2 prenom 2
Editeur : editeur 2

Livre
Titre : titre 3
Auteur : nom 3 prenom 3
Editeur : editeur 3
```

37.2.6.2. Créer un document XML à partir d'objets

JAXB permet de créer un document XML à partir d'un graphe d'objets : cette opération est nommée marshalling. Une opération de marshalling est l'opération inverse de l'opération d'unmarshalling.

Ce graphe d'objets peut être issu d'une opération de type unmarshalling (construction à partir d'un document XML existant) ou issu d'une création de toutes pièces de l'ensemble des objets. Dans le premier cas cela correspond à une modification du document et dans le second cas à une création de document.



La création des objets nécessite la création d'un objet de type `JAXBContext` en utilisant la méthode statique `newInstance()`.

Il faut ensuite instancier un objet de type `Unmarshaller` qui va permettre de transformer un document XML en un ensemble d'objets. Une telle instance est obtenue en utilisant la méthode `createMarshaller()` de la classe `JAXBContext`.

Exemple :

```
Marshaller marshaller = jc.createMarshaller();
```

La méthode `marshal()` de la classe `marshaller` se charge de créer un document XML à partir d'un graphe d'objets dont l'objet racine lui est fourni en paramètre.

La méthode `marshal()` possède plusieurs surcharges qui permettent de préciser la forme du document XML généré :

- un fichier (`File`),
- un flux (`OutputStream`),
- un flux de caractère (`Writer`),
- un document DOM (`Document`),
- un gestionnaire d'événement SAX (`ContentHandler`),
- un objet de type `javax.xml.transform.SAXResult`,
- un objet de type `javax.xml.transform.DOMResult`,
- un objet de type `javax.xml.transform.StreamResult`,
- un objet de type `javax.xml.stream.XMLStreamWriter`,
- ou un objet de type `javax.xml.stream.XMLEventWriter`.

L'objet `Marshaller` possède des propriétés qu'il est possible de valoriser en utilisant la méthode `setProperty()`. Les spécifications de JAXB proposent des propriétés qui doivent être obligatoirement supportées par l'implémentation. Chaque implémentation est libre de proposer des propriétés supplémentaires.

Exemple : demander le formatage du document créé

```
Marshaller m = context.createMarshaller();  
m.setProperty(Marshaller.JAXB_FORMATTED_OUTPUT, true);
```

Il est possible de demander la validation du graphe d'objets. La validation n'est pas intégrée à l'opération de marshalling mais elle est effectuée à la demande séparément.

La validation s'effectue en utilisant la classe `Validator`. Une instance de cette classe est obtenue en utilisant la méthode `createValidator()` de la classe `JAXBContext`.

Exemple :

```
Validator validator = jaxbContext.createValidator();
```

Pour valider le graphe d'objets vis-à-vis du schéma, il faut utiliser la méthode `validate()` de la classe `Validator` en lui passant en paramètre l'objet qui encapsule la racine du document.

37.2.6.3. En utilisant des classes annotées

JAXB permet de mapper un document XML vers une ou plusieurs classes annotées sans être obligé d'utiliser un schéma XML. Dans ce cas, le développeur a la charge d'écrire la ou les classes annotées requises.

```

package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.util.ArrayList;
import java.util.Date;
import java.util.List;

import javax.xml.bind.annotation.XmlElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlElementWrapper;
import javax.xml.bind.annotation.XmlRootElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlType;
import javax.xml.bind.annotation.adapters.XmlJavaTypeAdapter;

@XmlRootElement
@XmlType(propOrder = {"nom", "prenom", "taille",
    "dateNaiss", "adresses"})
public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private int taille;
    private Date dateNaiss;
    @XmlElementWrapper(name = "Residence")
    @XmlElement(name = "adresse")
    protected List<Adresse> adresses = new ArrayList<Adresse>();

    public Personne() {
    }

    @XmlJavaTypeAdapter(DateAdapter.class)
    public Date getDateNaiss() {
        return dateNaiss;
    }

    public void setDateNaiss(Date dateNaiss) {
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public int getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb">
  <nom>nom</nom>
  <prenom>prenom</prenom>
  <taille>175</taille>
  <dateNaiss>25/06/2007</dateNaiss>
  <Residence>
    <adresse>
      <codePostal>54000</codePostal>
      <ligne1>ligne1</ligne1>
      <ligne2>ligne2</ligne2>
      <pays>pays1</pays>
      <ville>ville1</ville>
    </adresse>
  </Residence>
</personne>

```



Il n'est donc pas nécessaire d'utiliser des classes générées par le compilateur de schéma mais dans ce cas, la ou les classes doivent être créés manuellement en utilisant les annotations adéquates.

La classe qui encapsule la racine du document doit être annotée avec l'annotation `@XmlRootElement`. Une exception de type `javax.xml.bind.MarshalException` est levée par JAXB si la classe racine ne possède pas cette annotation.

Exemple :

```

javax.xml.bind.MarshalException
- with linked exception:
[com.sun.istack.internal.SAXException2: unable to marshal type "com.jmdoudoux.test.jaxb.
Personne" as an element because it is missing an @XmlRootElement annotation]

```

JAXB utilise des comportements par défaut qui ne nécessite de la part du développeur que de définir des comportements particuliers si la valeur par défaut ne convient pas.

Exemple : un bean utilisé avec JAXB

```

package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.util.Date;
import javax.xml.bind.annotation.XmlRootElement;

```

```

@XmlRootElement
public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private int taille;
    private Date dateNaiss;

    public Personne() {
    }

    public Personne(String nom, String prenom, int taille, Date dateNaiss) {
        super();
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
        this.taille = taille;
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }

    public Date getDateNaiss() {
        return dateNaiss;
    }

    public void setDateNaiss(Date dateNaiss) {
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public int getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

La création du document nécessite la création d'un objet de type JAXBContext en utilisant la méthode statique newInstance().

Il faut ensuite créer un objet de type Marshaller à partir du contexte et d'appeler sa méthode marshall pour générer le document.

Exemple : marshalling de l'objet

```

package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.util.Date;

import javax.xml.bind.JAXBContext;
import javax.xml.bind.JAXBException;
import javax.xml.bind.Marshaller;

public class TestJAXB1 {

    public static void main(String[] args) {
        try {

```

```

        JAXBContext context = JAXBContext.newInstance(Personne.class);
        Marshaller m = context.createMarshaller();
        m.setProperty(Marshaller.JAXB_FORMATTED_OUTPUT, true);
        Personne p = new Personne("nom1", "prenom1", 175, new Date());
        m.marshal(p, System.out);
    } catch (JAXBException ex) {
        ex.printStackTrace();
    }
}
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne>
  <dateNaiss>2007-01-16T17:03:31.213+01:00</dateNaiss>
  <nom>nom1</nom>
  <prenom>prenom1</prenom>
  <taille>175</taille>
</personne>

```

37.2.6.4. En utilisant les classes générées à partir d'un schéma

Une des classes générées à partir du schéma se nomme `ObjectFactory` : c'est une fabrique d'objets pour les classes générées qui encapsulent des données d'un document respectant le schéma.

Pour créer un document XML en utilisant ces classes, il faut mettre en oeuvre plusieurs étapes.

La création du document nécessite la création d'un objet de type `JAXBContext` en utilisant la méthode statique `newInstance()`.

Il faut ensuite créer le graphe d'objets en utilisant la classe `ObjectFactory` pour instancier les différents objets et valoriser les données de ces objets en utilisant les setter.

Il faut créer un objet de type `Marshaller` à partir du contexte et appeler sa méthode `marshall` pour générer le document.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import javax.xml.bind.JAXBContext;
import javax.xml.bind.JAXBException;
import javax.xml.bind.Marshaller;

public class TestJAXB3 {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            JAXBContext context = JAXBContext.newInstance(Bibliotheque.class);
            Marshaller m = context.createMarshaller();
            m.setProperty(Marshaller.JAXB_FORMATTED_OUTPUT, true);

            ObjectFactory fabrique = new ObjectFactory();
            Bibliotheque bibliotheque = fabrique.createBibliotheque();

            Bibliotheque.Livre livre = fabrique.createBibliothequeLivre();
            livre.setEditeur("editeur 1");
            livre.setTitre("titre 1");

            Bibliotheque.Livre.Auteur auteur = fabrique
                .createBibliothequeLivreAuteur();
            auteur.setNom("nom 1");
            auteur.setPrenom("prenom 1");
            livre.setAuteur(auteur);

            bibliotheque.getLivre().add(livre);
        } catch (JAXBException ex) {
            ex.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

        m.marshal(bibliotheque, System.out);
    } catch (JAXBException ex) {
        ex.printStackTrace();
    }
}
}

```

37.2.7. Configuration de la liaison XML / Objets

JAXB propose des fonctionnalités pour configurer finement les traitements qu'il propose.

37.2.7.1. Annotation du schéma XML

JAXB utilise des traitements par défaut qu'il est possible de configurer différemment en utilisant soit les annotations soit un fichier de configuration qui sera fourni au compilateur.

Les classes générées peuvent aussi être configurées, notamment le nom du package et des classes utilisées.

Par défaut, le générateur de classes à partir du schéma utilise des conventions de nommage des différentes entités générées à partir des noms utilisés dans le schéma. Il est possible de configurer de façon différente les noms utilisés.

Les spécifications JAXB décrivent de façon précise comment les éléments d'un schéma sont transformés en classes Java. Il est possible de préciser des informations particulières dans le schéma pour modifier ce comportement par défaut.

Ces informations peuvent être incluse directement dans le schéma ou fournie dans un fichier dédié. Dans le schéma, ces informations sont fournies dans un tag <annotation> qui contient un tag fils <appinfo>.

Exemple : biblio2.xsd

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
  targetNamespace="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb/perso"
  xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
  xmlns:xjc="http://java.sun.com/xml/ns/jaxb/xjc"
  jaxb:extensionBindingPrefixes="xjc"
  xmlns:jaxb="http://java.sun.com/xml/ns/jaxb" jaxb:version="1.0"
  elementFormDefault="qualified">
  <xs:element name="bibliotheque">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element maxOccurs="unbounded" name="livre">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="titre" type="xs:string" />
              <xs:element name="auteur">
                <xs:complexType>
                  <xs:sequence>
                    <xs:element name="nom"
                      type="xs:string" />
                    <xs:element name="prenom"
                      type="xs:string" />
                  </xs:sequence>
                </xs:complexType>
              </xs:element>
            <xs:element name="editeur" type="xs:string">
              <!--
                Personnalisation de la propriété editeur en nomEditeur
              -->
              <xs:annotation>
                <xs:appinfo>
                  <jaxb:property name="nomEditeur" />
                </xs:appinfo>
              </xs:element>
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>

```

```

        </xs:annotation>
    </xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

Exemple : génération des classes à partir du schéma annoté

```

C:\Documents and Settings\jmd\workspace\TestJAXB>xjc -d src -extension biblio2.x
sd
parsing a schema...
compiling a schema...
com\jmdoudoux\test\jaxb\perso\Bibliotheque.java
com\jmdoudoux\test\jaxb\perso\ObjectFactory.java
com\jmdoudoux\test\jaxb\perso\package-info.java

```

L'option `-extension` du générateur de classes autorise l'outil à utiliser des extensions proposées par l'implémentation de JAXB utilisée. Sans cette option, l'outil utilise le mode strict et une exception est levée si une extension est utilisée.

Exemple : la classe Livre générée à partir du schéma

```

...
@XmlAccessorType(XmlAccessType.FIELD)
@XmlType(name = "", propOrder = {
    "titre",
    "auteur",
    "nomEditeur"
})
public static class Livre {

    @XmlElement(required = true)
    protected String titre;
    @XmlElement(required = true)
    protected Bibliotheque.Livre.Auteur auteur;
    @XmlElement(name = "editeur", required = true)
    protected String nomEditeur;

    ...

    /**
     * Gets the value of the nomEditeur property.
     *
     * @return
     *     possible object is
     *     {@link String }
     */
    public String getNomEditeur() {
        return nomEditeur;
    }

    /**
     * Sets the value of the nomEditeur property.
     *
     * @param value
     *     allowed object is
     *     {@link String }
     */
    public void setNomEditeur(String value) {
        this.nomEditeur = value;
    }

    ...

```

JAXB propose de nombreuses fonctionnalités de configuration : consultez les spécifications pour de plus amples détails.

37.2.7.2. Annotation des classes

La configuration de la transformation d'un document XML en objets Java est réalisée grâce à l'utilisation d'annotations dédiées dans les classes Java.

De nombreuses annotations sont définies par JAXB 2.0 dont voici les principales :

XmlAccessorType	Ordonner les champs et propriétés dans la classe
XmlAccessorType	Préciser comment un champ ou une propriété est serialise
XmlAnyAttribute	
XmlAnyElement	
XmlAttachmentRef	
XmlAttribute	Convertir une propriété en un attribut dans le document XML
XmlElement	Convertir une propriété en un élément dans le document XML
XmlElementDecl	Associer une fabrique à une element XML
XmlElementRef	
XmlElementRefs	
XmlElements	
XmlElementWrapper	Créer un élément père dans le document XML pour des collections d'éléments
XmlEnum	
XmlEnumValue	
XmlID	
XmlIDREF	
XmlInlineBinaryData	
XmlList	
XmlMimeType	
XmlMixed	
XmlNs	Associer un prefix d'un espace de nommage à un URI
XmlRegistry	Marque une classe comme possédant une ou des méthodes annotées avec @XmlElementDecl
XmlRootElement	Associer une classe ou une énumération à un element XML
XmlSchema	Associer un espace de nommage à un package
XmlSchemaType	Associer un type Java ou une enumeration à un type défini dans un schéma
XmlSchemaTypes	
XmlTransient	Marquer une entité pour ne pas être mappée dans le document XML
XmlType	
XmlValue	

Ces annotations sont définies dans le package javax.xml.bind.annotation.

L'annotation @XmlRootElement peut être utilisée sur une classe pour préciser que cette classe sera le tag racine du document XML. Chaque attribut de la classe sera un tag fils dans le document XML. L'attribut namespace de l'annotation @XmlRootElement permet de préciser l'espace de nommage.

L'annotation XmlTransient permet d'ignorer une entité dans le mapping.

Exemple :

```
@XmlTransient
public String getNom() {
    return nom;
}
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb">
    <dateNaiss>2007-06-21T15:18:28.809+02:00</dateNaiss>
    <prenom>prenom1</prenom>
    <taille>175</taille>
</personne>
```

L'annotation XmlAttribute permet de mapper une propriété sous la forme d'un attribut et fournir des précisions sur la configuration de cet attribut

Exemple :

```
@XmlAttribute (name="nomPrincipal")
public String getNom() {
    return nom;
}
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb" nom="nom1">
    <dateNaiss>2007-06-21T15:20:34.377+02:00</dateNaiss>
    <prenom>prenom1</prenom>
    <taille>175</taille>
</personne>
```

Pour les collections, il est possible d'utiliser l'annotation @XmlElementWrapper pour définir un élément père qui encapsule les occurrences de la collection et d'utiliser l'annotation XmlElement pour préciser le nom de chaque élément de la collection

Exemple :

```
@XmlElementWrapper(name = "Residence")
@XmlElement(name = "adresse")
protected List<Adresse> adresses = new ArrayList<Adresse>();
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb">
    <Residence>
        <adresse>
            <codePostal>54000</codePostal>
            <ligne1>ligne1</ligne1>
            <ligne2>ligne2</ligne2>
            <pays>pays1</pays>
            <ville>ville1</ville>
        </adresse>
    </Residence>
    <dateNaiss>2007-06-21T15:34:35.547+02:00</dateNaiss>
    <nom>nom1</nom>
    <prenom>prenom1</prenom>
    <taille>175</taille>
</personne>
```

Il est possible de configurer l'ordre des éléments

Exemple :

```
@XmlRootElement
@XmlType(propOrder = {"nom", "prenom", "taille",
    "dateNaiss", "adresses"})
public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private int taille;
    private Date dateNaiss;
    @XmlElementWrapper(name = "Residence")
    @XmlElement(name = "adresse")
    protected List<Adresse> adresses = new ArrayList<Adresse>();
}
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb">
  <nom>nom1</nom>
  <prenom>prenom1</prenom>
  <taille>175</taille>
  <dateNaiss>2007-06-21T15:44:12.815+02:00</dateNaiss>
  <Residence>
    <adresse>
      <codePostal>54000</codePostal>
      <ligne1>ligne1</ligne1>
      <ligne2>ligne2</ligne2>
      <pays>pays1</pays>
      <ville>ville1</ville>
    </adresse>
  </Residence>
</personne>
```

Il est possible de définir des classes de type Adapter qui permettent de personnaliser la façon dont un objet est serialisé/deserialisé dans le document XML.

Ces adapters héritent de la classe `javax.xml.bind.annotation.adapters.XmlAdapter`. Il suffit de redéfinir les méthodes `marshal()` et `unmarshal()`. Ces méthodes seront utilisées à l'exécution par l'API JAXB lors des transformations.

Exemple : la classe DateAdapter

```
package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.text.DateFormat;
import java.text.SimpleDateFormat;
import java.util.Date;

import javax.xml.bind.annotation.adapters.XmlAdapter;

public class DateAdapter extends XmlAdapter<String, Date> {

    DateFormat df = new SimpleDateFormat("dd/MM/yyyy");

    public Date unmarshal(String date) throws Exception {
        return df.parse(date);
    }

    public String marshal(Date date) throws Exception {
        return df.format(date);
    }
}
```

L'annotation `@XmlJavaTypeAdapter` permet de préciser la classe de type Adapter qui sera à utiliser plutôt que d'utiliser la conversion par défaut.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jaxb;

import java.util.ArrayList;
import java.util.Date;
import java.util.List;

import javax.xml.bind.annotation.XmlElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlElementWrapper;
import javax.xml.bind.annotation.XmlRootElement;
import javax.xml.bind.annotation.XmlType;
import javax.xml.bind.annotation.adapters.XmlJavaTypeAdapter;

@XmlRootElement
@XmlType(propOrder = {"nom", "prenom", "taille",
    "dateNaiss", "adresses"})
public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private int taille;
    private Date dateNaiss;
    @XmlElementWrapper(name = "Residence")
    @XmlElement(name = "adresse")
    protected List<Adresse> adresses = new ArrayList<Adresse>();

    public Personne() {
    }

    public Personne(String nom, String prenom, int taille, Date dateNaiss) {
        super();
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
        this.taille = taille;
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }

    @XmlJavaTypeAdapter(DateAdapter.class)
    public Date getDateNaiss() {
        return dateNaiss;
    }

    public void setDateNaiss(Date dateNaiss) {
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }
}
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<personne xmlns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb">
  <nom>nom1</nom>
  <prenom>prenom1</prenom>
  <taille>175</taille>
  <dateNaiss>22/06/2007</dateNaiss>
  <Residence>
    <adresse>
      <codePostal>54000</codePostal>
      <ligne1>ligne1</ligne1>
      <ligne2>ligne2</ligne2>
      <pays>pays1</pays>
      <ville>ville1</ville>
    </adresse>
  </Residence>
</personne>
```

Ceci ne présente qu'une toute petite partie des fonctionnalités proposées par JAXB. Pour de plus amples informations, consultez les spécifications de JAXB.

37.2.7.3. Générer un schéma à partir de classes compilées

L'outil schemagen fourni avec l'implémentation par défaut permet de générer un schéma XML à partir de classes annotées compilées

Exemple :

```
C:\Documents and Settings\jmd\workspace\TestJAXB>schemagen -cp ./bin com.jmdoudo
ux.test.jaxb.Personne
Note: Writing schema1.xsd
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<xs:schema version="1.0" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="personne" type="personne"/>
  <xs:complexType name="personne">
    <xs:sequence>
      <xs:element name="nom" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="prenom" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="taille" type="xs:int"/>
      <xs:element name="dateNaiss" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="Residence" minOccurs="0">
        <xs:complexType>
          <xs:sequence>
            <xs:element name="adresse" type="adresse" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0"/>
          </xs:sequence>
        </xs:complexType>
      </xs:element>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
  <xs:complexType name="adresse">
    <xs:sequence>
      <xs:element name="codePostal" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="ligne1" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="ligne2" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="pays" type="xs:string" minOccurs="0"/>
      <xs:element name="ville" type="xs:string" minOccurs="0"/>
    </xs:sequence>
  </xs:complexType>
</xs:schema>
```

38. StAX (Streaming Api for XML)

Chapitre 38

StAX est l'acronyme de Streaming Api for XML : c'est une API qui permet de traiter un document XML de façon simple en consommant peu de mémoire tout en permettant de garder le contrôle sur les opérations d'analyse ou d'écriture.

StAX a été développée sous la JSR-173 et est incorporée dans Java SE 6.0.

StAX propose des fonctionnalités pour parcourir et écrire un document XML mais ne permet pas de manipuler le contenu d'un document.

Le but de StAX n'est pas de remplacer SAX ou DOM mais de proposer une nouvelle façon d'analyser un document XML : StAX vient en complément des API DOM et SAX.

Sa mise en oeuvre par rapport aux deux API existantes peut être dans certains cas plus simple et donc plus facile que SAX et plus efficace et performante que DOM. StAX permet de traiter un document XML de manière rapide, facile et consommant peu de ressources : le modèle d'événements utilisé est plus simple que celui de SAX et les ressources requises sont moins importantes que pour un traitement via DOM.

38.1. Présentation de StAX

Avant StAX, l'analyse d'un document XML pouvait se faire principalement via deux API standards (DOM et SAX) ou une API non standard (JDOM).

L'analyse d'un document XML peut être classée en deux grandes catégories de parseur :

- Parseur basé sur un arbre : DOM implémente cette technique qui consiste à représenter et stocker le document dans un arbre d'objets. Il est ainsi possible, une fois cet arbre créé, de parcourir librement les noeuds de l'arbre et de le modifier. Cette représentation est généralement plus gourmande en ressource que le document lui-même ce qui la rend particulièrement inadaptée à des documents de grande taille.
- Parseur basé sur un flux (document streaming) : des événements sont émis lors de la lecture séquentielle du flux pour notifier chaque changement lors de l'analyse du document. SAX implémente cette technique qui nécessite moins de ressources mais offre cependant moins de souplesse dans la manipulation du document

Il existe deux sortes de traitement par flux :

- Push : le parser émet des événements au client à chaque noeud du document rencontré que le client en ait besoin ou non
- Pull : le client demande explicitement au parser de lui donner l'événement suivant ce qui permet au client de conserver la main sur les traitements du parser et ainsi de piloter l'analyse

	Push parsing	Pull parsing
Implémentation	SAX	StAX
Contrôle des traitements	Par le parser	Par le client

Complexité de mise en oeuvre	Moyenne	Faible
Parcours de tout le document	Oui	Non (interruption possible par le client)

Avec le traitement par flux, seul l'élément courant durant le parcours séquentiel du document est accessible. Ceci limite les traitements possibles sur le document et impose généralement de conserver un contexte.

L'utilisation d'un traitement par flux est particulièrement utile lors de la manipulation de gros documents, de l'utilisation dans un environnement possédant des ressources limitées (exemple utilisation avec Java ME) ou lors de traitements en parallèle de documents (exemple dans un serveur d'applications ou un moteur de services web).

StAX propose un modèle de traitement du document qui repose sur une lecture séquentielle du document sous le contrôle de l'application (ce n'est pas le parseur qui pilote le parcours mais l'application qui pilote le parseur). StAX représente un document sous la forme d'un ensemble d'événements qui sont fournis à la demande de l'application dans l'ordre du parcours séquentiel du document.

StAX repose sur le modèle de conception Iterator : chaque élément du document est parcouru séquentiellement à la demande du code pour émettre un événement. Ce parcours se fait à l'aide d'un curseur virtuel.

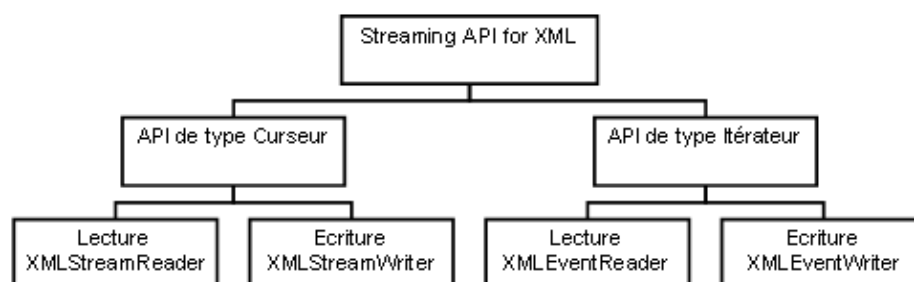
38.1.1. Les deux API de StAX

StAX est donc une API qui propose de mettre en oeuvre une troisième méthode pour traiter un document XML : le pull parsing. Son but est de fournir un parser qui puisse traiter de gros documents XML, avec une faible quantité de ressources requises et que cela soit le code qui pilote les traitements d'analyse et non le parser.

StAX propose une API pour un traitement d'un document XML sous la forme d'une itération sur des événements émis par le parser à la demande du client. Elle propose deux formes d'API :

- une API du type curseur (Cursor) : permet le parcours de chaque événement émis lors du parcours du document sous la forme d'entier
- une API de type itérateur (Event Iterator) : permet le parcours de chaque événement émis lors du parcours du document sous la forme d'un objet de type XMLEvent

Elles permettent toutes les deux la lecture et l'écriture d'un document XML.



La définition de deux API permet de les conserver séparément avec une faible complexité plutôt que d'avoir une seule API plus complexe.

L'API de type curseur parcourt le flux du document et émet des événements sous la forme d'un entier dédié à chaque événement.

L'API de type curseur est plus efficace dans la mesure où elle n'a pas besoin d'instancier un objet pour chaque événement comme le fait l'API de type itérateur. L'API de type itérateur est plus facile à utiliser puisque toutes les données utiles sont déjà présentes dans l'objet de type XMLEvent.

L'interface XMLStreamReader définit un contrat pour un objet qui va analyser un document XML avec une API de type curseur.

L'interface `XMLStreamReader` propose des méthodes pour obtenir des informations sur l'élément courant représenté par l'événement courant du curseur. Ces méthodes retournent des chaînes de caractères ce qui limite les ressources à une transformation en chaîne de caractères si les objets retournés étaient d'un autre type.

L'interface `XMLStreamWriter` définit un contrat pour un objet qui va générer un document XML.

L'API de type itérateur parcourt le flux du document et émet des événements sous la forme d'objets de type `XMLEvent` qui encapsulent les informations de l'événement.

L'interface `XMLEventReader` définit un contrat pour un objet qui va analyser un document XML avec une API de type itérateur sur des événements. Elle hérite de l'interface `Iterator` : elle propose donc la méthode `nextEvent()` qui retourne le prochain événement et la méthode `hasNext()` qui permet de savoir si il y a encore un événement à traiter.

L'interface `XMLEvent` encapsule les données d'un événement lié au parcours du document XML : ces événements sont émis à la demande du client dans l'ordre de leur apparition lors du parcours du document.

La définition de deux API permet de laisser au développeur le choix d'utiliser l'API de type curseur pour limiter l'instanciation d'objets durant l'analyse du document ou d'utiliser l'API de type itérateur pour bénéficier directement des événements sous la forme d'objets. Le développeur peut ainsi choisir en fonction de son contexte de mettre en oeuvre l'une ou l'autre des API selon des critères de consommation de ressources ou de simplicité et de fiabilité du code.

L'API de type curseur est moins verbeuse et moins puissante que celle de type itérateur d'événements. Elle est cependant plus efficace car elle instancie moins d'objets. Le code à produire avec l'API de type curseur est plus petit et généralement plus efficace. L'API de type itérateur est plus flexible et évolutive que l'API de type curseur.

Elles permettent toutes les deux uniquement la lecture vers l'avant du document mais l'API de type itérateur propose en plus la méthode `peek()` qui permet de connaître le prochain événement.

StAX permet aussi de construire un document XML en utilisant les flux. Les API de type curseur et itérateur proposent leur propre interface pour permettre l'écriture de document.

Les API de StAX sont contenues dans les packages `javax.xml.stream` et `javax.xml.transform.stream`

Comme SAX, StAX est un parseur dont les spécifications sont écrites pour Java. Il existe une implémentation de référence mais l'implémentation de ces spécifications peut être réalisée par un tiers.

38.1.2. Les fabriques

StAX propose des fabriques pour les différents types d'objets : `XMLInputFactory`, `XMLOutputFactory` et `XMLEventFactory`. Des paramètres propres à une implémentation peuvent être manipulés en utilisant les méthodes `getProperty()` et `setProperty()` de ces fabriques.

La classe `XMLInputFactory` est une fabrique qui permet d'obtenir et de configurer une instance du parseur pour une lecture d'un document.

Il faut utiliser la méthode statique `newInstance()` pour obtenir une instance de la fabrique : elle détermine la classe à instancier en regardant dans l'ordre :

- Utilisation de la propriété système `javax.xml.stream.XMLInputFactory`
- Utilisation du fichier `lib/xml.stream.properties` dans le répertoire d'installation du JRE
- Utilisation de l'API Services avec le fichier `META-INF/services/javax.xml.stream.XMLInputFactory` du jar
- Utilisation de l'instance par défaut

L'instance de la classe `XMLInputFactory` permet de configurer et d'instancier un parseur. La configuration se fait en utilisant des propriétés de la fabrique :

Propriété	Rôle
<code>javax.xml.stream.isValidating</code>	Permettre d'activer la validation du document en utilisant sa

	DTD (optionnelle , false par défaut)
javax.xml.stream.isCoalescing	Permettre d'indiquer si tous les événements de type characters contigus soient regroupés en un seul événement (false par défaut)
javax.xml.stream.isNamespaceAware	Supprimer le support des espaces de nommages (optionnelle, true par défaut)
javax.xml.stream.isReplacingEntityReferences	Permettre de demander le remplacement des entités de référence internes par leur valeur et ainsi émettre un événement de type de Characters (true par défaut)
javax.xml.stream.isSupportingExternalEntities	
javax.xml.stream.reporter	
javax.xml.stream.resolver	Permettre de préciser une implémentation de type XMLResolver utilisée pour résoudre les entités externes
javax.xml.stream allocator	
javax.xml.stream.supportDTD	Permettre de préciser si le support des DTD est activé (true par défaut)

La classe XMLOutputFactory est une fabrique qui permet de créer des objets pour écrire un document.

Il faut utiliser la méthode statique newInstance() pour obtenir une instance de la fabrique : elle détermine la classe à instancier en regardant dans l'ordre :

- Utilisation de la propriété système javax.xml.stream.XMLOutputFactory
- Utilisation du fichier lib/xml.stream.properties dans le répertoire d'installation du JRE
- Utilisation de l'API Services avec le fichier META-INF/services/javax.xml.stream.XMLOutputFactory du jar
- Utilisation de l'instance par défaut

La classe XMLOutputFactory ne propose qu'une seule propriété :

Propriété	Rôle
javax.xml.stream.isRepairingNamespaces	Préciser si un préfixe par défaut doit être créé pour les espaces de nommage

La classe XMLEventFactory est une fabrique qui permet de créer des objets qui héritent de XMLEvent.

Il faut utiliser la méthode statique newInstance() pour obtenir une instance de la fabrique : elle détermine la classe à instancier en regardant dans l'ordre :

- Utilisation de la propriété système javax.xml.stream.XMLEventFactory
- Utilisation du fichier lib/xml.stream.properties dans le répertoire d'installation du JRE
- Utilisation de l'API Services avec le fichier META-INF/services/javax.xml.stream.XMLEventFactory du jar
- Utilisation de l'instance par défaut

La classe XMLEventFactory ne possède pas de propriétés.

Pour modifier les propriétés de la fabrique, il faut utiliser la méthode setProperty() qui attend en paramètre le nom de la propriété et sa valeur.

Exemple :

```
XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();

xmlif.setProperty("javax.xml.stream.isCoalescing", Boolean.TRUE);
xmlif.setProperty("javax.xml.stream.isReplacingEntityReferences", Boolean.TRUE);
```

```
XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
    "biblio.xml"));
```

Il est important de valoriser les propriétés avant de créer une instance d'un parseur. Une fois cette instance créée, il n'est plus possible de modifier ces propriétés.

Certains paramètres de configuration sont optionnels et ne sont donc pas obligatoirement supportés par une implémentation donnée. La méthode `isPropertySupported()` des fabriques `XMLInputFactory` et `XMLOuputFactory` permet de vérifier le support d'une propriété dont le nom est fourni en paramètre.

Exemple :

```
...
XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
if (xmlif.isPropertySupported("javax.xml.stream.isReplacingEntityReferences")) {
    System.out.println("javax.xml.stream.isReplacingEntityReferences supporte");
    xmlif.setProperty("javax.xml.stream.isReplacingEntityReferences", Boolean.TRUE);
}
XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
    "biblio.xml"));
...
```

`XMLStreamReader` et `XMLEventReader` possèdent la méthode `getProperty()` qui permet d'obtenir la valeur d'une propriété.

38.1.3. Le traitement d'un document XML avec l'API du type curseur

L'API de type curseur ne permet un parcours du document que vers l'avant : l'analyseur StAX parcourt le flux de caractères du document et émet des événements à la demande.

L'interface principale de l'API de type curseur est `XMLStreamReader` : elle propose des méthodes pour le parcours du document et de nombreuses méthodes qu'il ne faut utiliser que dans le contexte de l'événement en cours de traitement. Les informations retournées par ces méthodes le sont sous la forme de chaînes de caractères directement extraites du document : ceci rend les traitements d'analyse peu consommateur en ressources.

Lors l'analyse d'un document, l'instance de l'interface `XMLStreamReader` permet de se déplacer dans les différents éléments qui composent le document XML en cours de traitement. Ce déplacement ne peut se faire que vers l'avant sans retour. Un événement est émis par le parseur à la demande de l'application : celui-ci correspond au type de l'élément courant dans le document.

Il est nécessaire de créer une instance de la classe `XMLStreamReader` en utilisant la fabrique `XMLInputFactory`. Il faut obtenir une instance de la fabrique `XMLInputFactory` en utilisant sa méthode `newInstance()`.

Exemple :

```
XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
```

Il faut instancier un objet de type `XMLStreamReader` en utilisant la méthode `createXMLStreamReader()` de la fabrique qui possède plusieurs surcharges acceptant en paramètre un objet de type `Reader` ou `InputStream`.

Exemple :

```
XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
    "biblio.xml"));
```

Il est alors possible d'itérer sur une demande au parseur de l'événement suivant grâce aux méthodes `hasNext()` et `next()` de la classe `XMLStreamReader` qui permettent de parcourir séquentiellement chaque événement émis par le parseur.

La méthode `hasNext()` renvoie un booléen qui précise si au moins un événement est encore disponible pour traitement. La méthode `next()` permet d'obtenir un identifiant sur l'événement suivant dans le flux de lecture du document.

Ceci permet d'itérer sur les événements jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à traiter en réalisant une itération tant que la méthode `hasNext()` renvoie `true` et d'appeler dans cette itération la méthode `next()`.

Remarque : bien que les méthodes `hasNext()` et `next()` soient définies dans l'interface `Iterator`, l'interface `XMLStreamReader` n'hérite pas de cette interface.

La mise en oeuvre classique consiste donc à réaliser une itération sur les événements et à réaliser les traitements en fonction des événements.

Exemple :

```
int eventType;
while (xmlsr.hasNext()) {
    eventType = xmlsr.next();
    ...
}
```

La méthode `next()` renvoie un code sous la forme d'un entier qui précise le type d'événement qui a été rencontré lors de la lecture d'un élément du document. Ce code correspond à un type défini sous la forme de constante dans l'interface `XMLStreamConstants`.

Lors du parcours successif des éléments qui composent le document en cours de traitement, un événement particulier permet de déterminer le type d'éléments qui est en cours de traitement. Les événements qui peuvent être retournés par la méthode `next()` sont :

Événement	Rôle
START_DOCUMENT	Le début du document (le prologue)
START_ELEMENT	Une balise ouvrante
ATTRIBUTE	Un attribut
NAMESPACE	La déclaration d'un espace de nommage
CHARACTERS	Du texte entre deux balises (pas forcément une balise ouvrante et sa balise fermante)
COMMENT	Un commentaire
SPACE	Un séparateur
PROCESSING_INSTRUCTION	Une instruction de traitement
DTD	Une DTD
ENTITY_REFERENCE	Une entité de référence
CDATA	Une section CData
END_ELEMENT	Une balise fermante
END_DOCUMENT	La fin du document
ENTITY_DECLARATION	La déclaration d'une entité
NOTATION_DECLARATION	La déclaration d'une notation

La méthode `getEventType()` permet de connaître le type de l'événement courant.

Il est nécessaire de traiter chaque événement en fonction des besoins : généralement un opérateur switch est utilisé pour définir les traitements de chaque événement utile.

Exemple :

```
eventType = xmlsr.next();
switch (eventType) {
case XMLEvent.START_ELEMENT:
    System.out.println(xmlsr.getName());
    break;
case XMLEvent.CHARACTERS:
    String chaine = xmlsr.getText();
    if (!xmlsr.isWhiteSpace()) {
        System.out.println("\t->" + chaine + "\"");
    }
    break;
default:
    break;
}
```

Le premier événement émis lors de l'analyse du document est de type START_DOCUMENT.

A chaque itération, les traitements peuvent traiter ou ignorer l'événement en fonction des besoins. Ceci permet d'avoir une grande liberté sur l'analyse du document.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileReader;

import javax.xml.stream.XMLInputFactory;
import javax.xml.stream.XMLStreamReader;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class TestStax1 {
    public static void main(String args[]) throws Exception {
        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
        XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
            "biblio.xml"));
        int eventType;
        while (xmlsr.hasNext()) {
            eventType = xmlsr.next();
            switch (eventType) {
            case XMLEvent.START_ELEMENT:
                System.out.println(xmlsr.getName());
                break;
            case XMLEvent.CHARACTERS:
                String chaine = xmlsr.getText();
                if (!xmlsr.isWhiteSpace()) {
                    System.out.println("\t->" + chaine + "\"");
                }
                break;
            default:
                break;
            }
        }
    }
}
```

Résultat :

```
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}bibliotheque
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
->"titre 1"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
->"nom 1"
```

```

{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
->"prenom 1"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
->"editeur 1"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
->"titre 2"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
->"nom 2"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
->"prenom 2"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
->"editeur 2"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
->"titre 3"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
->"nom 3"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
->"prenom 3"
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
->"editeur 3"

```

L'interface XMLStreamReader propose des méthodes pour obtenir des données sur l'élément courant en fonction de l'événement lié à cet élément.

Plusieurs méthodes permettent d'obtenir des informations sur l'élément courant du curseur :

```

String getName();
String getLocalName();
String getNamespaceURI();
String getText();
String getElementText();
int getEventType();
Location getLocation();
int getAttributeCount();
QName getAttributeName(int);
String getAttributeValue(String, String);

```

Elle propose plusieurs méthodes pour obtenir des informations sur les attributs :

```

int getAttributeCount();
String getAttributeNamespace(int index);
String getAttributeLocalName(int index);
String getAttributePrefix(int index);
String getAttributeType(int index);
String getAttributeValue(int index);
String getAttributeValue(String namespaceUri, String localName);
boolean isAttributeSpecified(int index);

```

Elle propose plusieurs méthodes pour obtenir des informations sur les espaces de nommage :

```

int getNamespaceCount();
String getNamespacePrefix(int index);
String getNamespaceURI(int index);

```

Certaines méthodes sont utilisables selon l'événement pour obtenir un complément d'information sur l'entité courante correspondant à l'événement. Ces méthodes ne sont utilisables uniquement que dans un contexte précis. Par exemple, la méthode `getAttributeValue()` n'est utilisable que sur un événement de type `START_ELEMENT`.

Le tableau ci-dessous précise quelles sont les méthodes utilisables pour chaque événement :

Événement	Méthodes
Tous	getProperty(), hasNext(), require(), close(), getNamespaceURI(), isStartElement(), isEndElement(), isCharacters(), isWhiteSpace(), getNamespaceContext(), getEventType(), getLocation(), hasText(), hasName()
START_ELEMENT	next(), getName(), getLocalName(), hasName(), getPrefix(), getAttributeXXX(), isAttributeSpecified(), getNamespaceXXX(), getElementText(), nextTag()
ATTRIBUTE	next(), nextTag() getAttributeXXX(), isAttributeSpecified()
NAMESPACE	next(), nextTag() getNamespaceXXX()
END_ELEMENT	next(), getName(), getLocalName(), hasName(), getPrefix(), getNamespaceXXX(), nextTag()
CHARACTERS	next(), getTextXXX(), nextTag()
CDATA	next(), getTextXXX(), nextTag()
COMMENT	next(), getTextXXX(), nextTag()
SPACE	next(), getTextXXX(), nextTag()
START_DOCUMENT	next(), getEncoding(), getVersion(), isStandalone(), standaloneSet(), getCharacterEncodingScheme(), nextTag()
END_DOCUMENT	close()
PROCESSING_INSTRUCTION	next(), getPITarget(), getPIData(), nextTag()
ENTITY_REFERENCE	next(), getLocalName(), getText(), nextTag()
DTD	next(), getText(), nextTag()

Il est préférable d'utiliser la méthode close() de la classe XMLStreamReader à la fin des traitements pour libérer les ressources.

Exemple :

```
xmlsr.close();
```

L'exemple suivant propose un exemple complet.

Exemple : le document à traiter

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<tns:bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/stax" *
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://www.jmdoudoux.com/test/stax biblio2.xsd">
  <?MonTraitement?>
  <tns:livre>
    <!-- mon commentaire -->
    <tns:titre>titre 1</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 1</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 1</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 1</tns:editeur>
  </tns:livre>
</tns:bibliotheque>
```

Exemple : parcours du document

```
package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileReader;
```

```

import javax.xml.stream.XMLInputFactory;
import javax.xml.stream.XMLStreamReader;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class TestStax6 {
    public static void main(String args[]) throws Exception {
        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
        XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
            "biblio2.xml"));
        int eventType;
        while (xmlsr.hasNext()) {
            eventType = xmlsr.next();
            switch (eventType) {
                case XMLEvent.START_ELEMENT:
                    System.out.println("START_ELEMENT : " + xmlsr.getName());
                    break;
                case XMLEvent.START_DOCUMENT:
                    System.out.println("START_DOCUMENT : " + xmlsr.getName());
                    break;
                case XMLEvent.END_ELEMENT:
                    System.out.println("END_ELEMENT : " + xmlsr.getName());
                    break;
                case XMLEvent.END_DOCUMENT:
                    System.out.println("END_DOCUMENT : ");
                    break;
                case XMLEvent.COMMENT:
                    System.out.println("COMMENT : "+ xmlsr.getText());
                    break;
                case XMLEvent.CHARACTERS:
                    System.out.println("CHARACTERS : ");
                    break;
                case XMLEvent.PROCESSING_INSTRUCTION:
                    System.out.println("PROCESSING_INSTRUCTION : "+ xmlsr.getPITarget());
                    break;
                default:
                    break;
            }
        }
    }
}

```

Résultat d'exécution :

```

START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}bibliotheque
CHARACTERS :
PROCESSING_INSTRUCTION : MonTraitement
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}livre
CHARACTERS :
COMMENT : mon commentaire
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}titre
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}titre
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}auteur
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}nom
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}nom
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}prenom
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}prenom
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}auteur
CHARACTERS :
START_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}editeur
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}editeur
CHARACTERS :
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}livre
CHARACTERS :

```

```
END_ELEMENT : {http://www.jmdoudoux.com/test/stax}bibliotheque
END_DOCUMENT :
```

Chaque événement de type `StartElement` possède un événement correspondant de type `EndElement` même si le tag est sous sa forme réduite (`<exemple/>`)

Par défaut, les attributs n'émettent pas d'événement mais sont accessibles via une collection à partir de l'événement `StartElement`. Il en est de même avec les espaces de nommage.

Remarque : une partie texte du document peut émettre plusieurs événements de type `Characters`.

Durant le traitement du document, l'analyseur maintient une pile des espaces de nommage qui sont utilisés.

Il est tout à fait possible d'interrompre le parcours du document : c'est un grand avantage de StAX de fournir le contrôle de la progression de l'analyse à l'application

Par exemple, si il n'est nécessaire de traiter qu'un seul tag, il suffit de tester la valeur du tag sur un événement de type `START_ELEMENT`, de réaliser les traitements sur le tag puis d'arrêter le parcours du document.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileReader;

import javax.xml.stream.XMLInputFactory;
import javax.xml.stream.XMLStreamReader;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class TestStax7 {
    public static void main(String args[]) throws Exception {
        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
        XMLStreamReader xmlsr = xmlif.createXMLStreamReader(new FileReader(
            "biblio.xml"));
        int eventType;
        boolean encore = xmlsr.hasNext();

        while (encore) {
            eventType = xmlsr.next();
            if (eventType == XMLEvent.START_ELEMENT) {
                System.out.println("element=" + xmlsr.getLocalName());
                if (xmlsr.getLocalName().equals("editeur")) {
                    xmlsr.next();
                    System.out.println("Premier editeur : " + xmlsr.getText());
                    encore = false;
                }
            }
            if (!xmlsr.hasNext()) {
                encore = false;
            }
        }
    }
}
```

Résultat :

```
element=bibliotheque
element=livre
element=titre
element=auteur
element=nom
element=prenom
element=editeur
Premier editeur : editeur 1
```


38.1.4. Le traitement d'un document XML avec l'API du type itérateur

L'API de type itérateur repose sur l'interface `XMLStreamReader` qui représente le parseur et sur l'interface `XMLEvent` qui représente un événement. Ces événements sont réutilisables et peuvent être enrichis avec des événements personnalisés.

L'interface `XMLStreamReader` propose plusieurs méthodes pour itérer sur le document XML et obtenir l'événement courant.

Les événements émis lors de l'analyse du document sont encapsulés dans un objet de type `XMLEvent` qui possède pour chaque événement une classe fille : `Attribute`, `Characters`, `Comment`, `StartDocument`, `EndDocument`, `StartElement`, `EndElement`, `Namespace`, `DTD`, `EntityDeclaration`, `EntityReference`, `NotationDeclaration`, et `ProcessingInstruction`. Chacune de ces classes possèdent des propriétés dédiées.

L'API de type itérateur propose plusieurs types d'événements qui implémentent l'interface `XMLEvent` :

Événement	Rôle
<code>StartDocument</code>	Concerne le début du document (le prologue)
<code>StartElement</code>	Concerne le début d'un élément
<code>EndElement</code>	Concerne la fin d'un élément
<code>Characters</code>	Concerne une section de type <code>CData</code> ou une entité de type <code>CharacterEntities</code> . Les séparateurs sont également représentés par cet événement
<code>EntityReference</code>	Concerne une entité de référence
<code>ProcessingInstruction</code>	Concerne une instruction de traitement
<code>Comment</code>	Concerne un tag de commentaires
<code>EndDocument</code>	Concerne la fin du document
<code>DTD</code>	Concerne les informations sur la DTD
<code>Attribut</code>	Normalement les attributs sont représentés par un événement <code>StartElement</code> mais ils peuvent être représentés par cet événement
<code>Namespace</code>	Normalement les attributs sont représentés par un événement <code>StartElement</code> mais ils peuvent être représentés par cet événement

Remarque : les événements `DTD`, `EntityDeclaration`, `EntityReference`, `NotationDeclaration` et `ProcessingInstruction` ne sont levés que si une DTD est associée au document en cours de traitement.

L'interface `StartElement` qui hérite de l'interface `XMLEvent` propose plusieurs méthodes pour obtenir des informations sur les attributs et les espaces de nommage :

- `Attribute getAttributeByName()` : renvoie un attribut à partir de son nom
- `Iterator getAttributes()` : permet de parcourir tous les attributs de l'élément
- `NamespaceContext getNamespaceContext` : renvoie le contexte de l'espace de nommage
- `Iterator getNamespaces` : permet de parcourir tous les espaces de nommage de l'élément
- `String getNamespaceURI` : retourne la valeur d'un préfixe dans le contexte de l'élément

L'interface `XMLStreamReader` analyse le document XML et émet des événements sous la forme d'un objet de type `XMLEvent`.

L'utilisation de `XMLStreamReader` est similaire à celle de `XMLStreamReader`. `XMLStreamReader` permet en plus de connaître le prochain événement grâce à la méthode `peek()` sans consommer l'événement ce qui permet d'anticiper sur les traitements.

L'interface `XMLStreamReader` définit plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
XMLEvent nextEvent()	obtenir et consommer l'événement suivant (avance dans l'itération)
boolean hasNext()	préciser si il y a encore un événement à traiter
XMLEvent peek()	obtenir le prochain événement sans le consommer (l'itération ne bouge pas)
next()	avancer dans l'itération et renvoie le prochain événement
XMLEvent nextTag()	obtenir le prochain événement dans l'itération en ignorant les séparateurs pour renvoyer le prochain événement de type START_ELEMENT ou END_ELEMENT

Pour utiliser l'API de type itérateur, plusieurs étapes sont nécessaires.

Il faut obtenir une instance de la fabrique XMLInputFactory en utilisant sa méthode statique newInstance().

Exemple :

```
XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
```

Il faut instancier un objet de type XMLEventReader en utilisant la méthode createXMLStreamReader() de la fabrique qui possède plusieurs surcharges acceptant en paramètre un objet de type Reader ou InputStream.

Exemple :

```
XMLEventReader xmler = xmlif.createXMLEventReader(new FileReader(
    "biblio.xml"));
```

La méthode hasNext() renvoie un booléen qui précise si au moins un événement est encore disponible. La méthode nextEvent() permet d'obtenir l'événement suivant. Il suffit de faire une itération tant que la méthode hasNext() renvoie true et d'appeler dans cette itération la méthode nextEvent() pour parcourir tout le document.

Exemple :

```
XMLEvent event;
while (xmler.hasNext()) {
    event = xmler.nextEvent();
    ...
}
```

L'interface XMLEvent propose la méthode getEventType() pour connaître le type de l'événement. Elle propose aussi plusieurs méthodes :

- isXXX() pour chaque événement qui renvoie un booléen indiquant si l'événement est du type XXX.
- asXXX() pour chaque événement qui renvoie une instance de XXX correspondant à l'événement est du type XXX.

Exemple complet :

```
package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.*;
import javax.xml.stream.*;
import javax.xml.stream.events.*;

public class TestStax2 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {

        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
```

```

XMLEventReader xmler = xmlif.createXMLEventReader(new FileReader(
    "biblio.xml"));
XMLEvent event;
while (xmler.hasNext()) {
    event = xmler.nextEvent();
    if (event.isStartElement()) {
        System.out.println(event.asStartElement().getName());
    } else if (event.isCharacters()) {
        if (!event.asCharacters().isWhiteSpace()) {
            System.out.println("\t>" + event.asCharacters().getData());
        }
    }
}
}
}
}

```

Résultat de l'exécution :

```

{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}bibliotheque
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
    >titre 1
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
    >nom 1
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
    >prenom 1
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
    >editeur 1
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
    >titre 2
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
    >nom 2
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
    >prenom 2
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
    >editeur 2
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
    >titre 3
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
    >nom 3
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
    >prenom 3
{http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
    >editeur 3

```

Comme avec l'API de type curseur, il est possible avec l'API de type itérateur d'interrompre le traitement du document.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.*;
import javax.xml.stream.*;
import javax.xml.stream.events.*;

public class TestStax3 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        boolean termine = false;
        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
        FileReader fr = new FileReader("biblio.xml");
        XMLEventReader xmler = xmlif.createXMLEventReader(fr);
        XMLEvent event;
        termine = !xmler.hasNext();
    }
}

```

```

while (!termine) {
    event = xmler.nextEvent();
    if (event.isStartElement()) {
        if (event.asStartElement().getName().getLocalPart() == "editeur") {
            event = xmler.nextEvent();
            System.out.println("Premier editeur = "+event.asCharacters().getData());
            termine = true;
        }
    }
    if (!termine && !xmlr.hasNext()) {
        termine = true;
    }
}
fr.close();
xmlr.close();
}
}

```

Les événements sont émis dans l'ordre de rencontre des éléments lors du parcours du document par le parseur.

Si le document XML est syntaxiquement correct, alors chaque événement de type `StartElement` possède un événement de type `EndElement` correspondant.

38.1.5. La mise en oeuvre des filtres

StAX propose la mise en oeuvre de filtre pour n'obtenir que les événements désirés.

Pour l'API de type itérateur, l'interface `EventFilter` définit la méthode `accept()` qui attend en paramètre un objet de type `XMLEvent` et renvoie un booléen qui précise si cet événement doit être traité.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import javax.xml.stream.StreamFilter;
import javax.xml.stream.XMLStreamReader;

public class MonStreamfilter implements StreamFilter {

    public boolean accept(XMLStreamReader reader) {
        if(reader.isStartElement() || reader.isEndElement())
            return true;
        else
            return false;
    }

}

```

Pour utiliser le filtre, il faut créer une instance de la classe `XMLStreamReader` en utilisant la méthode `createFilteredReader` de la fabrique `XMLInputFactory`. Elle attend en paramètre l'instance de `XMLStreamReader` pour le traitement du document et le filtre.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileReader;

import javax.xml.stream.XMLInputFactory;
import javax.xml.stream.XMLStreamReader;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class TestStax11 {
    public static void main(String args[]) throws Exception {

```

```

XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();

XMLStreamReader xmlr = xmlif.createXMLStreamReader(
    new FileReader("biblio.xml"));

XMLStreamReader xmlsr =
    xmlif.createFilteredReader(xmlr, new MonStreamFilter());

while (xmlsr.hasNext()) {
    int eventType = xmlsr.next();
    switch (eventType) {
        case XMLEvent.START_ELEMENT:
            System.out.println("START_ELEMENT "+xmlsr.getName());
            break;
        case XMLEvent.END_ELEMENT:
            System.out.println("END_ELEMENT "+xmlsr.getName());
            break;
        default:
            System.out.println("AUTRE "+xmlsr.getName());
            break;
    }
}
}
}
}

```

Résultat :

```

START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
START_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
END_ELEMENT {http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}bibliotheque

```

Pour l'API de type curseur, l'interface `StreamFilter` définit la méthode `accept()` qui attend en paramètre un objet de type `XMLStreamReader` et renvoie un booléen qui précise si l'événement courant doit être traité.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import javax.xml.stream.EventFilter;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class MonEventFilter implements EventFilter {

    public boolean accept(XMLEvent event) {

        if (event.isStartElement() || event.isEndElement())
            return true;
        else
            return false;
    }
}

```

Pour utiliser le filtre, il faut créer une instance de la classe `XMLEventReader` en utilisant la méthode `createFilteredReader` de la fabrique `XMLInputFactory`. Elle attend en paramètre l'instance de `XMLEventReader` pour le traitement du document et le filtre.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.*;
import javax.xml.stream.*;
import javax.xml.stream.events.*;

public class TestStAX12 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {

        XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
        XMLEventReader xmlr = xmlif.createXMLEventReader(new FileReader(
            "biblio.xml"));
        XMLEventReader xmler = xmlif.createFilteredReader(xmlr,
            new MonEventFilter());

        XMLEvent event;
        while (xmler.hasNext()) {
            event = xmler.nextEvent();
            if (event.isStartElement()) {
                System.out.println("StartElement=" + event.asStartElement().getName());
            } else if (event.isEndElement()) {
                System.out.println("EndElement=" + event.asEndElement().getName());
            } else {
                System.out.println("Autre");
            }
        }
    }
}

```

Résultat :

```

StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}bibliotheque
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre

```

```

EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}titre
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}nom
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}prenom
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}auteur
StartElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}editeur
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}livre
EndElement={http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb}bibliotheque

```

38.1.6. L'écrire un document XML avec l'API de type curseur

L'interface `XMLStreamWriter` propose des fonctionnalités simples et de bas niveau pour écrire un document.

L'interface `XMLStreamWriter` définit les méthodes pour un objet capable de réécrire un document en cours de parcours ou d'écrire un nouveau document.

Une instance d'un tel objet est obtenue en utilisant la fabrique `XMLOutputFactory`.

Exemple :

```

XMLStreamWriter writer = XMLOutputFactory.newInstance().
    createXMLStreamWriter(outStream);

```

L'interface `XMLStreamWriter` propose de nombreuses méthodes pour ajouter des noeuds de différents types au document en cours de rédaction :

Méthode	Rôle
<code>writeStartDocument()</code>	ajouter le prologue du document
<code>writeEndDocument()</code>	ajouter tous les éléments de type fin requis pour terminer le document
<code>writeStartElement()</code>	ajouter un élément de type début
<code>writeEndElement()</code>	ajouter un élément de type fin
<code>writeComment()</code>	ajouter un élément de type commentaire
<code>writeNamespace()</code>	ajouter un espace de nommage
<code>writeCharacters()</code>	ajouter un élément de type texte
<code>writeProcessingInstruction()</code>	ajouter une instruction de traitement

Remarque : chaque méthode `writeStartXxx()` doit avoir un appel à la méthode `writeEndXxx()` correspondante dans les traitements.

Il faut obtenir une instance de la fabrique `XMLOutputFactory` utilisant sa méthode `newInstance()`.

Exemple :

```
XMLOutputFactory outputFactory = XMLOutputFactory.newInstance();
```

Il faut instancier un objet de type `FileWriter` qui va encapsuler le fichier où sera stocké le document XML

Exemple :

```
FileWriter output = new FileWriter(new File("test.xml"));
```

Il faut obtenir une instance de l'interface `XMLStreamWriter` en utilisant la méthode `createXMLStreamWriter()` de la fabrique.

Exemple :

```
XMLStreamWriter xmlsw = outputFactory.createXMLStreamWriter(output);
```

Il faut créer le prologue du document en utilisant la méthode `writeStartDocument()` qui attend en paramètre le nom du jeu de caractères d'encodage et la version de xml. Ces deux informations ne sont utilisées que comme valeur des attributs encoding et version du prologue.

Exemple :

```
xmlsw.writeStartDocument("Cp1252", "1.0");
```

Pour préciser le jeu de caractères utilisé pour encoder le document XML, il est nécessaire d'utiliser une version surchargée de la méthode `createXMLStreamWriter()`.

Exemple :

```
FileOutputStream output = new FileOutputStream("test.xml");  
XMLStreamWriter xmlsw = outputFactory.createXMLStreamWriter(output, "UTF-8");  
xmlsw.writeStartDocument("UTF-8", "1.0");
```

La création d'une balise dans le document à la position courante se fait en utilisant la méthode `writeStartElement()`. Cette méthode possède trois surcharges qui permettent de préciser le nom de la balise, son préfixe et l'URI de son espace de nommage.

La méthode `writeNamespace()` qui attend en paramètre un prefix et une uri permet de définir un espace de nommage pour la balise courante.

Exemple :

```
xmlsw.writeNamespace("tns", "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
```

La méthode `writeAttribut()` permet de définir un attribut à la balise courante. Elle possède plusieurs surcharges qui attendent en paramètre le nom de l'attribut, sa valeur, un préfixe et l'uri de l'espace de nommage

Exemple :

```
xmlsw.writeNamespace("xsi", "http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance");
```

La méthode `writeCharacters()` qui peut être utilisée avec une chaîne de caractères ou un tableau de caractères permet d'écrire un noeud de type texte à la balise courante.

Exemple :

```
xmlsw.writeCharacters("titre "+i);
```

La méthode `writeCharacters()` permet d'ajouter du texte dans le document en échappant les caractères utilisés par XML (<, >, &, ...).

La méthode `writeEndElement()` permet de créer une balise fermante à la balise courante. Elle détermine automatiquement le nom de la balise courante pour créer la balise nécessaire. Son appel est obligatoire pour chaque balise ouverte.

Exemple :

```
xmlsw.writeEndElement();
```

Une balise de commentaires peut être créée en utilisant la méthode `writeComment()`.

Exemple :

```
xmlsw.writeComment("Fichier de test XMLStreamWriter");
```

La méthode `writeProcessingInstruction()` permet d'ajouter une balise de type instruction de traitement.

La méthode `writeEndDocument()` permet de créer toutes les balises fermantes requises à partir de la balise courante jusqu'à la balise racine.

Une fois le document complet, il est nécessaire d'utiliser les méthodes `flush()` et `close()` de la classe `XMLStreamWriter` pour enregistrer le document XML dans le fichier.

Exemple :

```
xmlsw.flush();  
xmlsw.close();
```

Exemple complet :

```
package com.jmdoudoux.test.stax;  
  
import java.io.StringWriter;  
  
import javax.xml.stream.XMLOutputFactory;  
import javax.xml.stream.XMLStreamWriter;  
  
public class TestStax5 {  
  
    public static void main(String args[]) throws Exception {  
  
        String ns = "http://www.jmdoudoux.com/test/stax";  
  
        StringWriter strw = new StringWriter();  
        XMLOutputFactory output = XMLOutputFactory.newInstance();  
        XMLStreamWriter writer = output.createXMLStreamWriter(strw);  
        writer.writeStartDocument();  
        writer.setPrefix("tns", ns);  
        writer.setDefaultNamespace(ns);  
        writer.writeStartElement(ns, "bibliotheque");  
            writer.writeNamespace("tns", ns);  
            writer.writeStartElement(ns, "livre");  
                writer.writeAttribute("id", "1");  
                writer.writeStartElement(ns, "titre");  
                    writer.writeCharacters("titre1");  
                writer.writeEndElement();  
                writer.writeStartElement(ns, "auteur");  
                    writer.writeStartElement(ns, "nom");  
                        writer.writeCharacters("nom1");
```

```

        writer.writeEndElement();
        writer.writeStartElement(ns, "prenom");
        writer.writeCharacters("prenom1");
        writer.writeEndElement();
        writer.writeEndElement();
        writer.writeStartElement(ns, "editeur");
        writer.writeCharacters("editeur1");
        writer.writeEndElement();
        writer.writeEndElement();
        writer.writeEndElement();
        writer.flush();

        System.out.println(strw.toString());
    }
}

```

Remarque : l'indentation des méthodes writeXxx() permet de vérifier qu'aucun appel de méthode n'a été oublié.

Résultat :

```

<?xml version="1.0" ?>
<bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/stax">
  <tns:livre id="1">
    <tns:titre>titre1</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom1</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom1</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur1</tns:editeur>
  </tns:livre>
</bibliotheque>

```

Attention : une implémentation de l'interface XMLStreamWriter n'a pas d'obligation de vérifier que le document créé soit bien formé. Par exemple, l'oubli d'un appel à la méthode writeEndElement() pour un tag provoque un décalage dans la balise de fin qui va résulter en l'absence de la balise de fermeture du tag racine.

Exemple complet :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.File;
import java.io.FileWriter;

import javax.xml.stream.XMLOutputFactory;
import javax.xml.stream.XMLStreamWriter;

public class TestStax4 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {

        XMLOutputFactory outputFactory = XMLOutputFactory.newInstance();
        FileWriter output = new FileWriter(new File("test.xml"));
        XMLStreamWriter xmlsw = outputFactory.createXMLStreamWriter(output);
        xmlsw.writeStartDocument("Cp1252", "1.0");
        xmlsw.writeComment("Fichier de test XMLStreamWriter");
        xmlsw.writeStartElement("tns", "bibliotheque",
            "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
        xmlsw.writeNamespace("tns", "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
        xmlsw.writeNamespace("xsi", "http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance");
        xmlsw.writeAttribute("xsi:schemaLocation",
            "http://www.jmdoudoux.com/test/stax/biblio.xsd");

        for (int i = 1; i < 4; i++) {

            xmlsw.writeStartElement("tns", "livre",
                "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");

            xmlsw.writeStartElement("tns", "titre",

```

```

        "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
xmlsw.writeCharacters("titre "+i);
xmlsw.writeEndElement();

xmlsw.writeStartElement("tns", "auteur",
    "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
xmlsw.writeStartElement("tns", "nom",
    "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
xmlsw.writeCharacters("nom "+i);
xmlsw.writeEndElement();
xmlsw.writeStartElement("tns", "prenom",
    "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
xmlsw.writeCharacters("prenom "+i);
xmlsw.writeEndElement();
xmlsw.writeEndElement();

xmlsw.writeStartElement("tns", "editeur",
    "http://www.jmdoudoux.com/test/stax");
xmlsw.writeCharacters("editeur "+i);
xmlsw.writeEndElement();

xmlsw.writeEndElement();
}

xmlsw.writeEndElement();
xmlsw.flush();
xmlsw.close();
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0" encoding="Cp1252"?><!--Fichier de test XMLStreamWriter-->
<tns:bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/stax"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://www.jmdoudoux.com/test/stax/biblio.xsd">
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 1</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 1</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 1</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 1</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 2</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 2</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 2</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 2</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 3</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 3</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 3</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 3</tns:editeur>
  </tns:livre>
</tns:bibliotheque>

```

38.1.7. L'écrire un document XML avec l'API de type itérateur

L'interface `XMLEventWriter` propose des fonctionnalités à l'API de type itérateur pour écrire un document XML : celle-ci est particulièrement adaptée à la réécriture d'un document en cours de traitement par l'API de type itérateur mais elle peut aussi être utilisée pour créer un nouveau document. Elle propose des méthodes pour créer un document XML à

partir d'objets de type `XMLEvent`.

Une instance de type `XMLEventWriter` est obtenue en utilisant la fabrique `XMLOutputFactory`.

Elle possède plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
<code>void flush()</code>	Permettre de vider le cache et d'écrire les données qu'il contient
<code>void close()</code>	Fermer le flux d'écriture
<code>void add(XMLEvent)</code>	Ajouter un élément dans le document

Les événements sont ajoutés au fur et à mesure et ne peuvent plus être modifiés une fois ajoutés. L'ajout d'attributs ou d'espace de nommage se fait toujours sur le dernier élément de type `StartElement` ajouté dans le flux.

La méthode `setPrefix()` permet d'associer un préfixe à un espace de nommage.

Il faut instancier une occurrence de l'interface `XMLEventWriter` à partir d'une fabrique de type `XMLOutputFactory`.

Exemple :

```
XMLOutputFactory outputFactory = XMLOutputFactory.newInstance();
XMLEventWriter writer = outputFactory.createXMLEventWriter(new FileWriter(
    "test2.xml"));
```

Il faut obtenir une instance de la fabrique `XMLEventFactory` en utilisant sa méthode `newInstance()`.

Exemple :

```
XMLEventFactory eventFactory = XMLEventFactory.newInstance();
```

Cette fabrique permet de créer des instances des événements qui seront ajoutés dans le document.

Exemple :

```
writer.add(eventFactory.createStartDocument());
```

Une fois le document terminé, il suffit d'appeler les méthodes `flush()` et `close()`.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileWriter;

import javax.xml.stream.XMLEventFactory;
import javax.xml.stream.XMLEventWriter;
import javax.xml.stream.XMLOutputFactory;

public class TestStax8 {

    private static final String NS_TNS = "http://www.jmdoudoux.com/test/stax";

    private static final String PREFIX_TNS = "tns";

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        XMLOutputFactory outputFactory = XMLOutputFactory.newInstance();
        XMLEventWriter writer = outputFactory.createXMLEventWriter(new FileWriter(
            "test2.xml"));
        XMLEventFactory eventFactory = XMLEventFactory.newInstance();
```

```

writer.setPrefix(PREFIX_TNS, NS_TNS);
writer.add(eventFactory.createStartDocument());
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS,
    "bibliotheque"));
writer.add(eventFactory.createNamespace(PREFIX_TNS, NS_TNS));
writer.add(eventFactory.createProcessingInstruction("MonTraitement", ""));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "livre"));
writer.add(eventFactory.createComment("mon commentaire"));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "titre"));
writer.add(eventFactory.createCharacters("titre 1"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "titre"));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "auteur"));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "nom"));
writer.add(eventFactory.createCharacters("nom 1"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "nom"));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "prenom"));
writer.add(eventFactory.createCharacters("prenom 1"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "prenom"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "auteur"));
writer.add(eventFactory.createStartElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "editeur"));
writer.add(eventFactory.createCharacters("editeur 1"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "editeur"));
writer.add(eventFactory.createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "livre"));
writer.add(eventFactory
    .createEndElement(PREFIX_TNS, NS_TNS, "bibliotheque"));

writer.add(eventFactory.createEndDocument());
writer.flush();
writer.close();
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0"?>
<tns:bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/stax">
  <?MonTraitement ?>
    <tns:livre>
      <!--mon commentaire-->
      <tns:titre>titre 1</tns:titre>
      <tns:auteur>
        <tns:nom>nom 1</tns:nom>
        <tns:prenom>prenom 1</tns:prenom>
      </tns:auteur>
      <tns:editeur>editeur 1</tns:editeur>
    </tns:livre></p>
  </tns:bibliotheque>

```

Il est aussi possible d'utiliser l'API de type itérateur en lecture et en écriture simultanément.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.stax;

import java.io.FileReader;
import java.io.FileWriter;

import javax.xml.stream.XMLEventFactory;
import javax.xml.stream.XMLEventReader;
import javax.xml.stream.XMLEventWriter;
import javax.xml.stream.XMLInputFactory;
import javax.xml.stream.XMLOutputFactory;
import javax.xml.stream.events.Characters;
import javax.xml.stream.events.XMLEvent;

public class TestStax9 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {

```

```

XMLOutputFactory outputFactory = XMLOutputFactory.newInstance();

XMLInputFactory xmlif = XMLInputFactory.newInstance();
FileReader fr = new FileReader("biblio.xml");
XMLStreamReader reader = xmlif.createXMLStreamReader(fr);

XMLOutputFactory eventFactory = XMLOutputFactory.newInstance();
XMLOutputWriter writer = outputFactory.createXMLOutputWriter(new FileWriter(
    "test3.xml"));

while (reader.hasNext()) {
    XMLOutput event = (XMLOutput) reader.next();
    if (event.getEventType() == XMLOutput.CHARACTERS) {
        Characters characters = event.asCharacters();
        if (!characters.isWhiteSpace()) {
            writer.add(eventFactory.createCharacters(characters.getData() + " modif"));
        }
    } else {
        writer.add(event);
    }
}
writer.flush();

writer.close();
}
}

```

Résultat :

```

<?xml version="1.0"?>
<tns:bibliotheque xmlns:tns="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://www.jmdoudoux.com/test/jaxb biblio.xsd ">
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 1 modif</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 1 modif</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 1 modif</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 1 modif</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 2 modif</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 2 modif</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 2 modif</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 2 modif</tns:editeur>
  </tns:livre>
  <tns:livre>
    <tns:titre>titre 3 modif</tns:titre>
    <tns:auteur>
      <tns:nom>nom 3 modif</tns:nom>
      <tns:prenom>prenom 3 modif</tns:prenom>
    </tns:auteur>
    <tns:editeur>editeur 3 modif</tns:editeur>
  </tns:livre>
</tns:bibliotheque>

```

38.1.8. La comparaison entre SAX, DOM et StAX

Les parseurs avant l'arrivée de StAX utilisent deux méthodes principales pour traiter un document XML :

- ceux basés sur un modèle événementiel utilisé par SAX notamment
- ceux basés sur un modèle reposant sur un arbre d'objets utilisé par DOM notamment

Ces deux modèles ont chacun leurs avantages et leurs inconvénients.

	Avantages	Inconvénients
SAX	• grande efficacité • faible ressource nécessaire • API simple • traitement au fur et à mesure de la lecture	• l'état du document doit être conservé « manuellement » • le document tout entier doit être parcouru • ne peut être utilisé que pour lire un document • traitements séquentiels
DOM	• lecture aléatoire dans l'arbre du document • permet la mise à jour d'un document	• ressources nécessaires importantes proportionnelles à la taille du document • API plus complexe car non développée spécifiquement pour Java

Les trois API de JAXP permettant d'analyser un document XML ont chacune des points forts et des points faibles dont il faut tenir compte pour déterminer quelle API sera la mieux adaptée en fonction des besoins.

	SAX	StAX	DOM
Type de traitements	Événement de type push	Événement de type pull	Arbre d'objets en mémoire
Facilité de mise en oeuvre	Moyenne	Elevée	Moyenne
Support XPath	Non	Non	Oui
Consommation en ressources	Faible	Faible	Dépendante de la taille du document
Sens de parcours	Vers l'avant uniquement	Vers l'avant uniquement	Libre
Lecture	Oui	Oui	Oui
Ecriture	Non	Oui	Oui
Modification	Non	Non	Oui

Même si l'API StAX est basée sur des événements, ces fonctionnalités la placent entre les deux autres types de parsers.

SAX et StAX reposent tous les deux sur un traitement par flux : le document est parcouru et traité au fur et à mesure. Ce type de traitement est efficace et peut consommer peu de ressources : il est donc particulièrement adapté au traitement de gros documents.

L'avantage de StAX par rapport à SAX est de donner la possibilité au développeur de demander le prochain événement et de le traiter si nécessaire plutôt que de fournir des traitements dans des fonctions de type « callback » appelées par le parseur. Ceci donne au développeur un meilleur contrôle sur les traitements en facilitant leur mise en oeuvre et permet à tout moment d'interrompre le traitement du parseur sans attendre le traitement de tout le document.

SAX lit et analyse le document au fur et à mesure et émet des événements à destination d'un handler défini dans l'application qui est composée de méthodes de type callback. Ces méthodes sont automatiquement exécutées par le parseur en fonction des événements émis par ce dernier lors de la lecture du document. C'est donc le parseur qui a le contrôle sur les traitements d'analyse du document : ce type de traitement est dit push (c'est le parseur qui émet des événements à son initiative vers l'application). Il nécessite le parcours de tout le document. SAX ne permet d'écrire un document XML.

SAX n'est pas aussi simple à mettre en oeuvre que StAX puisqu'il faut développer un handler qui va traiter les événements émis sous la forme de callback : le code des traitements pour sa mise en oeuvre peut être rapidement complexe. Stax est plus simple que SAX : c'est une forme de traitement de type pull (les événements sont émis par le parseur à la demande de l'application) ce qui permet de donner le contrôle de l'analyse au développeur grâce à un parcours d'un ensemble d'événements.

Avec StAX, c'est donc l'application qui possède le contrôle sur le traitement du document ce qui rend plus intuitif le code à écrire pour traiter le document : l'application peut ignorer un élément, appliquer un filtre ou arrêter le traitement du document à tout moment.

Les fonctionnalités de StAX sont proches de celle de SAX. Cependant StAX propose des fonctionnalités supplémentaires :

- une mise en oeuvre des traitements sous une forme itérative qui la rend plus naturelle que la forme de type callback de SAX
- StAX permet l'écriture de documents
- StAX peut être plus efficace car il n'oblige pas à traiter tout le document

StAX est donc aussi efficace que SAX en proposant un modèle de mise en oeuvre plus facile et extensible. StAX pourrait remplacer SAX mais StAX est une API récente qui ne possède pas d'implémentation dans d'autre langage pour le moment. SAX est un standard de fait implémenté dans de nombreuses solutions de parsing dans différentes plates-formes et langages.

DOM est basé sur un arbre d'objets en mémoire qui représente l'ensemble des éléments d'un document XML. Ceci est très pratique pour permettre de se déplacer librement dans le document et de le parcourir à son gré d'autant que DOM supporte l'utilisation des expressions XPath.

DOM est la seule API qui permet de modifier le document. La contre partie est que DOM consomme beaucoup de ressources et notamment de mémoire puisque tout le document est représenté par un arbre d'objets en mémoire : cela exclut de fait son utilisation pour des documents XML volumineux.

DOM est donc l'API la plus puissante puisqu'elle permet un parcours du document dans n'importe quel ordre et quel sens, de modifier le document (création, modification et suppression de noeuds dans le document) et d'écrire le document.

DOM et StAX ont en commun de pouvoir écrire un document XML.

L'existence de trois API pour traiter un document XML entraîne logiquement des interrogations sur le choix de l'API à utiliser en fonction du besoin. Il n'existe pas de règles immuables concernant ces choix mais voici quelques cas d'utilisation particuliers :

- La transformation d'un document XML en un autre document XML : il est fréquent de devoir transformer un document XML en un autre document XML pour modifier la structure du document ou pour enrichir ou appauvrir les données contenues dans le document. La solution la plus adaptée pour modifier la structure ou appauvrir le document semble être XSLT puisque c'est son rôle principal. StAX ou DOM peuvent être aussi utilisés notamment dans le cas d'enrichissement du document : ces deux API nécessitent l'écriture de code mais cela permet aussi un accès à toutes les API de Java.
- Data Binding : l'utilisation de plus en plus fréquente de XML nécessite de pouvoir mapper un objet à un document ou une portion de document XML et vice et versa. Le plus simple est d'utiliser une API dédiée telle que JAXB mais il est aussi possible de réaliser ce traitement à la main. SAX ne peut être utilisé que pour mapper un document XML dans un objet (unmarshalling). StAX et DOM pouvant écrire un document, ces deux API peuvent être utilisés pour des opérations dans les deux sens.
- Un document XML comme source de données : les données à utiliser et éventuellement à mettre à jour sont stockées dans un document XML. Dans ce cas de figure, seul DOM peut répondre au besoin grâce à son support de XPath pour accéder directement à une donnée et sa possibilité de modifier le contenu du document pour réaliser des mises à jour.

StAX peut donc être utilisé dans de nombreux cas de traitements de documents XML.

Partie 5 : L'accès aux bases de données

Cette partie concerne l'accès aux bases de données à partir d'applications Java. Il existe pour ce besoin de nombreuses solutions sous différentes formes dont plusieurs API standards ou frameworks open source.

Cette partie regroupe plusieurs chapitres :

- ♦ La persistance des objets : expose les difficultés liées à la persistance des objets vis à vis du modèle relationnel et présente rapidement des solutions architecturales et techniques (api standards et open source)
- ♦ JDBC (Java DataBase Connectivity) : indique comment utiliser cette API historique pour accéder aux bases de données
- ♦ JDO (Java Data Object) : API qui standardise et automatise le mapping en des objets Java et un système de gestion de données
- ♦ Hibernate : présente Hibernate, un framework de mapping Objets/Relationnel open source
- ♦ JPA (Java Persistence API) : JPA est la spécification de l'API standard dans le domaine du mapping O/R utilisable avec Java EE mais aussi avec Java SE à partir de la version 5.

39. La persistance des objets

Chapitre 39

39.1. Introduction

La quasi-totalité des applications de gestion traitent des données dans des volumes plus ou moins importants. Dès que ce volume devient assez important, les données sont stockées dans une base de données.

Il existe plusieurs types de base de données

- Hiérarchique : historiquement le type le plus ancien, ces bases de données étaient largement utilisées sur les gros systèmes de type mainframe. Les données sont organisées de façon hiérarchique grâce à des pointeurs. Exemple DL1, IMS, Adabas
- Relationnelle (RDBMS / SGBDR) : c'est le modèle le plus répandu actuellement. Ce type de base de données repose sur les théories ensemblistes et l'algèbre relationnelle. Les données sont organisées en tables possédant des relations entre elles grâce à des clés primaires et étrangères. Les opérations sur la base sont réalisées grâce à des requêtes SQL. Exemple : MySQL, PostgreSQL, HSQldb, Derby
- Objet (ODBMS / SGBDO) : Exemple db4objects
- XML (XDBMS) : Exemple : Xindice

La seconde catégorie est historiquement la plus répandue mais aussi une des moins compatibles avec la programmation orientée objet.

39.1.1. La correspondance entre le modèle relationnel et objet

La correspondance des données entre le modèle relationnel et le modèle objet doit faire face à plusieurs problèmes :

- le modèle objet propose plus de fonctionnalités : héritage, polymorphisme, ...
- les relations entre les entités des deux modèles sont différentes
- les objets ne possèdent pas d'identifiant en standard (hormis son adresse mémoire qui varie d'une exécution à l'autre). Dans le modèle relationnel, chaque occurrence devrait posséder un identifiant unique

La persistance des objets en Java possède de surcroît quelques inconvénients supplémentaires :

- de multiples choix dans les solutions et les outils (standard, commerciaux, open source)
- de multiples choix dans les API et leurs implémentations
- de nombreuses évolutions dans les API standards et les frameworks open source

39.2. L'évolution des solutions de persistance avec Java

La première approche pour faire une correspondance entre ces deux modèles a été d'utiliser l'API JDBC fournie en standard avec le JDK. Cependant cette approche possède plusieurs inconvénients majeurs :

- nécessite l'écriture de nombreuses lignes de codes, souvent répétitives
- le mapping entre les tables et les objets est un travail de bas niveau
- ...

Tous ces facteurs réduisent la productivité mais aussi les possibilités d'évolutions et de maintenance. De plus, une grande partie de ce travail peut être automatisé.

Face à ce constat, différentes solutions sont apparues :

- des frameworks open source : le plus populaire est Hibernate qui utilise des POJOs.
- des frameworks commerciaux dont Toplink était le leader avant que sa base passe en open source
- des API Standards : JDO, EJB entity, JPA

39.3. Le mapping O/R (objet/relationnel)

Le mapping Objet/Relationnel (mapping O/R) consiste à réaliser la correspondance entre le modèle de données relationnel et le modèle objets de façon la plus facile possible.

Un outil de mapping O/R doit cependant proposer un certain nombre de fonctionnalités parmi lesquelles :

- Assurer le mapping des tables avec les classes, des champs avec les attributs, des relations et des cardinalités
- Proposer une interface qui permette de facilement mettre en oeuvre des actions de type CRUD
- Eventuellement permettre l'héritage des mappings
- Proposer un langage de requêtes indépendant de la base de données cible et assurer une traduction en SQL natif selon la base utilisée
- Supporter différentes formes d'identifiants générés automatiquement par les bases de données (identity, sequence, ...)
- Proposer un support des transactions
- Assurer une gestion des accès concurrents (verrou, dead lock, ...)
- Fournir des fonctionnalités pour améliorer les performances (cache, lazy loading, ...)

Les solutions de mapping sont donc riches en fonctionnalités ce qui peut rendre leur mise en oeuvre plus ou moins complexe. Cette complexité est cependant différente d'un développement de toute pièce avec JDBC.

Les solutions de mapping O/R permettent de réduire la quantité de code à produire mais impliquent une partie configuration (généralement sous la forme d'un ou plusieurs fichiers XML ou d'annotations pour les solutions reposant sur Java 5).

Depuis quelques années, les principales solutions mettent en oeuvre des POJO (Plain Old Java Object).

39.3.1. Le choix d'une solution de mapping O/R

Comme pour tout choix d'une solution, des critères standards doivent entrer en ligne de compte (prix, complexité de prise en main, performance, maturité, pérennité, support, ...)

Dans le cas d'une solution de mapping O/R, il faut aussi prendre en compte des critères plus spécifiques à ce type de technologie.

La solution doit proposer des fonctionnalités de base :

- gestion de tous les types de relations (1-1, 1-n, n-n)
- langage de requêtes supportant des fonctions avancées de SQL (jointure, groupage, agrégat, ...)
- support des transactions
- support de l'héritage et du polymorphisme
- support de nombreuses bases de données
- gestion des accès concurrents
- support des différents types de clés et des clés composées
- support des mises à jour en cascade
- support du mapping de type une classe contenant des données de plusieurs tables ou l'inverse
- configuration par fichiers ou annotations
- ...

La prise en compte des performances et des optimisations proposées par la solution est très importante :

- chargement différé (lazy loading) au niveau d'un champ
- gestion de caches au niveau des données et des requêtes
- optimisation des requêtes
- ...

Il est aussi nécessaire de tenir compte des outils proposés par la solution pour faciliter sa mise en oeuvre. Ces outils peuvent par exemple :

- permettre l'automatisation de la génération des classes ou des schémas de la base de données
- faciliter la rédaction et la maintenance des fichiers de configuration
- ...

Certaines fonctionnalités avancées peuvent être utiles voir requises en fonction des besoins :

- mise en oeuvre de POJO
- support du mode déconnecté
- support des procédures stockées
- ...

39.3.2. Les difficultés lors de la mise en place d'un outil de mapping O/R

De nombreuses difficultés peuvent survenir lors de la mise en oeuvre d'un outil de mapping O/R

- Difficultés à mapper le modèle relationnel à cause de la complexité du modèle ou de sa mauvaise conception
- Temps d'apprentissage de l'outil plus ou moins important
- Difficultés pour mettre en oeuvre les transactions
- Parfois des problèmes de performance peuvent nécessiter un paramétrage plus fin notamment en ce qui concerne la mise en oeuvre de caches ou du chargement tardif (lazy loading)
- Difficultés pour maintenir les fichiers de configuration généralement au format XML et à les synchroniser avec les évolutions du modèle de données. Des outils existent pour certaines solutions afin de faciliter cette tâche.

39.4. Architecture et persistance de données

Dans une architecture en couche, il est important de prévoir une couche dédiée aux accès aux données.

Il est assez fréquent dans cette couche de parler de la notion de CRUD qui représentent un ensemble des 4 opérations de bases réalisable sur une données.

Il est aussi de bon usage de mettre en oeuvre le design pattern DAO (Data Access Object) proposé par Sun.

39.4.1. La couche de persistance

La partie du code responsable de l'accès aux données dans une application multi niveaux doit être encapsulée dans une couche dédiée aux interactions avec la base de données de l'architecture généralement appelée couche de persistance. Celle-ci permet notamment :

- d'ajouter un niveau d'abstraction entre la base de données et l'utilisation qui en est faite.
- de simplifier la couche métier qui utilise les traitements de cette couche
- de masquer les traitements réalisés pour mapper les objets dans la base de données et vice et versa
- de faciliter le remplacement de la base de données utilisée

La couche métier qui va utiliser la couche de persistance reste indépendante du code dédié à l'accès à la base de données. Ainsi la couche métier ne contient aucune requête SQL, ni code de connexion ou d'accès à la base de données. La couche

métier utilise les classes de la couche métier qui encapsulent ces traitements. Ainsi la couche métier manipule uniquement des objets pour les accès à la base de données.

Le choix des API ou des outils dépend du contexte : certaines solutions ne sont utilisables qu'avec la plate-forme Enterprise Edition (exemple : les EJB) ou sont utilisables indifféremment avec les plates-formes Standard et Enterprise Edition.

L'utilisation d'une API standard permet de garantir la pérennité et de choisir l'implémentation à mettre en oeuvre.

Les solutions open source et commerciales ont les avantages et inconvénients inhérents à leur typologie respective.

39.4.2. CRUD

L'acronyme CRUD (Create, Read, Update and Delete) désigne les quatre opérations réalisables sur des données (création, lecture, mise à jour et suppression).

Exemple : une interface qui propose des opérations de type CRUD pour un objet de type Entite

```
public interface EntiteCrud {  
    public Entite obtenir(Integer id);  
    public void creer(Entite entite);  
    public void modifier(Entite entite);  
    public Collection obtenirTous();  
    public void supprimer(Entite entite);  
}
```

39.4.3. DAO

DAO est l'acronyme de Data Access Object. C'est un modèle de conception qui propose de découpler l'accès à une source de données.

L'accès aux données dépend fortement de la source de données. Par exemple, l'utilisation d'une base de données est spécifique pour chaque fournisseur. Même si SQL et JDBC assurent une partie de l'indépendance vis-à-vis de la base de données utilisées, certaines contraintes imposent une mise à en oeuvre spécifique de certaines fonctionnalités.

Par exemple, la gestion des champs de type identifiants est proposée selon diverses formes par les bases de données : champ auto-incrémenté, identity, séquence, ...

Le motif de conception DAO proposé dans le blue print de Sun propose de séparer les traitements d'accès physique à une source de données de leur utilisation dans les objets métiers. Cette séparation permet de modifier une source de données sans avoir à modifier les traitements qui l'utilise.

Le DAO peut aussi proposer un mécanisme pour rendre l'accès aux bases de données indépendant de la base de données utilisées et même rendre celle-ci paramétrable.

Les classes métier utilisent le DAO via son interface et sont donc indépendantes de son implémentation. Si cette implémentation change (par exemple un changement de base de données), seul l'implémentation du DAO est modifié mais les classes qui l'utilisent via son interface ne sont pas impactées.

Le DAO définit donc une interface qui va exposer les fonctionnalités utilisables. Ces fonctionnalités doivent être indépendantes de l'implémentation sous jacente. Par exemple, aucune méthode ne doit avoir de requêtes SQL en paramètre. Pour les mêmes raisons, le DAO doit proposer sa propre hiérarchie d'exceptions.

Une implémentation concrète de cette interface doit être proposée. Cette implémentation peut être plus ou moins complexe en fonction de critères de simplicité ou de flexibilité.

Fréquemment les DAO ne mettent pas en oeuvre certaines fonctionnalités comme la mise en oeuvre d'un cache ou la

gestion des accès concurrents.

39.5. Les différentes solutions

Différentes solutions peuvent être utilisées pour la persistance des objets en Java :

- Sérialisation
- JDBC
- Génération automatisée de code source
- SQL/J
- Enrichissement du code source (enhancement)
- Génération de byte code
- framework de mapping O/R (Object Relational Mapping)
- Base de données objet (ODBMS)

La plupart de ces solutions offre de surcroît un choix plus ou moins important d'implémentations.

39.6. Les API standards

Les différentes évolutions de Java ont apportées plusieurs solutions pour assurer la persistance des données vers une base de données.

39.6.1. JDBC

JDBC est l'acronyme de Java DataBase Connectivity. C'est l'API standard pour permettre un accès à une base de données. Son but est de permettre de coder des accès à une base de données en laissant le code le plus indépendant de la base de données utilisée.

C'est une spécification qui définit des interfaces pour se connecter et interagir avec la base de données (exécution de requêtes ou de procédures stockées, parcourt des résultats des requêtes de sélection, ...)

L'implémentation de ces spécifications est fournis par des tiers, et en particulier les fournisseurs de base de données, sous la forme de Driver.

La mise en oeuvre de JDBC est détaillée dans le chapitre JDBC

39.6.2. JDO 1.0

JDO est l'acronyme de Java Data Object : le but de cet API est de rendre transparent la persistance d'un objet. Il repose sur l'enrichissement de byte-code à la compilation.

Cette API a été spécifiée sous la JSR-012

Il existe plusieurs implémentations dont :

- Apache JDO (<http://db.apache.org/jdo/>)
- JPOX (<http://www.jpox.org>)
- Xcalia LiDO
- Kodo (<http://www.solarmetric.com/>) – BEA
- Speedo (<http://speedo.objectweb.org/>)

La mise en oeuvre de JDO est détaillée dans le chapitre JDO

39.6.3. JDO 2.0

La version 2 de JDO a été diffusée en mars 2006.

Il existe de plusieurs implémentations dont :

- Apache JDO (<http://db.apache.org/jdo/>)
- JPOX (<http://www.jpox.org>) : c'est l'implémentation de référence (RI) pour JDO 2.0
- Kodo (<http://www.solarmetric.com/>) – BEA

39.6.4. EJB 2.0

Les EJB (Enterprise Java Bean) proposent des beans de type Entités pour assurer la persistance des objets.

Les EJB de type Entité peuvent être de deux types :

- CMP (Container Managed Persistence) : la persistance est assurée par le conteneur d'EJB en fonction du paramétrage fourni
- BMP (Bean Managed Persistence) :

Les EJB bénéficient des services proposés par le conteneur cependant cela les rends dépendant de ce conteneur pour l'exécution : ils sont difficilement utilisables en dehors du conteneur (par exemple pour les tester).

Il existe de nombreuses implémentations puisque chaque serveur d'application certifié J2EE doit implémenter les EJB ce qui inclus entre autre JBoss de RedHat, JonAS, Geronimo d'Apache, Glassfish de Sun, Websphere d'IBM, Weblogic de BEA, ...

39.6.5. Java Persistence API et EJB 3.0

JPA (Java Persistence API) est issu des travaux de la JSR-220 concernant la version 3.0 des EJB : elle remplace d'ailleurs les EJB Entités version 2. C'est une synthèse standardisée des meilleurs outils du sujet (Hibernate, Toplink, ...)

L'API repose sur

- l'utilisation d'entités persistantes sous la forme de POJOs
- un gestionnaire de persistance (EntityManager) qui assure la gestion des entités persistantes
- l'utilisation d'annotations
- la configuration via des fichiers xml

JPA peut être utilisé avec Java EE dans un serveur d'application mais aussi avec Java SE (avec quelques fonctionnalités proposées par le conteneur en moins).

JPA est une spécification : il est nécessaire d'utiliser une implémentation pour la mettre en oeuvre. L'implémentation de référence est la partie open source d'Oracle Toplink : Toplink essential. La version 3.2 d'Hibernate implémente aussi JPA.

JPA ne peut être utilisé qu'avec des bases de données relationnelles.

La version 3.0 des EJB utilise JPA pour la persistance des données.

La mise en oeuvre de JPA est détaillée dans le chapitre [JPA](#)

39.7. Les frameworks open source

Pour palier à certaines faiblesses des API standards, la communauté open source a développé de nombreux frameworks concernant la persistance de données dont le plus utilisé est Hibernate. Cette section va rapidement présenter quelques uns d'entre eux.

39.7.1. iBatis

Le site officiel du projet est à l'url : <http://ibatis.apache.org/>

39.7.2. Hibernate

Hibernate est le framework open source de mapping O/R le plus populaire. Cette popularité est liée à la richesse des fonctionnalités proposées et à ses performances.

Hibernate propose son propre langage d'interrogation HQL et a largement inspiré les concepteurs de l'API JPA. Hibernate est un projet open source de mapping O/R qui fait référence en la matière car il possède plusieurs avantages :

- manipulation de données d'une base de données relationnelles à partir d'objets Java
- facile à mettre en oeuvre, efficace et fiable
- open source

Le site officiel du projet est à l'url : <http://www.hibernate.org/>

L'utilisation d'Hibernate est détaillée dans le chapitre [Hibernate](#)

39.7.3. Castor

Castor permet de mapper des données relationnelles ou XML avec des objets Java.

Castor propose une solution riche mais qui n'implémente aucun standard.

Le site officiel du projet est à l'url : <http://www.castor.org/>

39.7.4. Apache Torque

Torque est un framework initialement développé pour le projet Jakarta Turbine : il est développé depuis sous la forme d'un projet autonome.

Torque se compose d'un générateur qui va générer automatiquement les classes requises pour accéder à la base de données et d'un environnement d'exécution qui va permettre la mise en oeuvre des classes générées.

Torque utilise un fichier XML contenant une description de la base de données pour générer des classes permettant des opérations sur la base de données grâce à des outils dédiés. Ces classes reposent sur un environnement d'exécution (runtime) fourni par Torque.

Le site officiel du projet est à l'url <http://db.apache.org/torque/>

39.7.5. TopLink

TopLink a été racheté par Oracle et intégré dans ses solutions J2EE.

Le site officiel du produit est à l'url : <http://www.oracle.com/technology/products/ias/toplink/index.html>

La partie qui compose la base de TopLink est en open source.

39.7.6. Apache OJB

Le site officiel du projet est à l'url <http://db.apache.org/ojb/>

39.7.7. Apache Cayenne

Le site officiel du projet est à l'url <http://cayenne.apache.org/>

Cayenne est distribué avec un outil de modélisation nommé CayenneModeler.

39.8. L'utilisation de procédures stockées

L'utilisation de procédures stockées peut apporter des améliorations notamment en termes de performance de certains traitements.

Cependant, les procédures stockées possèdent plusieurs inconvénients :

- peu portable
- peu flexible
- maintenance généralement difficile liée au manque d'outillage
- ...

40. JDBC (Java DataBase Connectivity)

Chapitre 40

JDBC est l'acronyme de Java DataBase Connectivity et désigne une API définie par Sun pour permettre un accès aux bases de données avec Java.

Ce chapitre présente dans plusieurs sections l'utilisation de cette API :

- ♦ [Les outils nécessaires pour utiliser JDBC](#)
- ♦ [Les types de pilotes JDBC](#)
- ♦ [Enregistrer une base de données dans ODBC sous Windows 9x ou XP](#)
- ♦ [Présentation des classes de l'API JDBC](#)
- ♦ [La connexion à une base de données](#)
- ♦ [Accéder à la base de données](#)
- ♦ [Obtenir des informations sur la base de données](#)
- ♦ [L'utilisation d'un objet PreparedStatement](#)
- ♦ [L'utilisation des transactions](#)
- ♦ [Les procédures stockées](#)
- ♦ [Le traitement des erreurs JDBC](#)
- ♦ [JDBC 2.0](#)
- ♦ [JDBC 3.0](#)
- ♦ [MySQL et Java](#)
- ♦ [Ressources](#)

40.1. Les outils nécessaires pour utiliser JDBC

Les classes de JDBC version 1.0 sont regroupées dans le package `java.sql` et sont incluses dans le JDK à partir de sa version 1.1. La version 2.0 de cette API est incluse dans la version 1.2 du JDK.

Pour pouvoir utiliser JDBC, il faut un pilote qui est spécifique à la base de données à laquelle on veut accéder. Avec le JDK, Sun fournit un pilote qui permet l'accès aux bases de données via ODBC.

Ce pilote permet de réaliser l'indépendance de JDBC vis à vis des bases de données.

Pour utiliser le pont JDBC-ODBC sous Window 9x, il faut utiliser ODBC en version 32 bits.

40.2. Les types de pilotes JDBC

Il existe quatre types de pilote JDBC :

1. Type 1 (JDBC-ODBC bridge) : le pont JDBC-ODBC qui s'utilise avec ODBC et un pilote ODBC spécifique pour la base à accéder. Cette solution fonctionne très bien sous Windows. C'est une solution pour des développements avec exécution sous Windows d'une application locale qui a le mérite d'être universel car il existe des pilotes ODBC pour la quasi totalité des bases de données. Cette solution "simple" pour le développement possède plusieurs inconvénients :

- ◆ la multiplication du nombre de couches rend complexe l'architecture (bien que transparent pour le développeur) et détériore un peu les performances
- ◆ lors du déploiement, ODBC et son pilote doivent être installés sur tous les postes où l'application va fonctionner.
- ◆ la partie native (ODBC et son pilote) rend l'application moins portable et dépendante d'une plateforme.

2. Type 2 : un driver écrit en java qui appelle l'API native de la base de données

Ce type de driver convertit les ordres JDBC pour appeler directement les API de la base de données via un pilote natif sur le client. Ce type de driver nécessite aussi l'utilisation de code natif sur le client.

3. Type 3 : un driver écrit en Java utilisant un middleware

Ce type de driver utilise un protocole réseau propriétaire spécifique à une base de données. Un serveur dédié reçoit les messages par ce protocole et dialogue directement avec la base de données. Ce type de driver peut être facilement utilisé par une applet mais dans ce cas le serveur intermédiaire doit obligatoirement être installé sur la machine contenant le serveur web.

4. Type 4 : un driver Java utilisant le protocole natif de la base de données

Ce type de driver, écrit en java, appelle directement le SGBD par le réseau. Ils sont fournis par l'éditeur de la base de données.

Les drivers se présentent souvent sous forme de fichiers jar dont le chemin doit être ajouté au classpath pour permettre au programme de l'utiliser.

Sun maintient une liste des drivers jdbc à l'url : <http://www.javasoft.com/products/jdbc/drivers.html>

40.3. Enregistrer une base de données dans ODBC sous Windows 9x ou XP

Pour utiliser un pilote de type 1 (pont ODBC-JDBC) sous Windows 9x, il est nécessaire d'enregistrer la base de données dans ODBC avant de pouvoir l'utiliser.



Attention : ODBC n'est pas fourni en standard avec Windows 9x.

Pour enregistrer une nouvelle base de données, il faut utiliser l'administrateur de source de données ODBC.

Pour lancer cette application sous Windows 9x, il faut double cliquer sur l'icône "ODBC 32bits" dans le panneau de configuration.



Sous Windows XP, il faut double cliquer sur l'icône "Source de données (ODBC)" dans le répertoire "Outils d'administration" du panneau de configuration.

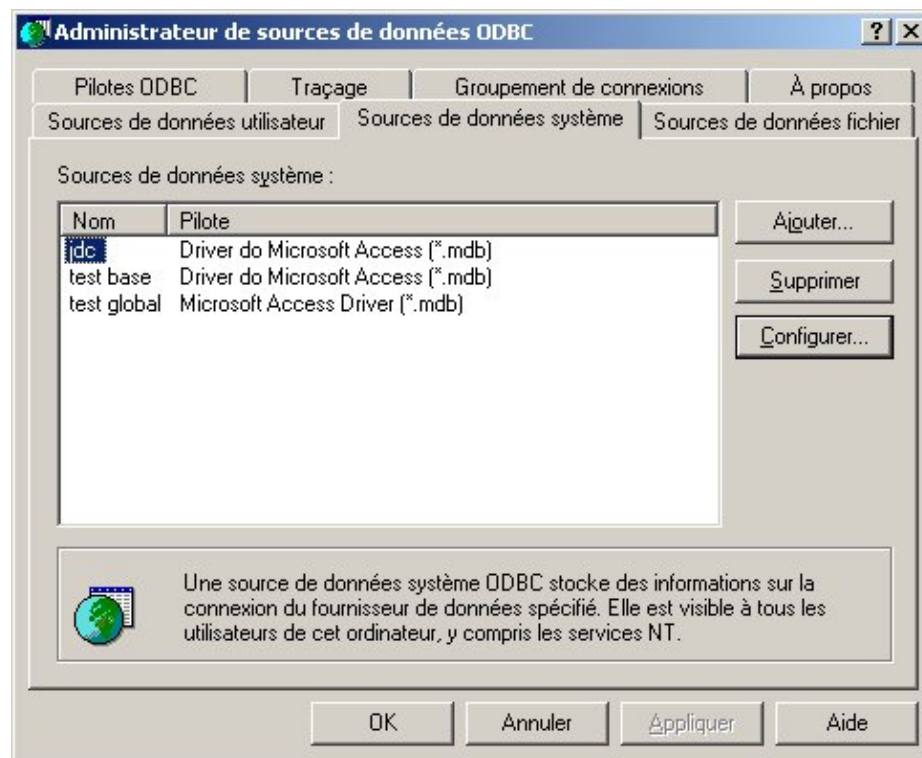


L'outil se compose de plusieurs onglets.

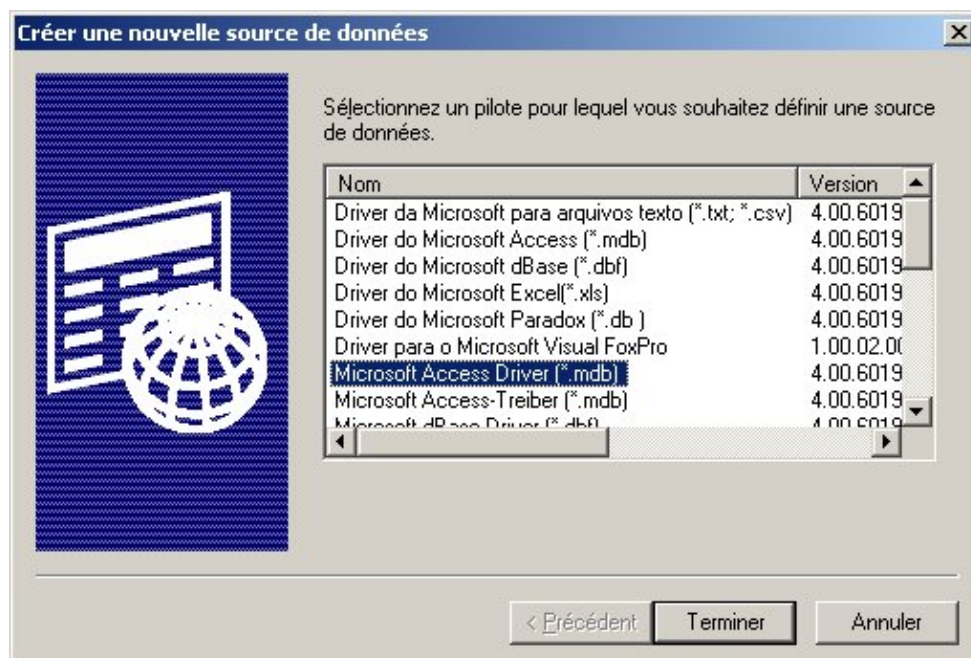
L'onglet "Pilote ODBC" liste l'ensemble des pilotes qui sont installés sur la machine.

L'onglet "Source de données utilisateur" liste l'ensemble des sources de données pour l'utilisateur couramment connecté sous Windows.

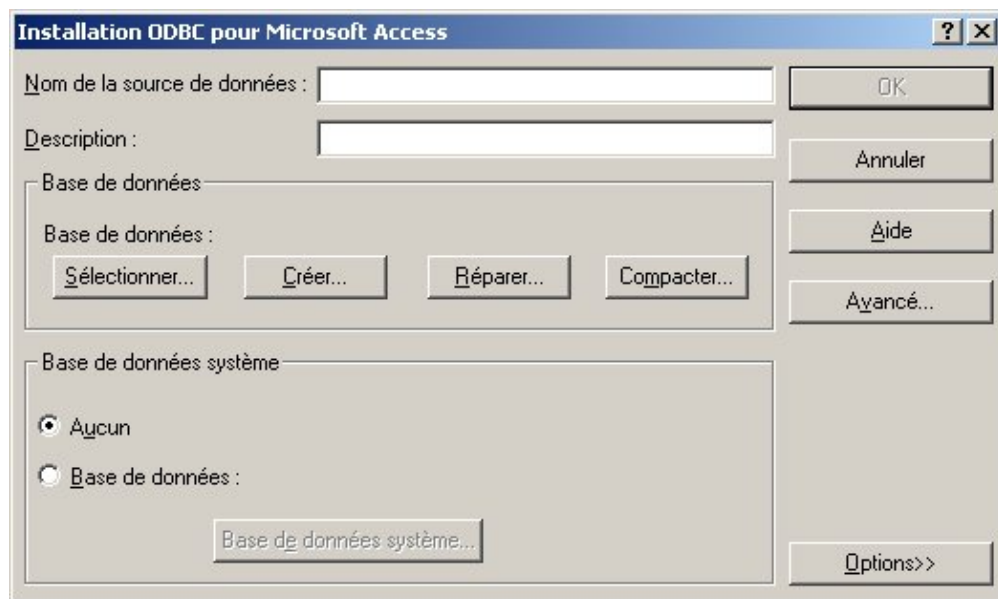
L'onglet "Source de données système" liste l'ensemble des sources de données accessibles par tous les utilisateurs.



Le plus simple est de créer une telle source de données en cliquant sur le bouton "Ajouter". Une boîte de dialogue permet de sélectionner le pilote qui sera utilisé par la source de données.



Il suffit de sélectionner le pilote et de cliquer sur "Terminer". Dans l'exemple ci dessous, le pilote sélectionné concerne une base Microsoft Access.



Il suffit de saisir les informations nécessaires notamment le nom de la source de données et de sélectionner la base. Un clic sur le bouton "Ok" crée la source de données qui pourra alors être utilisée.

40.4. Présentation des classes de l'API JDBC

Toutes les classes de JDBC sont dans le package `java.sql`. Il faut donc l'importer dans tous les programmes devant utiliser JDBC.

Exemple :

```
import java.sql.*;
```

Il y a 4 classes importantes : `DriverManager`, `Connection`, `Statement` (et `PreparedStatement`), et `ResultSet`, chacune correspondant à une étape de l'accès aux données :

Classe	Role
<code>DriverManager</code>	charge et configure le driver de la base de données.
<code>Connection</code>	réalise la connection et l'authentification à la base de données.
<code>Statement</code> (et <code>PreparedStatement</code>)	contient la requête SQL et la transmet à la base de données.
<code>ResultSet</code>	permet de parcourir les informations retournées par la base de données dans le cas d'une sélection de données

Chacunes de ces classes dépend de l'instanciation d'un objet de la précédente classe.

40.5. La connexion à une base de données

40.5.1. Le chargement du pilote

Pour se connecter à une base de données via ODBC, il faut tout d'abord charger le pilote JDBC-ODBC qui fait le lien entre les deux.

Exemple (code Java 1.1) :

```
Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
```

Pour se connecter à une base en utilisant un driver spécifique, la documentation du driver fournit le nom de la classe à utiliser. Par exemple, si le nom de la classe est jdbc.DriverXXX, le chargement du driver se fera avec le code suivant :

```
Class.forName("jdbc.DriverXXX");
```

Exemple : Chargement du pilote pour un base PostgreSQL sous Linux

```
Class.forName("postgresql.Driver");
```

Il n'est pas nécessaire de créer une instance de cette classe et de l'enregistrer avec le DriverManager car l'appel à Class.forName le fait automatiquement : ce traitement charge le pilote et créer une instance de cette classe.

La méthode static forName() de la classe Class peut lever l'exception java.lang.ClassNotFoundException.

40.5.2. L'établissement de la connexion

Pour se connecter à une base de données, il faut instancier un objet de la classe Connection en lui précisant sous forme d'URL la base à accéder.

Exemple (code Java 1.1) : Etablir une connexion sur la base testDB via ODBC

```
String DBurl = "jdbc:odbc:testDB";  
con = DriverManager.getConnection(DBurl);
```

La syntaxe URL peut varier d'un type de base de données à l'autre mais elle est toujours de la forme : protocole:sous_protocole:nom

"jdbc" désigne le protocole est vaut toujours "jdbc". "odbc" désigne le sous protocole qui définit le mécanisme de connexion pour un type de bases de données.

Le nom de la base de données doit être celui saisi dans le nom de la source sous ODBC.

La méthode getConnection() peut lever une exception de la classe java.sql.SQLException.

Le code suivant décrit la création d'une connexion avec un user et un mot de passe :

Exemple (code Java 1.1) :

```
Connection con = DriverManager.getConnection(url, "myLogin", "myPassword");
```

A la place de " myLogin " ; il faut mettre le nom du user qui se connecte à la base et mettre son mot de passe à la place de "myPassword "

Exemple (code Java 1.1) :

```
String url = "jdbc:odbc:factures";  
Connection con = DriverManager.getConnection(url, "toto", "passwd");
```

La documentation d'un autre driver indiquera le sous protocole à utiliser (le protocole à mettre derrière jdbc dans l'URL).

Exemple : Connection à la base PostgreSQL nommée test avec le user jumbo et le mot de passe 12345 sur la machine locale

```
Connection con=DriverManager.getConnection("jdbc:postgresql://localhost/test","jumbo","12345");
```

40.6. Accéder à la base de données

Une fois la connection établie, il est possible d'exécuter des ordres SQL. Les objets qui peuvent être utilisés pour obtenir des informations sur la base de données sont :

Classe	Role
DatabaseMetaData	informations à propos de la base de données : nom des tables, index, version ...
ResultSet	résultat d'une requête et information sur une table. L'accès se fait enregistrement par enregistrement.
ResultSetMetaData	informations sur les colonnes (nom et type) d'un ResultSet

40.6.1. L'exécution de requêtes SQL

Les requêtes d'interrogation SQL sont exécutées avec les méthodes d'un objet Statement que l'on obtient à partir d'un objet Connection

Exemple (code Java 1.1) :

```
ResultSet résultats = null;  
String requete = "SELECT * FROM client";  
  
try {  
    Statement stmt = con.createStatement();  
    résultats = stmt.executeQuery(requete);  
} catch (SQLException e) {  
    //traitement de l'exception  
}
```

Un objet de la classe Statement permet d'envoyer des requetes SQL à la base. Le création d'un objet Statement s'effectue à partir d'une instance de la classe Connection :

Exemple (code Java 1.1) :

```
Statement stmt = con.createStatement();
```

Pour une requête de type interrogation (SELECT), la méthode à utiliser de la classe Statement est `executeQuery`. Pour des traitements de mise à jour, il faut utiliser la méthode `executeUpdate`(). Lors de l'appel à la méthode d'exécution, il est nécessaire de lui fournir en paramètre la requête SQL sous forme de chaîne.

Le résultat d'une requête d'interrogation est renvoyé dans un objet de la classe `ResultSet` par la méthode `executeQuery()`.

Exemple (code Java 1.1) :

```
ResultSet rs = stmt.executeQuery("SELECT * FROM employe");
```

La méthode executeUpdate() retourne le nombre d'enregistrements qui ont été mis à jour

Exemple (code Java 1.1) :

```
...  
  
//insertion d'un enregistrement dans la table client  
  
requete = "INSERT INTO client VALUES (3, 'client 3', 'prenom 3')";  
try {  
    Statement stmt = con.createStatement();  
    int nbMaj = stmt.executeUpdate(requete);  
    affiche("nb mise a jour = "+nbMaj);  
} catch (SQLException e) {  
    e.printStackTrace();  
}  
  
...
```

Lorsque la méthode executeUpdate() est utilisée pour exécuter un traitement de type DDL (Data Definition Language : définition de données) comme la création d'une table, elle retourne 0. Si la méthode retourne 0, cela peut signifier deux choses : le traitement de mise à jour n'a affecté aucun enregistrement ou le traitement concernait un traitement de type DDL.

Si l'on utilise executeQuery() pour exécuter une requête SQL ne contenant pas d'ordre SELECT, alors une exception de type SQLException est levée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
...  
  
requete = "INSERT INTO client VALUES (4, 'client 4', 'prenom 4')";  
try {  
    Statement stmt = con.createStatement();  
    ResultSet résultats = stmt.executeQuery(requete);  
} catch (SQLException e) {  
    e.printStackTrace();  
}  
  
...
```

Résultat :

```
java.sql.SQLException: No ResultSet was produced  
java.lang.Throwable(java.lang.String)  
java.lang.Exception(java.lang.String)  
java.sql.SQLException(java.lang.String)  
java.sql.ResultSet sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcStatement.executeQuery(java.lang.String)  
void testjdbc.TestJDBC1.main(java.lang.String [])
```



Attention : dans ce cas la requête est quand même effectuée. Dans l'exemple, un nouvel enregistrement est créé dans la table.

Il n'est pas nécessaire de définir un objet Statement pour chaque ordre SQL : il est possible d'en définir un et de le réutiliser

40.6.2. La classe ResultSet

C'est une classe qui représente une abstraction d'une table qui se compose de plusieurs enregistrements constitués de colonnes qui contiennent les données.

Les principales méthodes pour obtenir des données sont :

Méthode	Rôle
getInt(int)	retourne le contenu de la colonne dont le numéro est passé en paramètre sous forme d'entier.
getInt(String)	retourne le contenu de la colonne dont le nom est passé en paramètre sous forme d'entier.
getFloat(int)	retourne le contenu de la colonne dont le numéro est passé en paramètre sous forme de nombre flottant.
getFloat(String)	
getDate(int)	retourne le contenu de la colonne dont le numéro est passé en paramètre sous forme de date.
getDate(String)	
next()	se déplace sur le prochain enregistrement : retourne false si la fin est atteinte
Close()	ferme le ResultSet
getMetaData()	retourne un objet ResultSetMetaData associé au ResultSet.

La méthode getMetaData() retourne un objet de la classe ResultSetMetaData qui permet d'obtenir des informations sur le résultat de la requête. Ainsi, le nombre de colonne peut être obtenu grâce à la méthode getColumnCount de cet objet.

Exemple :

```
ResultSetMetaData rsmd;  
rsmd = results.getMetaData();  
nbCols = rsmd.getColumnCount();
```

La méthode next() déplace le curseur sur le prochain enregistrement. Le curseur pointe initialement juste avant le premier enregistrement : il est nécessaire de faire un premier appel à la méthode next() pour se placer sur le premier enregistrement.

Des appels successifs à next permettent de parcourir l'ensemble des enregistrements.

Elle retourne false lorsqu'il n'y a plus d'enregistrement. Il faut toujours protéger le parcours d'une table dans un bloc de capture d'exception

Exemple (code Java 1.1) :

```
//parcours des données retournées  
  
try {  
    ResultSetMetaData rsmd = résultats.getMetaData();  
    int nbCols = rsmd.getColumnCount();  
    boolean encore = résultats.next();  
    while (encore) {  
        for (int i = 1; i <= nbCols; i++)  
            System.out.print(résultats.getString(i) + " ");  
        System.out.println();  
        encore = résultats.next();  
    }  
    résultats.close();  
}
```

```
} catch (SQLException e) {  
    //traitement de l'exception  
}
```

Les méthodes `getXXX()` permettent d'extraire les données selon leur type spécifiée par `XXX` tel que `getString()`, `getDouble()`, `getInteger()`, etc Il existe deux formes de ces méthodes : indiquer le numéro la colonne en paramètre (en commençant par 1) ou indiquer le nom de la colonne en paramètre. La première méthode est plus efficace mais peut générer plus d'erreurs à l'exécution notamment si la structure de la table évolue.



Attention : il est important de noter que ce numéro de colonne fourni en paramètre fait référence au numéro de colonne de l'objet `resultSet` (celui correspondant dans l'ordre `SELECT`) et non au numéro de colonne de la table.

La méthode `getString()` permet d'obtenir la valeur d'un champ de n'importe quel type.

40.6.3. Exemple complet de mise à jour et de sélection sur une table

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.sql.*;  
  
public class TestJDBC1 {  
  
    private static void affiche(String message) {  
        System.out.println(message);  
    }  
  
    private static void arret(String message) {  
        System.err.println(message);  
        System.exit(99);  
    }  
  
    public static void main(java.lang.String[] args) {  
        Connection con = null;  
        ResultSet résultats = null;  
        String requete = "";  
  
        // chargement du pilote  
        try {  
            Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");  
        } catch (ClassNotFoundException e) {  
            arret("Impossible de charger le pilote jdbc:odbc");  
        }  
  
        //connection a la base de données  
  
        affiche("connection a la base de données");  
        try {  
  
            String DBurl = "jdbc:odbc:testDB";  
            con = DriverManager.getConnection(DBurl);  
        } catch (SQLException e) {  
            arret("Connection à la base de données impossible");  
        }  
  
        //insertion d'un enregistrement dans la table client  
        affiche("creation enregistrement");  
  
        requete = "INSERT INTO client VALUES (3,'client 3','client 4')";  
        try {  
            Statement stmt = con.createStatement();  
            int nbMaj = stmt.executeUpdate(requete);  
            affiche("nb mise a jour = "+nbMaj);  
        } catch (SQLException e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
    }  
}
```

```

    }

    //creation et execution de la requete
    affiche("creation et execution de la requête");
    requete = "SELECT * FROM client";

    try {
        Statement stmt = con.createStatement();
        résultats = stmt.executeQuery(requete);
    } catch (SQLException e) {
        arret("Anomalie lors de l'execution de la requête");
    }

    //parcours des données retournées
    affiche("parcours des données retournées");
    try {
        ResultSetMetaData rsmd = résultats.getMetaData();
        int nbCols = rsmd.getColumnCount();
        boolean encore = résultats.next();

        while (encore) {

            for (int i = 1; i <= nbCols; i++)
                System.out.print(résultats.getString(i) + " ");
            System.out.println();
            encore = résultats.next();
        }

        résultats.close();
    } catch (SQLException e) {
        arret(e.getMessage());
    }

    affiche("fin du programme");
    System.exit(0);
}
}

```

Résultat :

```

connection a la base de données
creation enregistrement
nb mise a jour = 1
creation et execution de la requête
parcours des données retournées
1.0 client 1 prenom 1
2.0 client 2 prenom 2
3.0 client 3 client 4
fin du programme

```

40.7. Obtenir des informations sur la base de données

40.7.1. La classe ResultSetMetaData

La méthode `getMetaData()` d'un objet `ResultSet` retourne un objet de type `ResultSetMetaData`. Cet objet permet de connaître le nombre, le nom et le type des colonnes.

Méthode	Role
<code>int getColumnCount()</code>	retourne le nombre de colonnes du <code>ResultSet</code>
<code>String getColumnName(int)</code>	retourne le nom de la colonne dont le numéro est donné
<code>String getColumnLabel(int)</code>	retourne le libellé de la colonne donnée

boolean isCurrency(int)	retourne true si la colonne contient un nombre au format monétaire
boolean isReadOnly(int)	retourne true si la colonne est en lecture seule
boolean isAutoIncrement(int)	retourne true si la colonne est auto incrémentée
int getColumnTypes(int)	retourne le type de données SQL de la colonne

40.7.2. La classe DatabaseMetaData

Un objet de la classe DatabaseMetaData permet d'obtenir des informations sur la base de données dans son ensemble : nom des tables, nom des colonnes dans une table, méthodes SQL supportées

Méthode	Rôle
ResultSet getCatalogs()	retourne la liste du catalogue d'informations (Avec le pont JDBC-ODBC, on obtient la liste des bases de données enregistrées dans ODBC).
ResultSet getTables(catalog, schema, tableName, columnNames)	retourne une description de toutes les tables correspondant au tableName donné et à toutes les colonnes correspondantes à columnNames.
ResultSet getColumns(catalog, schema, tableName, columnNames)	retourne une description de toutes les colonnes correspondantes au tableName donné et à toutes les colonnes correspondantes à columnNames.
String getURL()	retourne l'URL de la base à laquelle on est connecté
String getDriverName()	retourne le nom du driver utilisé

La méthode getTables() de l'objet DatabaseMetaData demande quatre arguments :

getTables(catalog, schema, tablemask, types[]);

- catalog : le nom du catalogue dans lequel les tables doivent être recherchées. Pour une base de données JDBC-ODBC, il peut être mis à null.
- schema : le schéma de la base données à inclure pour les bases les supportant. Il est en principe mis à null
- tablemask : un masque décrivant les noms des tables à retrouver. Pour les retrouver toutes, il faut l'initialiser avec la caractères '%'
- types[] : tableau de chaînes décrivant le type de tables à retrouver. La valeur null permet de retrouver toutes les tables.

Exemple (code Java 1.1) :

```
con = DriverManager.getConnection(url);
dma =con.getMetaData();
String[] types = new String[1];
types[0] = "TABLES"; //set table type mask

results = dma.getTables(null, null, "%", types);

boolean more = results.next();
while (more) {
    for (i = 1; i <= numCols; i++)
        System.out.print(results.getString(i)+" ");
    System.out.println();
    more = results.next();
}
```

40.8. L'utilisation d'un objet PreparedStatement

L'interface PreparedStatement définit les méthodes pour un objet qui va encapsuler une requête pré-compilée. Ce type de requête est particulièrement adapté pour une exécution répétée d'une même requête avec des paramètres différents.

Cette interface hérite de l'interface Statement.

Lors de l'utilisation d'un objet de type PreparedStatement, la requête est envoyée au moteur de la base de données pour que celui-ci prépare son exécution.

Un objet qui implémente l'interface PreparedStatement est obtenu en utilisant la méthode preparedStatement() d'un objet de type Connection. Cette méthode attend en paramètre une chaîne de caractères contenant la requête SQL. Dans cette chaîne, chaque paramètre est représenté par un caractère ?.

Un ensemble de méthode setXXX() (ou XXX représente un type primitif ou certains objets tel que String, Date, Object, ...) permet de fournir les valeurs de chaque paramètre défini dans la requête. Le premier paramètre de ces méthodes précise le numéro du paramètre dont la méthode va fournir la valeur. Le second paramètre précise cette valeur.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package com.jmd.test.dej;

import java.sql.*;

public class TestJDBC2 {

    private static void affiche(String message) {
        System.out.println(message);
    }

    private static void arret(String message) {
        System.err.println(message);
        System.exit(99);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Connection con = null;
        ResultSet resultats = null;
        String requete = "";

        try {
            Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
        } catch (ClassNotFoundException e) {
            arret("Impossible de charger le pilote jdbc:odbc");
        }

        affiche("connection a la base de données");
        try {

            String DBurl = "jdbc:odbc:testDB";
            con = DriverManager.getConnection(DBurl);
            PreparedStatement recherchePersonne =
                con.prepareStatement("SELECT * FROM personnes WHERE nom_personne = ?");

            recherchePersonne.setString(1, "nom3");

            resultats = recherchePersonne.executeQuery();

            affiche("parcours des données retournées");

            boolean encore = resultats.next();

            while (encore) {
                System.out.print(resultats.getInt(1) + " : " + resultats.getString(2) + " " +
                    resultats.getString(3) + "(" + resultats.getDate(4) + ")");
                System.out.println();
                encore = resultats.next();
            }

            resultats.close();
```

```

    } catch (SQLException e) {
        arret(e.getMessage());
    }

    affiche("fin du programme");
    System.exit(0);
}
}

```

Pour exécuter la requête, l'interface `PreparedStatement` propose deux méthodes :

- `executeQuery()` : cette méthode permet d'exécuter une requête de type interrogation et renvoie un objet de type `ResultSet` qui contient les données issues de l'exécution de la requête
- `executeUpdate()` : cette méthode permet d'exécuter une requête de type mise à jour et renvoie un entier qui contient le nombre d'occurrences impactées par la mise à jour

40.9. L'utilisation des transactions

Une transaction permet de ne valider un ensemble de traitements sur la base de données que si ils se sont tous effectués correctement.

Par exemple, une opération bancaire de transfert de fond d'un compte vers un autre oblige à la réalisation de l'opération de débit sur un compte et de l'opération de crédit sur l'autre compte. La réalisation d'une seule de ces opérations laisserait les données de la base dans un état inconsistant.

Une transaction est un mécanisme qui permet donc de s'assurer que toutes les opérations qui la compose seront réellement effectuées.

Une transaction est gérée à partir de l'objet `Connection`. Par défaut, une connection est en mode `auto-commit`. Dans ce mode, chaque opération est validée unitairement pour former la transaction.

Pour pouvoir rassembler plusieurs traitements dans une transaction, il faut tout d'abord désactiver le mode `auto-commit`. La classe `Connection` possède la méthode `setAutoCommit()` qui attend un booléen qui précise le mode de fonctionnement.

Exemple :

```
connection.setAutoCommit(false);
```

Une fois le mode `auto-commit` désactivé, un appel à la méthode `commit()` de la classe `Connection` permet de valider la transaction courante. L'appel à cette méthode valide la transaction courante et crée implicitement une nouvelle transaction.

Si une anomalie intervient durant la transaction, il est possible de faire un retour en arrière pour revenir à la situation de la base de données au début de la transaction en appelant la méthode `rollback()` de la classe `Connection`.

40.10. Les procédures stockées

L'interface `CallableStatement` définit les méthodes pour un objet qui va permettre d'appeler une procédure stockée.

Cette interface hérite de l'interface `PreparedStatement`.

Un objet qui implémente l'interface `CallableStatement` est obtenu en utilisant la méthode `prepareCall()` d'un objet de type `Connection`. Cette méthode attend en paramètre une chaîne de caractères contenant la chaîne d'appel de la procédure stockée.

L'appel d'une procédure étant particulier à chaque base de données supportant une telle fonctionnalité, JDBC propose une syntaxe unifiée qui sera transcrite par le pilote en un appel natif à la base de données. Cette syntaxe peut prendre plusieurs formes :

- {call nom_procedure_stockees} : cette forme la plus simple permet l'appel d'une procédure stockée sans paramètre ni valeur de retour
- {call nom_procedure_stockees(?, ?, ...)} : cette forme permet l'appel d'une procédure stockée avec des paramètres
- {? = call nom_procedure_stockees(?, ?, ...)} : cette forme permet l'appel d'une procédure stockée avec des paramètres et une valeur de retour

Un ensemble de méthode setXXX() (ou XXX représente un type primitif ou certains objets tel que String, Date, Object, ...) permet de fournir les valeurs de chaque paramètre défini dans la requête. Le premier paramètre de ces méthodes précise le numéro du paramètre dont la méthode va fournir la valeur. Le second paramètre précise cette valeur.

Un ensemble de méthode getXXX() (ou XXX représente un type primitif ou certains objets tel que String, Date, Object, ...) permet d'obtenir la valeur du paramètre de retour en fournissant la valeur 0 comme index de départ et un autre index pour les paramètres définis en entrée/sortie dans la procédure stockée.

Pour exécuter la requête, l'interface PreparedStatement propose deux méthodes :

- executeQuery() : cette méthode permet d'exécuter une requête de type interrogation et renvoie un objet de type ResultSet qui contient les données issues de l'exécution de la requête
- executeUpdate() : cette méthode permet d'exécuter une requête de type mise à jour et renvoie un entier qui contient le nombre d'occurrences impactées par la mise à jour

40.11. Le traitement des erreurs JDBC

JDBC permet de connaître les avertissements et les exceptions générées par la base de données lors de l'exécution de requête.

La classe SQLException représente les erreurs émises par la base de données. Elle contient trois attributs qui permettent de préciser l'erreur :

- message : contient une description de l'erreur
- SQLState : code défini par les normes X/Open et SQL99
- ErrorCode : le code d'erreur du fournisseur du pilote

La classe SQLException possède une méthode getNextException() qui permet d'obtenir les autres exceptions levées durant la requête. La méthode renvoie null une fois la dernière exception renvoyée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
package com.jmd.test.dej;

import java.sql.*;

public class TestJDBC3 {

    private static void affiche(String message) {
        System.out.println(message);
    }

    private static void arret(String message) {
        System.err.println(message);
        System.exit(99);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Connection con = null;
```

```

ResultSet resultats = null;
String requete = "";

try {
    Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
} catch (ClassNotFoundException e) {
    arret("Impossible de charger le pilote jdbc:odbc");
}

affiche("connection a la base de données");
try {

    String DBurl = "jdbc:odbc:testDB";
    con = DriverManager.getConnection(DBurl);

    requete = "SELECT * FROM tableinexistante";

    Statement stmt = con.createStatement();
    resultats = stmt.executeQuery(requete);

    affiche("parcours des données retournées");

    boolean encore = resultats.next();

    while (encore) {
        System.out.print(resultats.getInt(1) + " : " + resultats.getString(2) +
            " " + resultats.getString(3) + "(" + resultats.getDate(4) + ")");
        System.out.println();
        encore = resultats.next();
    }

    resultats.close();
} catch (SQLException e) {
    System.out.println("SQLException");
    do {
        System.out.println("SQLState : " + e.getSQLState());
        System.out.println("Description : " + e.getMessage());
        System.out.println("code erreur : " + e.getErrorCode());
        System.out.println("");
        e = e.getNextException();
    } while (e != null);
    arret("");
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}

affiche("fin du programme");
System.exit(0);
}
}

```

40.12. JDBC 2.0

La version 2.0 de l'API JDBC a été intégrée au JDK 1.2. Cette nouvelle version apporte plusieurs fonctionnalités très intéressantes dont les principales sont :

- support du parcours dans les deux sens des résultats
- support de la mise à jour des résultats
- possibilité de faire des mises à jour de masse (Batch Updates)
- prise en compte des champs définis par SQL-3 dont BLOB et CLOB

L'API JDBC 2.0 est séparée en deux parties :

- la partie principale (core API) contient les classes et interfaces nécessaires à l'utilisation de bases de données : elles sont regroupées dans le package `java.sql`

- la seconde partie est une extension utilisée dans J2EE qui permet de gérer les transactions distribuées, les pools de connection, la connection avec un objet DataSource ... Les classes et interfaces sont regroupées dans le package javax.sql

40.12.1. Les fonctionnalités de l'objet ResultSet

Les possibilités de l'objet ResultSet dans la version 1.0 de JDBC sont très limitées : parcours séquentiel de chaque occurrence de la table retournée.

La version 2.0 apporte de nombreuses améliorations à cet objet : le parcours des occurrences dans les deux sens et la possibilité de faire des mises à jour sur une occurrence.

Concernant le parcours, il est possible de préciser trois modes de fonctionnement :

- forward-only : parcours séquentiel de chaque occurrence (java.sql.ResultSet.TYPE_FORWARD_ONLY)
- scroll-insensitive : les occurrences ne reflètent pas les mises à jour qui peuvent intervenir durant le parcours (java.sql.ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE)
- scroll-sensitive : les occurrences reflètent les mises à jour qui peuvent intervenir durant le parcours (java.sql.ResultSet.TYPE_SCROLL_SENSITIVE)

Il est aussi possible de préciser si le ResultSet peut être mise à jour ou non :

- java.sql.ResultSet.CONCUR_READ_ONLY : lecture seule
- java.sql.resultSet.CONCUR_UPDATABLE : mise à jour possible

C'est à la création d'un objet de type Statement qu'il faut préciser ces deux modes. Si ces deux modes ne sont pas précisés, ce sont les caractéristiques de la version 1.0 de JDBC qui sont utilisées (TYPE_FORWARD_ONLY et CONCUR_READ_ONLY).

Exemple (code jdbc 2.0) :

```
Statement statement = connection.createStatement(ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE,
    ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
ResultSet resultSet = statement.executeQuery("SELECT nom, prenom FROM employes");
```

Le support de ces fonctionnalités est optionnel pour un pilote. L'objet DatabaseMetadata possède la méthode supportsResultSetType() qui attend en paramètre une constante qui représente une caractéristique : la méthode renvoie un booléen qui indique si la caractéristique est supportée ou non.

A la création du ResultSet, le curseur est positionné avant la première occurrence à traiter. Pour se déplacer dans l'ensemble des occurrences, il y a toujours la méthode next() pour se déplacer sur le suivant mais aussi plusieurs autres méthodes pour permettre le parcours des occurrences en fonctions du mode utilisé dont les principales sont :

Méthode	Rôle
boolean isBeforeFirst()	renvoie un booléen qui indique si la position courante du curseur se trouve avant la première ligne
boolean isAfterLast()	renvoie un booléen qui indique si la position courante du curseur se trouve après la dernière ligne
boolean isFirst()	renvoie un booléen qui indique si le curseur est positionné sur la première ligne
boolean isLast()	renvoie un booléen qui indique si le curseur est positionné sur la dernière ligne

boolean first()	déplace le curseur sur la première ligne
boolean last()	déplace le curseur sur la dernière ligne
boolean absolute()	déplace le curseur sur la ligne dont le numéro est fournie en paramètre à partir du début si il est positif et à partir de la fin si il est négatif. 1 déplace sur la première ligne, -1 sur la dernière, -2 sur l'avant dernière ...
boolean relative(int)	déplace le curseur du nombre de lignes fourni en paramètre par rapport à la position courante du curseur. Le paramètre doit être négatif pour se déplacer vers le début et positif pour se déplacer vers la fin. Avant l'appel de cette méthode, il faut obligatoirement que le curseur soit positionné sur une ligne.
boolean previous()	déplace le curseur sur la ligne précédente. Le boolean indique si la première occurrence est dépassée.
void afterLast()	déplace le curseur après la dernière ligne
void beforeFirst()	déplace le curseur avant la première ligne
int getRow()	renvoie le numéro de la ligne courante

Exemple (code jdbc 2.0) :

```
Statement statement = connection.createStatement(ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE,
    ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
ResultSet resultSet = statement.executeQuery(
    "SELECT nom, prenom FROM employes ORDER BY nom");
resultSet.afterLast();
while (resultSet.previous()) {
    System.out.println(resultSet.getString("nom")+
        " "+resultSet.getString("prenom"));
}
```

Durant le parcours d'un ResultSet, il est possible d'effectuer des mises à jour sur la ligne courante du curseur. Pour cela, il faut déclarer l'objet ResultSet comme acceptant les mises à jour. Avec les versions précédentes de JDBC, il fallait utiliser la méthode `executeUpdate()` avec une requête SQL.

Maintenant pour réaliser ces mises à jour, JDBC 2.0 propose de les réaliser via des appels de méthodes plutôt que d'utiliser des requêtes SQL.

Méthode	Rôle
updateXXX(String, XXX)	permet de mettre à jour la colonne dont le nom est fourni en paramètre. Le type Java de cette colonne est XXX
updateXXX(int, XXX)	permet de mettre à jour la colonne dont l'index est fourni en paramètre. Le type Java de cette colonne est XXX
updateRow()	permet d'actualiser les modifications réalisées avec des appels à <code>updateXXX()</code>
boolean rowsUpdated()	indique si la ligne courante a été modifiée
deleteRow()	supprime la ligne courante
rowDeleted()	indique si la ligne courante est supprimée
moveToInsertRow()	permet de créer une nouvelle ligne dans l'ensemble de résultat

insertRow()	permet de valider la création de la ligne

Pour réaliser une mise à jour dans la ligne courante désignée par le curseur, il faut utiliser une des méthodes updateXXX() sur chacun des champs à modifier. Une fois toutes les modifications faites dans une ligne, il faut appeler la méthode updateRow() pour reporter ces modifications dans la base de données car les méthodes updateXXX() ne font des mises à jour que dans le jeu de résultats. Les mises à jour sont perdues si un changement de ligne intervient avant l'appel à la méthode updateRow().

La méthode cancelRowUpdates() permet d'annuler toutes les modifications faites dans la ligne. L'appel à cette méthode doit être effectué avant l'appel à la méthode updateRow().

Pour insérer une nouvelle ligne dans le jeu de résultat, il faut tout d'abord appeler la méthode moveToInsertRow(). Cette méthode déplace le curseur vers un buffer dédié à la création d'une nouvelle ligne. Il faut alimenter chacun des champs nécessaires dans cette nouvelle ligne. Pour valider la création de cette nouvelle ligne, il faut appeler la méthode insertRow().

Pour supprimer la ligne courante, il faut appeler la méthode deleteRow(). Cette méthode agit sur le jeu de résultats et sur la base de données.

40.12.2. Les mises à jour de masse (Batch Updates)

JDBC 2.0 permet de réaliser des mises à jour de masse en regroupant plusieurs traitements pour les envoyer en une seule fois au SGBD. Ceci permet d'améliorer les performances surtout si le nombre de traitements est important.

Cette fonctionnalité n'est pas obligatoirement supportée par le pilote. La méthode supportsBatchUpdate() de la classe DatabaseMetaData permet de savoir si elle est utilisable avec le pilote.

Plusieurs méthodes ont été ajoutées à l'interface Statement pour pouvoir utiliser les mises à jour de masse :

Méthode	Rôle
void addBatch(String)	permet d'ajouter une chaîne contenant une requête SQL
int[] executeBatch()	permet d'exécuter toutes les requêtes. Elle renvoie un tableau d'entier qui contient pour chaque requête, le nombre de mises à jour effectuées.
void clearBatch()	supprime toutes les requêtes stockées

Lors de l'utilisation de batchupdate, il est préférable de positionner l'attribut autocommit à false afin de faciliter la gestion des transactions et le traitement d'une erreur dans l'exécution d'un ou plusieurs traitements.

Exemple (code jdbc 2.0) :

```
connection.setAutoCommit(false);
Statement statement = connection.createStatement();

for(int i=0; i<10 ; i++) {
    statement.addBatch("INSERT INTO personne VALUES ('nom"+i+"', 'prenom"+i+"')");
}
statement.executeBatch();
```

Une exception particulière peut être levée en plus de l'exception SQLException lors de l'exécution d'une mise à jour de masse. L'exception SQLException est levée si une requête SQL d'interrogation doit être exécutée (requête de type SELECT). L'exception BatchUpdateException est levée si une des requêtes de mise à jour échoue.

L'exception `BatchUpdateException` possède une méthode `getUpdateCounts()` qui renvoie un tableau d'entier qui contient le nombre d'occurrences impactées par chaque requête réussie.

40.12.3. Le package `javax.sql`

Ce package est une extension à l'API JDBC qui propose des fonctionnalités pour les développements côté serveur. C'est pour cette raison, que cette extension est uniquement intégrée à J2EE.

Les principales fonctionnalités proposées sont :

- une nouvelle interface pour assurer la connection : l'interface `DataSource`
- les pools de connections
- les transactions distribuées
- l'API `Rowset`

`DataSource` et `Rowset` peuvent être utilisées directement. Les pools de connections et les transactions distribuées sont utilisés par une implémentation dans les serveurs d'applications pour fournir ces services.

40.12.4. La classe `DataSource`

La classe `DataSource` propose de fournir une meilleure alternative à la classe `DriverManager` pour assurer la connection à une base de données.

Elle représente une connection physique à une base de données. Les fournisseurs de pilotes proposent une implémentation de l'interface `DataSource`.

L'utilisation d'un objet `DataSource` est obligatoire pour pouvoir utiliser un pool de connection et les transactions distribuées. Une fois créé un objet de type `DataSource` doit être enregistré dans un service de nommage. Il suffit alors d'utiliser JNDI pour obtenir une instance de classe `DataSource`.

Exemple :

```
...
Context ctx = new InitialContext();
DataSource ds = (DataSource) ctx.lookup("jdbc/applicationDB");
Connection con = ds.getConnection("admin", "mpadmin");
...
```



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

40.12.5. Les pools de connexion

Un pool de connexions permet de maintenir un ensemble de connections établies vers une base de données qui sont réutilisables. L'établissement d'une connexion est très coûteux en ressources. L'intérêt du pool de connexions est de limiter le nombre de ces créations et ainsi d'améliorer les performances surtout si le nombre de connexions est important.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

40.12.6. Les transactions distribuées

Les connexions obtenues à partir d'un objet DataSource peuvent participer à une transaction distribuée.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

40.12.7. L'API RowSet

L'interface `javax.sql.Rowset` définit des objets qui permettent de manipuler les données d'une base de données.

Pour utiliser l'interface `RowSet`, il est nécessaire d'avoir une implémentation : l'implémentation de référence de Sun, une implémentation d'un tiers (par exemple le fournisseur du pilote JDBC) ou développer sa propre implémentation.

L'implémentation d'un `RowSet` peut être de deux types :

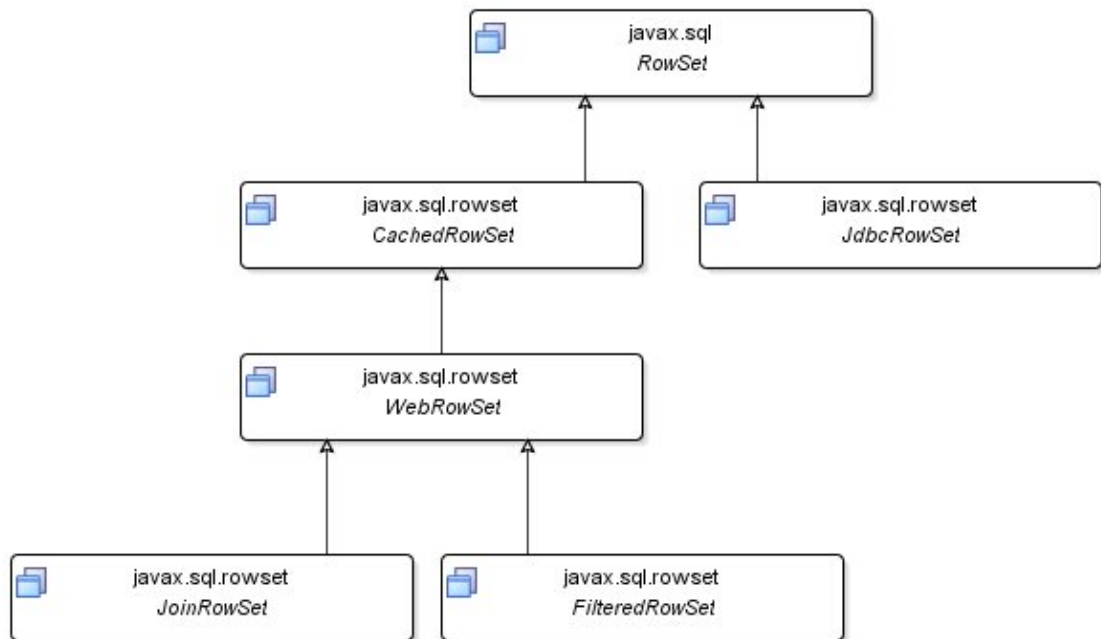
- connecté à la base de données durant toute sa durée de vie
- déconnecté de la base après avoir récupéré des données dans la base pour permettre une manipulation des données en mode déconnecté. Les modifications peuvent alors être reportées dans la base lors d'une reconnexion ultérieure.

Un `RowSet` de type déconnecté doit posséder un objet de type `RowSetReader` pour permettre la lecture des données et un objet de type `RowSetWriter` pour permettre l'enregistrement des données.

Avant Java 5, l'implémentation de référence de `Rowset` proposée par Sun est téléchargeable séparément à l'URL http://java.sun.com/products/jdbc/download.html#rowset1_0

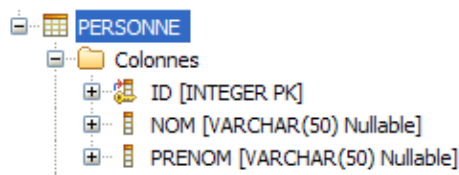
Java 5 fournit en standard une implémentation de référence des interfaces filles de l'interface `RowSet` définies dans la JSR 114 :

- `JDBCRowSet` : manipuler les données en mode connecté
- `CachedRowSet` : manipuler les données d'une source de données en mode déconnecté (les données sont stockées dans l'objet)
- `WebRowSet` : permet la lecture et l'écriture des données au format XML (hérite de `CachedRowSet`)
- `FilteredRowSet` : permet de faire des filtres (hérite de `WebRowSet`)
- `JoinRowSet` : permet de faire des jointures (hérite de `WebRowSet`) avec des objets implémentant l'interface `Joinable`



Ces interfaces filles sont définies dans le package javax.sql. Les implémentations sont nommées du nom de l'interface suivi de impl : elles sont regroupées dans le package javax.sql.rowset.

Les exemples de cette section utilisent une base de données JavaDB en mode embedded ou client/server selon les besoins. La table utilisée est composée de 3 champs :



La table personne contient 3 occurrences

ID [INTEGER]	NOM [VARCHAR(50)]	PRENOM [VARCHAR(50)]
1	nom1	prenom1
2	nom2	prenom2
3	nom3	prenom3

40.12.7.1. L'interface RowSet

Un RowSet est un objet qui encapsule les données d'une source de données. L'implémentation d'un RowSet est un Javabeau. Un RowSet peut obtenir lui-même ces données en se connectant à la base de données.

L'interface RowSet est définie depuis la version 2.0 de l'API JDBC. Elle hérite de l'interface ResultSet : elle encapsule donc des données tabulaires et leur utilisation générale est similaire.

L'intérêt des objets de type RowSet est que ce sont des javabeans : ils gèrent donc des propriétés, sont sérialisables et peuvent mettre en oeuvre un mécanisme d'événements. Elle permet la mise en oeuvre de JDBC au travers d'un javabeau.

Le fait que les RowSet soit des JavaBeans permet de les serialiser (pour des échanges à travers le réseau par exemple) ou de les utiliser directement avec d'autres Java Beans (avec les composants Swing dans une interface graphique par exemple).

Les implémentations de l'interface RowSet sont sérialisables ce qui facilite leur utilisation par rapport aux objets de type ResultSet qui ne le sont pas. Ils peuvent par exemple être utilisés par des EJB.

Cette interface propose un ensemble de propriétés pour permettre la connexion à une source de données. La propriété `command` contient la requête SQL qui permet d'obtenir les données. Ceci permet d'éviter la mise en oeuvre des différents objets de l'API JDBC (Connection et Statment notamment).

La méthode `setURL()` permet de préciser l'url JDBC utilisée lors de la connexion. Les méthodes `setUsername()` et `setPassword()` permettent fournir le nom du user et son mot de passe pour la connexion.

La méthode `setCommand()` permet de préciser la requête qui sera exécutée pour obtenir les données.

La méthode `execute()` permet des réaliser les traitements pour charger les données (connexion à la base de données, exécution de la requête, parcours des données et éventuellement fermeture de la connexion selon l'implémentation du RowSet).

Le parcours des données se fait de la même façon que pour un `ResultSet` sachant qu'il peut toujours se faire dans les deux sens selon le paramétrage du RowSet (utilisation des méthodes `first()`, `last()`, `next()` et `previous()`).

Un RowSet peut être rempli de deux façons :

- En lui fournissant les informations de connexion et la requête à exécuter
- En lui fournissant un objet de type `ResultSet` qui contient déjà les données issues de l'exécution d'une requête à la méthode `populate()`

Une fois rempli le RowSet peut toujours être parcouru dans les deux sens même si le pilote JDBC utilisé pour remplir les données ne permet pas cette fonctionnalité. La méthode `size()` permet de connaître le nombre d'occurrences contenues dans le RowSet.

Attention : lorsque le RowSet est rempli grâce à un `ResultSet`, il est nécessaire pour faire des modifications dans la table de la base de données de fournir au Rowset les informations de connexion et même la table concernée en utilisant la méthode `setTableName()`.

Il est possible de préciser le niveau d'isolation de la transaction utilisée avec la connexion.

Exemple :

```
rs.setTransactionIsolation(
    Connection.TRANSACTION_READ_COMMITTED);
```

Les interfaces des spécifications de RowSet sont contenues dans le package `javax.sql.rowset`.

L'implémentation fournie avec le JDK est contenue dans le package `com.sun.rowset` : elle a été spécifiée par la JSR 114. Elle propose 5 RowSets standards : `JdbcRowSet`, `CachedRowSet`, `WebRowSet`, `FilteredRowSet` et `JoinRowSet`

Le `JdbcRowSet` fonctionne en mode connecté alors que `CachedRowSet`, `WebRowSet`, `FilteredRowSet` et `JoinRowSet` fonctionne en mode déconnecté.

40.12.7.2. L'interface `JdbcRowSet`

`JdbcRowSet` est un Rowset connecté qui encapsule un `ResultSet`.

Contrairement au `ResultSet`, `JdbcRowSet` permet d'encapsuler un ensemble de données et de proposer un parcours des données dans les deux sens même si l'implémentation du `ResultSet` utilisé pour le remplir ne le permet pas.

`JdbcRowSet` peut donc être parcourable dans les deux sens et peut être mis à jour.

Java 5 fournit une implémentation de cette interface avec la classe `com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl`

La classe `JdbcRowSetImpl` possède deux constructeurs :

- sans paramètre
- avec un objet de type `ResultSet` en paramètre

En utilisant le constructeur sans paramètre, il est nécessaire d'utiliser les méthodes utiles à la configuration de la connexion et de la requête à exécuter.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;

import javax.sql.rowset.JdbcRowSet;

import com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl;

public class TestJdbcRowSet {

    public static void main(String[] args) {
        JdbcRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs = new JdbcRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs.execute();

            while (rs.next()) {
                System.out.println("nom : "
                    + rs.getString("nom")
                    + ", prenom : "
                    + rs.getString("prenom"));
            }

            rs.close();

        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Il est possible d'utiliser des paramètres dans la requête passée en paramètre de la méthode `setCommand()`. Chacun des paramètres est défini avec le caractère « ? ». La valeur de chaque paramètre est fournie en utilisant une des méthodes `setXXX()` qui attend en paramètre l'index du paramètre et sa valeur.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;

import javax.sql.rowset.JdbcRowSet;

import com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl;

public class TestJdbcRowSet2 {

    public static void main(String[] args) {
        JdbcRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs = new JdbcRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("");
```



```

rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE where id > ?");
rs.setInt(1, 2);
rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
rs.execute();

while (rs.next()) {
    System.out.println("nom : "
        + rs.getString("nom")
        + ", prenom : "
        + rs.getString("prenom"));
}

rs.close();
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}

```

En utilisant le constructeur attendant en paramètre un objet de type `ResultSet`, l'instance obtenue encapsule les données du `ResultSet`. Ces données peuvent être parcourues dans les deux sens et sont modifiables.

Exemple (Java 5) :

```

package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.Statement;

import javax.sql.rowset.JdbcRowSet;
import com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl;

public class TestJdbcRowSet3 {

    public static void main(String[] args) {
        JdbcRowSet rs;

        try {
            Connection conn = null;
            Statement stmt = null;

            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            conn = DriverManager.getConnection(
                "jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest;user=APP");
            stmt = conn.createStatement();
            ResultSet resultSet = stmt.executeQuery("select * from personne");

            rs = new JdbcRowSetImpl(resultSet);

            while (rs.next()) {
                System.out.println("nom : "
                    + rs.getString("nom")
                    + ", prenom : "
                    + rs.getString("prenom"));
            }

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Les données encapsulées dans le RowSet peuvent être mises à jour en fournissant la valeur `ResultSet.CONCUR_UPDATABLE` à la méthode `setConcurrency()`. Des méthodes `updateXXX()` héritées de la classe `ResultSet` permettent de mettre à jour une donnée en fonction de son type.

La méthode `updateRow()` permet de demander la mise à jour des données dans le RowSet.

La méthode `commit()` permet de demander la répercussion des modifications dans la base de données.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;
import javax.sql.rowset.JdbcRowSet;
import com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl;

public class TestJdbcRowSet4 {

    public static void main(String[] args) {
        JdbcRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs = new JdbcRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_UPDATABLE);
            rs.execute();

            rs.absolute(2);
            rs.updateString("nom", "nom2 modifie");
            rs.updateRow();
            rs.commit();

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

40.12.7.3. L'interface `CachedRowSet`

L'interface `CachedRowSet` définit un RowSet déconnecté : la connexion à la base de données n'est maintenue que pour récupérer toutes les données. Toutes ces données sont stockées dans l'objet et la connexion est fermée. Il est alors possible de manipuler ces données (consultation et mise à jour). Les modifications peuvent alors être rendues persistantes en utilisant une nouvelle connexion dédiée à cette tâche.

Ceci peut permettre de réduire les ressources réseaux et serveurs mais introduit généralement des problématiques de synchronisation des mises à jour.

L'implémentation standard de l'interface `CachedRowSet` est proposée par la classe `com.sun.rowset.CachedRowSetImpl`. Cet objet maintient l'état des données qu'il encapsule en mémoire. Il a simplement besoin de la connexion pour remplir ces données et plus tard au moment de rendre les modifications sur ces données persistantes.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;
```

```

import java.sql.ResultSet;
import javax.sql.rowset.CachedRowSet;
import com.sun.rowset.CachedRowSetImpl;

public class TestCachedRowSet {

    public static void main(String[] args) {
        CachedRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs = new CachedRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs.execute();

            while (rs.next()) {
                System.out.println("nom : " + rs.getString("nom"));
            }

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

La méthode populate() permet de remplir le rowSet avec les données d'un ResultSet.

Ce premier exemple n'est pas pertinent car il aurait été plus efficace d'utiliser directement le ResultSet. Par contre, le CachedRowSet devient intéressant dès qu'il faut faire des mises à jour sans être connecté à la base de données

Les mises à jour sont faites uniquement dans l'objet CachedRowSet. Pour reporter ces modifications dans la base de données, il faut utiliser la méthode acceptChanges(). Lors de l'appel à cette méthode, l'objet CachedRowSet se reconnecte à la base de données et effectue les mises à jour.

Exemple (Java 5) :

```

package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.Statement;

import javax.sql.rowset.CachedRowSet;
import com.sun.rowset.CachedRowSetImpl;

public class TestCachedRowSet3 {

    public static void main(String[] args) {
        CachedRowSet rs;

        try {

            Connection conn = null;
            Statement stmt = null;

            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            conn = DriverManager.getConnection(
                "jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest;user=APP");
            stmt = conn.createStatement();

```

```

        ResultSet resultSet = stmt.executeQuery("select * from personne");

        rs = new CachedRowSetImpl();
        rs.populate(resultSet);

        rs.absolute(2);
        rs.updateString("nom", "nom2");
        rs.updateRow();

        rs.acceptChanges(conn);

        rs.close();
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

La propriété `COMMIT_ON_ACCEPT_CHANGES` est un booléen qui permet de préciser si un commit est réalisé automatiquement à la fin de la méthode `acceptChanges()`. La valeur par défaut est `true`. Si sa valeur est `false`, il faut explicitement faire appel à la méthode `commit()` pour valider la transaction.

Il est tout à fait possible que les données dans la base soient modifiées entre la récupération des données et leur mise à jour dans la base de données. Avant chaque mise à jour, `CachedRowSet` vérifie les données courantes dans la base avec leur valeur initiale lors du remplissage des données. Si une différence est détectée alors une exception de type `SyncProviderException` est levée.

Exemple (Java 5) :

```

package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.Statement;

import javax.sql.rowset.CachedRowSet;
import com.sun.rowset.CachedRowSetImpl;

public class TestCachedRowSet3 {

    public static void main(String[] args) {
        CachedRowSet rs;

        try {

            Connection conn = null;
            Statement stmt = null;

            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver");

            java.util.Properties props = new java.util.Properties();
            props.put("user", "APP");
            props.put("password", "APP");
            conn = DriverManager.getConnection("jdbc:derby://localhost:1527/MaBaseDeTest", props);

            stmt = conn.createStatement();
            ResultSet resultSet = stmt.executeQuery("select * from personne");

            rs = new CachedRowSetImpl();
            rs.populate(resultSet);

            System.out.println("debut attente");
            Thread.sleep(60000);
            // mise à jour de l'occurrence dans la base de données par un outil externe
            System.out.println("fin attente");

            rs.absolute(2);
            rs.updateString("nom", "nom2");

```

```

        rs.updateRow();

        rs.acceptChanges(conn);

        rs.close();
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

debut attente
fin attente
javax.sql.rowset.spi.SyncProviderException: 3 conflicts while synchronizing
    at com.sun.rowset.internal.CachedRowSetWriter.writeData(CachedRowSetWriter.java:373)
    at com.sun.rowset.CachedRowSetImpl.acceptChanges(CachedRowSetImpl.java:862)
    at com.sun.rowset.CachedRowSetImpl.acceptChanges(CachedRowSetImpl.java:921)
    at com.jmdoudoux.test.rowset.TestCachedRowSet3.main(TestCachedRowSet3.java:43)

```

Le `CachedRowSet` propose un mécanisme pour gérer ce cas de figure. Ce mécanisme impose de préciser au `CachedRowSet` la ou les colonnes qui représentent la clé ceci afin de lui permettre de faire correspondre ces occurrences avec celles de la base de données : c'est la méthode `setKeyColumns()` qui attend en paramètre un tableau entier contenant les index des colonnes.

Remarque : l'index de colonnes utilisées dans un `CachedRowSet` commence à 1 à non à 0.

Le traitement des conflits est à faire dans le traitement de l'exception de type `SyncProviderException`. Cette exception propose la méthode `getSyncResolver()` qui renvoie un objet de type `SyncResolver`.

L'objet de type `SyncResolver` va permet d'obtenir les conflits détectés et les résoudre en fonction des besoins. L'interface `SyncResolver` définit plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
Object getConflictValue()	Retourne la valeur dans la base de données de l'occurrence courante du <code>SyncResolver</code> pour la colonne fournie en paramètre (index ou nom selon la surcharge utilisée). La valeur retournée est null pour une colonne qui n'est pas en conflit.
int getStatus()	Renvoie un entier qui précise le type d'opération tentée sur la base de données : <code>DELETE_ROW_CONFLICT</code> , <code>INSERT_ROW_CONFLICT</code> , <code>UPDATE_ROW_CONFLICT</code> ou <code>NO_ROW_CONFLICT</code>
boolean nextConflict()	Se déplace sur le prochain conflit s'il existe et renvoie un booléen si le déplacement a eu lieu
boolean previousConflict()	Se déplace sur le conflit précédent s'il existe et renvoie un booléen si le déplacement a eu lieu
void setResolvedValue()	Permet de définir la valeur dans la base de données de l'occurrence courante du <code>SyncResolver</code> pour la colonne fournie en paramètre (index ou nom selon la surcharge utilisée)

Chaque fournisseur propose sa propre implémentation de `SyncProvider`. Les exemples de cette section utilise l'implémentation de référence fournie avec le JDK à partir de la version 5.0. Cette implémentation propose un mode de gestion optimiste des accès concurrents (aucun verrou n'est posé sur les occurrences dans la base de données).

Il faut réaliser une itération sur les conflits en utilisant la méthode `nextConflict()`.

La méthode `getStatus()` permet de connaître le type de mise jour tentée sur la base de données

La méthode `getRow()` héritée de l'interface `ResultSet` permet de connaître l'index de l'occurrence concernée par le conflit. Ceci permet de se déplacer dans le `RowSet` pour obtenir les nouvelles valeurs.

La méthode `getConflictValue()` est utilisée dans une itération sur les colonnes pour déterminer celles qui sont en conflit : dans ce cas la valeur retournée est différente de `null`.

A partir de la nouvelle valeur, de la valeur courante dans la base de données et du type de mise à jour, les traitements doivent déterminer la valeur à mettre dans la base de données.

Cette valeur est fournie en utilisant la méthode `setResolvedValue()`.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.SQLException;
import java.sql.Statement;

import javax.sql.rowset.CachedRowSet;

import com.sun.rowset.CachedRowSetImpl;
import javax.sql.rowset.spi.SyncProviderException;
import javax.sql.rowset.spi.SyncResolver;

public class TestCachedRowSet4 {

    public static void main(String[] args) {
        CachedRowSet rs=null;

        try {

            Connection conn = null;
            Statement stmt = null;

            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver");

            java.util.Properties props = new java.util.Properties();
            props.put("user", "APP");
            props.put("password", "APP");
            conn = DriverManager.getConnection(
                "jdbc:derby://localhost:1527/MaBaseDeTest", props);

            stmt = conn.createStatement();
            ResultSet resultSet = stmt.executeQuery("select * from personne");

            rs = new CachedRowSetImpl();
            rs.populate(resultSet);
            rs.setTableName("PERSONNE");
            // la première colonne compose la clé
            rs.setKeyColumns(new int[] { 1 });

            System.out.println("debut attente");
            Thread.sleep(60000);
            // mise à jour de l'occurrence dans la
            // base de données par un outil externe
            System.out.println("fin attente");

            rs.absolute(2);
            rs.updateString("nom", "nom2");
            rs.updateRow();

            rs.acceptChanges(conn);

            rs.close();
        } catch (SyncProviderException spe) {
            SyncResolver resolver = spe.getSyncResolver();

            try {
                while (resolver.nextConflict()) {
                    if (resolver.getStatus() == SyncResolver.UPDATE_ROW_CONFLICT) {
                        int row = resolver.getRow();
                        rs.absolute(row);
```

```

        int nbColonne = rs.getMetaData().getColumnCount();
        for (int i = 1; i <= nbColonne; i++) {
            if (resolver.getConflictValue(i) != null) {
                Object valeur = rs.getObject(i);
                Object valeurResolver = resolver.getConflictValue(i);
                System.out.println("champ = "
                    + rs.getMetaData().getColumnName(i)
                    + ", Valeur = "+valeur+"
                    + valeurResolver, dans la base="
                    // Determiner la valeur à mettre dans la base
                    // dans ce cas simplement la nouvelle valeur
                    resolver.setResolvedValue(i, valeur);
            }
        }
    }
} catch (SQLException e) {
    e.printStackTrace();
}
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}

```

Résultat :

```

debut attente
fin attente
champ = NOM , Valeur = nom2 , valeur dans la base=nom2 mod

```

L'interface `CachedRowSet` propose plusieurs méthodes pour annuler des mises à jour faites dans les données encapsulées (avant l'appel à la méthode `acceptChanges()`) :

Méthode	Rôle
<code>void undoDelete()</code>	Annule l'opération de suppression de l'occurrence courante
<code>void undoInsert()</code>	Annule l'opération d'insertion de l'occurrence courante
<code>void undoUpdate()</code>	Annule l'opération de modification de l'occurrence
<code>void restoreOriginal()</code>	Remettre l'ensemble des données à leur valeur originale (toutes les modifications sont perdues) et remet le curseur avant la première occurrence

La méthode `getOriginal()` renvoie un `ResultSet` qui contient toutes les valeurs originales des données du `RowSet`.

Le stockage des données en mémoire rend le `CachedRowSet` inapproprié à une utilisation avec de gros volume de données. Dans ce cas, le `CachedRowSet` peut travailler en paginant sur des portions de données : l'ensemble des données est traité par page (une page contenant un certain nombre d'occurrences). La méthode `setPageSize()` permet de préciser le nombre maximum d'occurrences dans une page. La méthode `nextPage()` permet d'obtenir la page suivante. Ce mécanisme est particulièrement utile pour traiter de grosses quantités de données.

La méthode `release()` permet de supprimer toutes les données contenues dans le `RowSet` : attention son appel fait perdre toutes les modifications dans les données qui n'ont pas été reportées dans la base de données .

40.12.7.4. L'interface `WebRowSet`

`WebRowSet` possède la capacité de lire ou d'écrire le contenu du `RowSet` au format XML. Cette faculté lui permet d'être utilisé pour échanger des données non pas sous une forme sérialisée mais sous la forme d'un document XML (par exemple dans une requête HTTP ou SOAP).

Dans l'implémentation standard, le document XML respecte le schéma :
<http://java.sun.com/xml/ns/jdbc/webrowset.xsd>

Le contenu au format XML d'un WebRowSet peut être exporté dans un flux quelconque : par exemple, l'envoi du contenu XML d'un WebRowSet dans une réponse d'une servlet.

Le document XML issu d'un WebRowSet possède un noeud racine <webRowSet> qui possède trois noeuds fils :

- <properties> : contient les propriétés du WebRowSet notamment les paramètres de connexion sauf le user et mot de passe
- <metadata> : contient les méta-données du WebRowSet (configuration de chaque colonne)
- <data> : contient les données du WebRowSet

Chaque occurrence de données est stockée dans un tag <currentRow>. La valeur de chaque colonne est stockée dans un tag <columnValue>.

Les occurrences ajoutées sont stockées dans un tag <insertRow>.

Les occurrences modifiées sont stockées dans un tag <updateRow>. La valeur de chaque colonne modifiée est stockée dans un tag fils <updateValue>

Les occurrences supprimées sont stockées dans un tag <deleteRow>.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;

import javax.sql.rowset.WebRowSet;
import com.sun.rowset.WebRowSetImpl;

public class TestWebRowSet {

    public static void main(String[] args) {
        WebRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver");

            rs = new WebRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby://localhost:1527/MaBaseDeTest");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("APP");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs.execute();
            rs.writeXml(System.out);

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
<?xml version="1.0"?>
<webRowSet
  xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/jdbc"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/jdbc
    http://java.sun.com/xml/ns/jdbc/webrowset.xsd">
  <properties>
    <command>SELECT * FROM PERSONNE</command>
    <concurrency>1007</concurrency>
    <datasource><null/></datasource>
    <escape-processing>true</escape-processing>
    <fetch-direction>1000</fetch-direction>
```



```

<fetch-size>0</fetch-size>
  <isolation-level>2</isolation-level>
<key-columns>
</key-columns>
<map>
</map>
  <max-field-size>0</max-field-size>
<max-rows>0</max-rows>
  <query-timeout>0</query-timeout>
<read-only>true</read-only>
  <rowset-type>ResultSet.TYPE_SCROLL_INSENSITIVE</rowset-type>
<show-deleted>false</show-deleted>
  <table-name>PERSONNE</table-name>
  <url>jdbc:derby://localhost:1527/MaBaseDeTest</url>
<sync-provider>
  <sync-provider-name>com.sun.rowset.providers.RIOptimisticProvider</sync-provider-name>
  <sync-provider-vendor>Sun Microsystems Inc.</sync-provider-vendor>
  <sync-provider-version>1.0</sync-provider-version>
  <sync-provider-grade>2</sync-provider-grade>
  <data-source-lock>1</data-source-lock>
</sync-provider>
</properties>
<metadata>
  <column-count>3</column-count>
  <column-definition>
    <column-index>1</column-index>
    <auto-increment>false</auto-increment>
    <case-sensitive>false</case-sensitive>
    <currency>false</currency>
    <nullable>0</nullable>
    <signed>true</signed>
    <searchable>true</searchable>
    <column-display-size>11</column-display-size>
    <column-label>ID</column-label>
    <column-name>ID</column-name>
    <schema-name>APP</schema-name>
    <column-precision>10</column-precision>
    <column-scale>0</column-scale>
    <table-name>PERSONNE</table-name>
    <catalog-name></catalog-name>
    <column-type>4</column-type>
    <column-type-name>INTEGER</column-type-name>
  </column-definition>
  <column-definition>
    <column-index>2</column-index>
    <auto-increment>false</auto-increment>
    <case-sensitive>true</case-sensitive>
    <currency>false</currency>
    <nullable>1</nullable>
    <signed>false</signed>
    <searchable>true</searchable>
    <column-display-size>50</column-display-size>
    <column-label>NOM</column-label>
    <column-name>NOM</column-name>
    <schema-name>APP</schema-name>
    <column-precision>50</column-precision>
    <column-scale>0</column-scale>
    <table-name>PERSONNE</table-name>
    <catalog-name></catalog-name>
    <column-type>12</column-type>
    <column-type-name>VARCHAR</column-type-name>
  </column-definition>
  <column-definition>
    <column-index>3</column-index>
    <auto-increment>false</auto-increment>
    <case-sensitive>true</case-sensitive>
    <currency>false</currency>
    <nullable>1</nullable>
    <signed>false</signed>
    <searchable>true</searchable>
    <column-display-size>50</column-display-size>
    <column-label>PRENOM</column-label>
    <column-name>PRENOM</column-name>
    <schema-name>APP</schema-name>

```

```

        <column-precision>50</column-precision>
        <column-scale>0</column-scale>
        <table-name>PERSONNE</table-name>
        <catalog-name></catalog-name>
        <column-type>12</column-type>
        <column-type-name>VARCHAR</column-type-name>
    </column-definition>
</metadata>
<data>
    <currentRow>
        <columnValue>1</columnValue>
        <columnValue>nom1</columnValue>
        <columnValue>prenom1</columnValue>
    </currentRow>
    <currentRow>
        <columnValue>2</columnValue>
        <columnValue>nom2</columnValue>
        <columnValue>prenom2</columnValue>
    </currentRow>
    <currentRow>
        <columnValue>3</columnValue>
        <columnValue>nom3</columnValue>
        <columnValue>prenom3</columnValue>
    </currentRow>
</data>
</webRowSet>

```

La méthode `readXml()` permet de remplir l'objet `WebRowSet` avec un fichier XML par exemple précédemment créé grâce à la méthode `writeXml()`.

40.12.7.5. L'interface `FilteredRowSet`

L'interface `FilteredRowSet` qui hérite de l'interface `WebRowSet` permet de mettre en oeuvre un filtre par programmation sans utiliser SQL.

`FilteredRowSet` est particulièrement utile car il permet de filtrer un ensemble de données sans avoir à effectuer une requête sur la base de données avec le filtre.

Le filtre est encapsulé dans une classe qui implémente l'interface `Predicate`. Dans cette classe, il faut redéfinir les méthodes `evaluate()` qui renvoie un booléen précisant si l'occurrence est conservée ou non par le filtre.

La méthode `evaluate()` acceptant en paramètre un objet de type `RowSet` est utilisée par l'objet `FilteredRowSet` lors du parcours de ces occurrences.

Les surcharges de la méthode `evaluate()` acceptant un objet et une colonne (par index ou par nom) sont utilisées par l'objet `FilteredRowSet` pour déterminer si une valeur d'une colonne correspond au filtre.

Exemple (Java 5) : ne conserver que les personnes dont le nom se termine par 2

```

package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.SQLException;

import javax.sql.RowSet;
import javax.sql.rowset.Predicate;

public class PersonnePredicate implements Predicate {

    public boolean evaluate(Object value, int column) throws SQLException {
        // inutilisé dans cet exemple
        return false;
    }

    public boolean evaluate(Object value, String columnName) throws SQLException {
        // inutilisé dans cet exemple
    }
}

```

```

        return false;
    }

    public boolean evaluate(RowSet rowset) {
        try {
            String nom = rowset.getString("nom");
            if (nom.endsWith("2")) {
                return true;
            } else {
                return false;
            }
        } catch (SQLException sqle) {
            return false;
        }
    }
}

```

Le filtre est précisé au FilteredRowSet en utilisant la méthode setFilter() qui attend en paramètre une instance de la classe Predicate.

Exemple (Java 5) :

```

package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;
import javax.sql.rowset.FilteredRowSet;
import com.sun.rowset.FilteredRowSetImpl;

public class TestFilteredRowSet {

    public static void main(String[] args) {
        FilteredRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs = new FilteredRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs.setFilter(new PersonnePredicate());
            rs.execute();

            while (rs.next()) {
                System.out.println("nom : " + rs.getString("nom"));
            }

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Résultat :

nom : nom2

40.12.7.6. L'interface JoinRowSet

L'interface JoinRowSet qui hérite de l'interface WebRowSet permet de faire des jointures entre plusieurs instances de l'interface Joinable. Les interfaces qui héritent de Joinable sont : CachedRowSet, FilteredRowSet, JdbcRowSet, JoinRowSet, WebRowSet.

JoinRowSet peut être particulièrement utile si les données des RowSet qu'il encapsule appartiennent à des sources de données différentes

Pour utiliser un JoinRowSet, il faut en créer une instance et utiliser la méthode addRowSet() pour ajouter les instances de l'interface Joinable à utiliser dans la jointure. La méthode addRowSet() possède plusieurs surcharges qui permettent de préciser l'instance de Joinable et la ou les clés utilisées lors de la jointure.

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;

import javax.sql.rowset.CachedRowSet;
import javax.sql.rowset.JoinRowSet;

import com.sun.rowset.CachedRowSetImpl;
import com.sun.rowset.JoinRowSetImpl;

public class TestJoinRowSetRowSet {

    public static void main(String[] args) {
        CachedRowSet rs1;
        CachedRowSet rs2;
        JoinRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver");

            rs1 = new CachedRowSetImpl();
            rs1.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs1.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs1.setUsername("APP");
            rs1.setPassword("");
            rs1.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs1.execute();

            rs2 = new CachedRowSetImpl();
            rs2.setUrl("jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest");
            rs2.setCommand("SELECT * FROM ADRESSE");
            rs2.setUsername("APP");
            rs2.setPassword("");
            rs2.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs2.execute();

            rs = new JoinRowSetImpl();
            rs.addRowSet(rs1,1);
            rs.addRowSet(rs2,1);

            while (rs.next()) {
                System.out.println("nom : " + rs.getString("nom")+"", rue : " + rs.getString("rue"));
            }

            rs.close();
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

Résultat :

```
nom : nom3, rue : rue3
nom : nom2, rue : rue2
```

```
nom : nom1, rue : rue1
```

La méthode `setJoinType()` permet de préciser le type de jointure à affectuer en utilisant les constantes définies dans l'interface `JoinRowSet` : `CROSS_JOIN`, `FULL_JOIN`, `INNER_JOIN` (par défaut), `LEFT_OUTER_JOIN` et `RIGHT_OUTER_JOIN`. Les implémentations n'ont pas d'obligation à supporter tous les types de jointures : l'utilisation d'un type de jointure non supporté par l'implémentation lève une exception de type `SQLException`.

40.12.7.7. L'utilisation des événements

L'interface `RowSetListener` permet de gérer certains événements d'un `RowSet`. Le modèle d'événement des Javabeans est mis en oeuvre ou travers de ce listener de type `RowSetListener` et d'un événement de type `RowSetEvent`.

Les méthodes `addRowSetListener()` et `removeRowSetListener()` de l'interface `RowSet` permettent respectivement d'enregistrer et de supprimer un listener

L'interface `RowSetListener` définit trois méthodes :

- `cursorMoved()` : appelée lorsque le curseur de parcours des données change
- `rowChanged()` : appelée lorsqu'une donnée est modifiée
- `rowSetChanged()` : appelée lorsque l'ensemble des données est modifié

Exemple (Java 5) :

```
package com.jmdoudoux.test.rowset;

import java.sql.ResultSet;

import javax.sql.RowSetEvent;
import javax.sql.RowSetListener;
import javax.sql.rowset.JdbcRowSet;

import com.sun.rowset.JdbcRowSetImpl;

public class TestRowSetListener {

    public static void main(String[] args) {
        JdbcRowSet rs;

        try {
            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.ClientDriver");

            rs = new JdbcRowSetImpl();
            rs.setUrl("jdbc:derby://localhost:1527/MaBaseDeTest");
            rs.setCommand("SELECT * FROM PERSONNE");
            rs.setUsername("APP");
            rs.setPassword("APP");
            rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
            rs.addRowSetListener(new RowSetListener() {
                public void cursorMoved(RowSetEvent event) {
                    System.out.println("L'evenement cursorMoved est emis");
                }

                public void rowChanged(RowSetEvent event) {
                    System.out.println("L'evenement rowChanged est emi");
                }

                public void rowSetChanged(RowSetEvent event) {
                    System.out.println("L'evenement rowSetChanged est emis");
                }
            });
            rs.execute();

            while (rs.next())
                System.out.println("nom : " + rs.getString("nom"));
        }
    }
}
```

```

        rs.close();

        rs.close();
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}

public TestRowSetListener() {
    JdbcRowSet rs;

    try {
        Class.forName("oracle.jdbc.driver.OracleDriver");

        rs = new JdbcRowSetImpl();
        rs.setUrl("jdbc:oracle:thin:@localhost:1521:test");
        rs.setCommand("SELECT * FROM article");
        rs.setUsername("test");
        rs.setPassword("test");
        rs.setConcurrency(ResultSet.CONCUR_READ_ONLY);
        rs.addRowSetListener(new RowSetListener() {
            public void cursorMoved(RowSetEvent event) {
                System.out.println("L'evenement cursorMoved est emis");
            }

            public void rowChanged(RowSetEvent event) {
                System.out.println("L'evenement rowChanged est emis");
            }

            public void rowSetChanged(RowSetEvent event) {
                System.out.println("L'evenement rowSetChanged est emis");
            }
        });
        rs.execute();

        while (rs.next())
            System.out.println("libelle : " + rs.getString("libelle"));

        rs.close();

    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
}

```

Résultat :

```

L'evenement rowSetChanged est emis
L'evenement cursorMoved est emis
nom : nom1
L'evenement cursorMoved est emis
nom : nom2
L'evenement cursorMoved est emis
nom : nom3
L'evenement cursorMoved est emis

```

40.13. JDBC 3.0

La version 3.0 de l'API JDBC a été intégrée au J2SE 1.4.



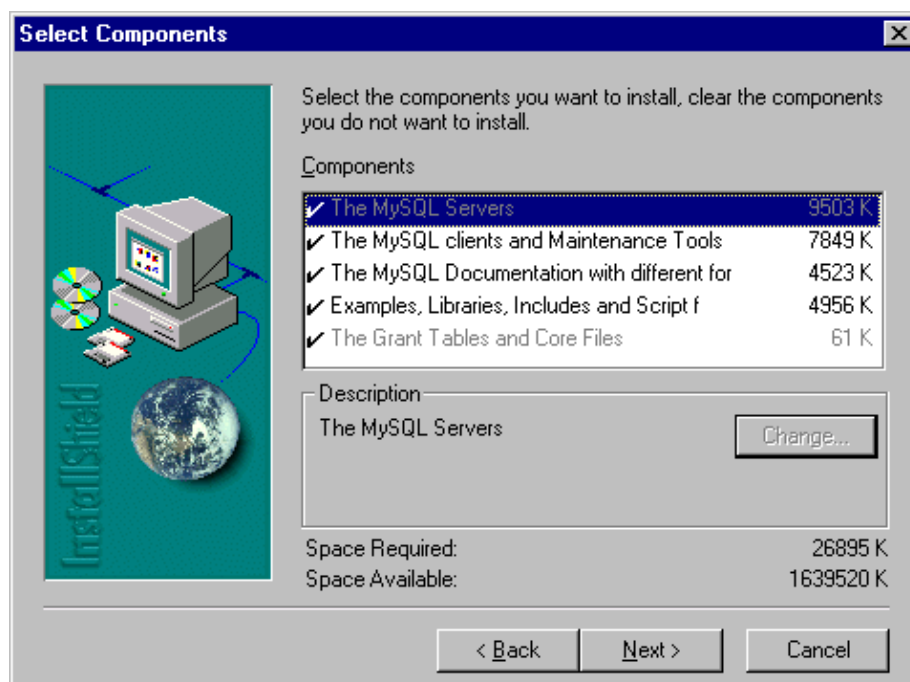
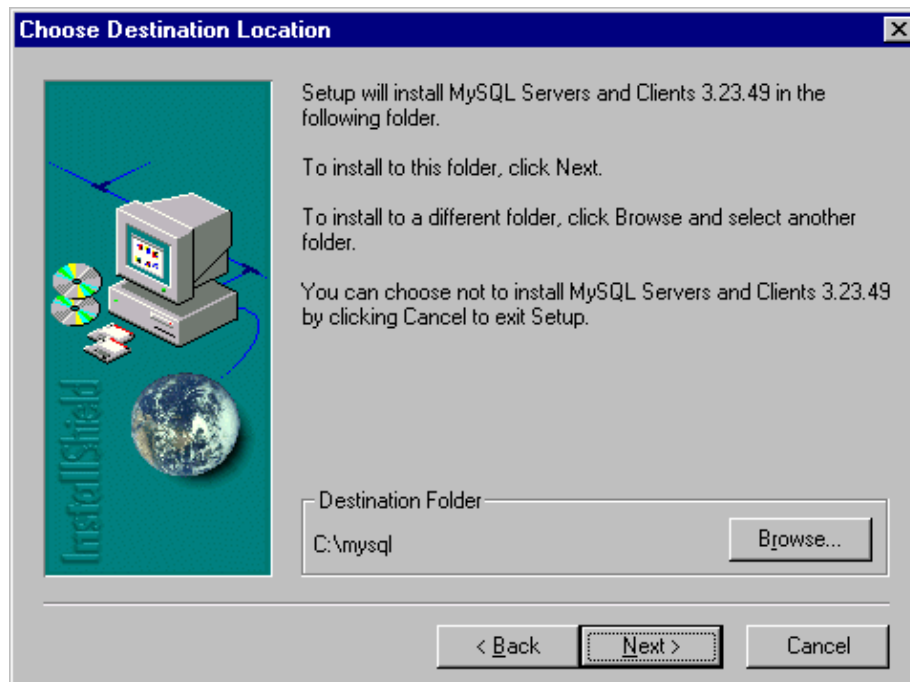
La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

40.14. MySQL et Java

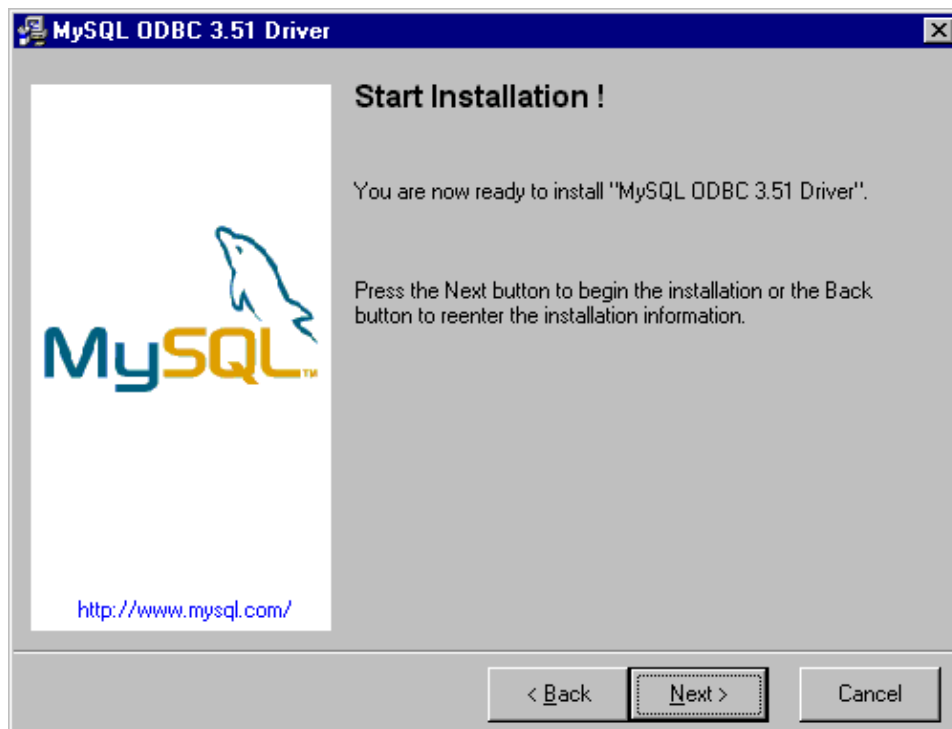
MySQL est une des bases de données open source les plus populaires.

40.14.1. Installation sous Windows

Il suffit de télécharger le fichier `mysql-3.23.49-win.zip` sur le site www.mysql.com, de décompresser ce fichier dans un repertoire et d'exécuter le fichier `setup.exe`



Il faut ensuite télécharger le pilote ODBC, MyODBC-3.51.03.exe, et l'exécuter



40.14.2. Opérations de base avec MySQL

Cette section est une présentation rapide de quelques fonctionnalités de base pour pouvoir utiliser MySQL. Pour un complément d'informations sur toutes les possibilités de MySQL, consultez la documentation de cet excellent outil.

Pour utiliser MySQL, il faut s'assurer que le serveur est lancé sinon il faut exécuter la commande `c:\mysql\bin\mysqld-max`

Pour exécuter des commandes SQL, il faut utiliser l'outil `c:\mysql\bin\mysql`. Cet outil est un interpréteur de commandes en mode console.

Exemple : pour voir les databases existantes

```
mysql>show databases;
+-----+
| Database |
+-----+
| mysql    |
| test     |
+-----+
2 rows in set (0.00 sec)
```

Un des premières choses à faire, c'est de créer une base de données qui va recevoir les différentes tables.

Exemple : Pour créer une nouvelle base de données nommée "testjava"

```
mysql> create database testjava;
Query OK, 1 row affected (0.00 sec)

mysql>use testjava;
Database changed
```

Cette nouvelle base de données ne contient aucune table. Il faut créer la ou les tables utiles aux développements.

Exemple : Création d'une table nommée personne contenant trois champs : nom, prenom et date de naissance

```
mysql> show tables;
Empty set (0.06 sec)

mysql> create table personne (nom varchar(30), prenom varchar(30), datenais date
);
Query OK, 0 rows affected (0.00 sec)

mysql> show tables;
+-----+
| Tables_in_testjava |
+-----+
| personne            |
+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

Pour voir la définition d'une table, il faut utiliser la commande DESCRIBE :

Exemple : voir la définition de la table

```
mysql> describe personne;
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field      | Type          | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| nom        | varchar(30)   | YES  |     | NULL    |       |
| prenom     | varchar(30)   | YES  |     | NULL    |       |
| datenais   | date          | YES  |     | NULL    |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
3 rows in set (0.00 sec)
```

Cette table ne contient aucun enregistrement. Pour ajouter un enregistrement, il faut utiliser la command SQL insert.

Exemple : insertion d'une ligne dans la table

```
mysql> select * from personne;
Empty set (0.00 sec)

mysql> insert into personne values ('Nom 1','Prenom 1','1970-08-11');
Query OK, 1 row affected (0.05 sec)

mysql> select * from personne;
+-----+-----+-----+
| nom   | prenom | datenais |
+-----+-----+-----+
| Nom 1 | Prenom 1 | 1970-08-11 |
+-----+-----+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

Il existe des outils graphiques libres ou commerciaux pour faciliter l'administration et l'utilisation de MySQL.

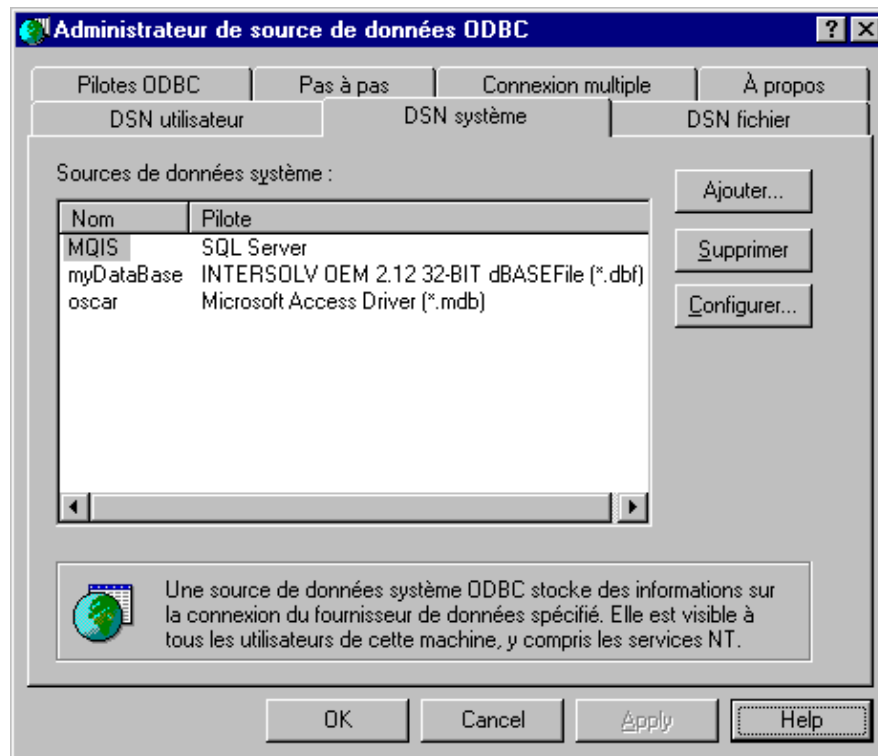
40.14.3. Utilisation de MySQL avec Java via ODBC

Sous Windows, il est possible d'utiliser une base de données MySQL avec Java en utilisant ODBC. Dans ce cas, il faut définir une source de données ODBC sur la base de données et l'utiliser avec le pilote de type 1 fourni en standard avec J2SE.

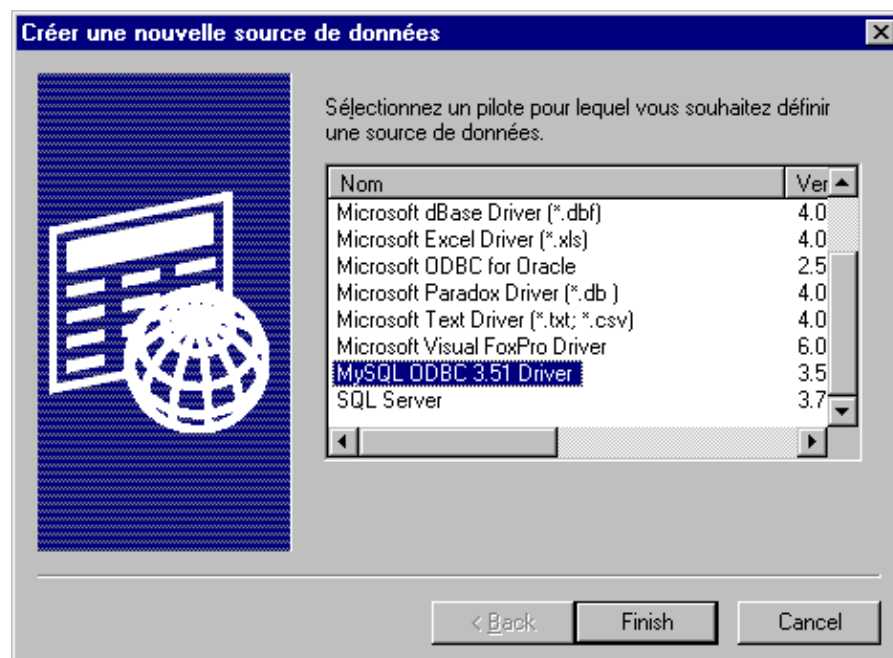
40.14.3.1. Déclaration d'une source de données ODBC vers la base de données

Dans le panneau de configuration, cliquez sur l'icône " Source de données ODBC ".

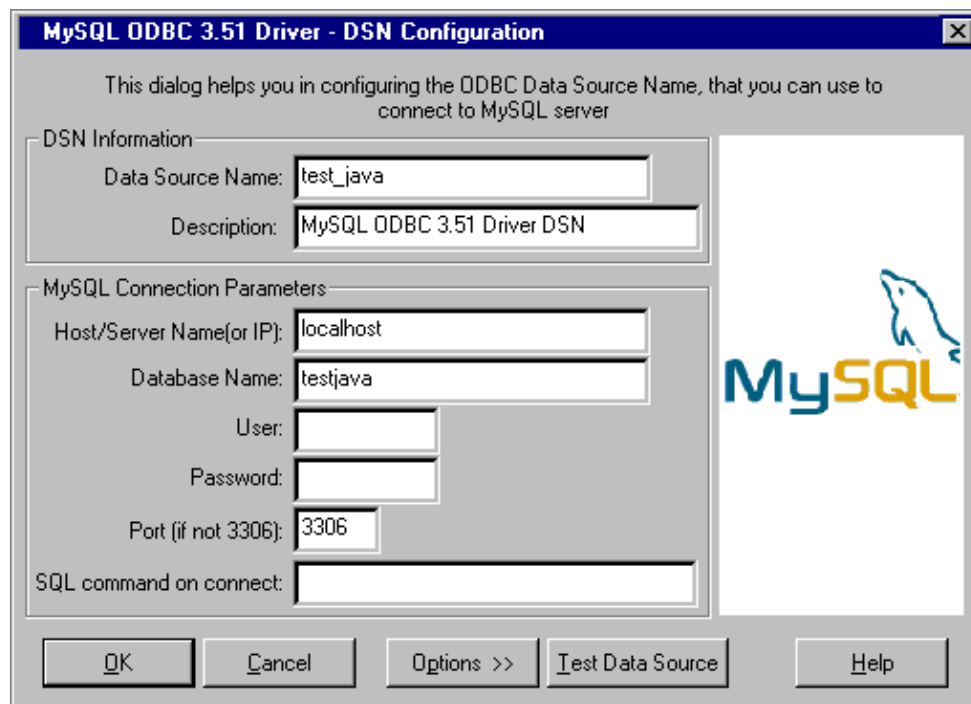
Le plus simple est de créer une source de données Systeme qui pourra être utilisée par tous les utilisateurs en cliquant sur l'onglet " DSN système "



Pour ajouter une nouvelle source de données, il suffit de cliquer sur le bouton "Ajouter ...". Une boîte de dialogue permet de sélectionner le type de pilote qui sera utilisé par la source de données.

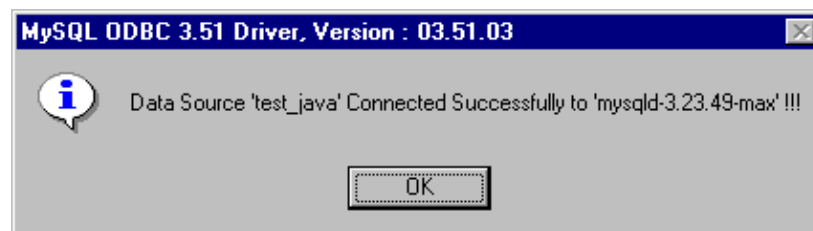


Il faut sélectionner le pilote MySQL et cliquer sur le bouton "Finish".

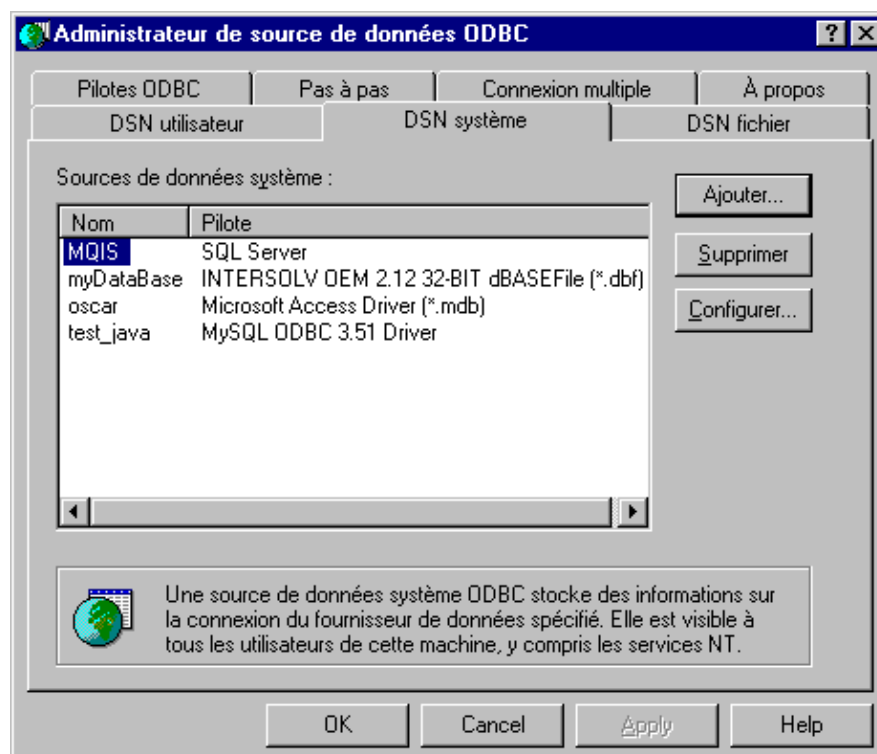


Une nouvelle boîte de dialogue permet de renseigner les informations sur la base de données à utiliser notamment le nom de DSN et le nom de la base de données.

Pour vérifier si la connexion est possible, il suffit de cliquer sur le bouton " Test Data Source "



Cliquer sur Ok pour fermer la fenêtre et cliquer sur Ok pour valider les paramètres et créer la source de données.



La source de données est créée.

40.14.3.2. Utilisation de la source de données

Pour utiliser la source de données, il faut écrire et tester une classe Java. La seule particularité est l'utilisation du pont JDBC-ODBC comme pilote JDBC et l'URL spécifique à ce pilote qui contient le nom de la source de données définie.

Exemple :

```
import java.sql.*;

public class TestJDBC10 {

    private static void affiche(String message) {
        System.out.println(message);
    }

    private static void arret(String message) {
        System.err.println(message);
        System.exit(99);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Connection con = null;
        ResultSet resultats = null;
        String requete = "";

        // chargement du pilote
        try {
            Class.forName("sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver");
        } catch (ClassNotFoundException e) {
            arret("Impossible de charger le pilote jdbc:odbc");
        }

        //connection a la base de données
        affiche("connection a la base de donnees");
        try {
            String DBurl = "jdbc:odbc:test_java";
            con = DriverManager.getConnection(DBurl);
        } catch (SQLException e) {
            arret("Connection à la base de donnees impossible");
        }

        //creation et execution de la requête
        affiche("creation et execution de la requête");
        requete = "SELECT * FROM personne";

        try {
            Statement stmt = con.createStatement();
            resultats = stmt.executeQuery(requete);
        } catch (SQLException e) {
            arret("Anomalie lors de l'execution de la requête");
        }

        //parcours des données retournees
        affiche("parcours des données retournees");
        try {
            ResultSetMetaData rsmd = resultats.getMetaData();
            int nbCols = rsmd.getColumnCount();
            boolean encore = resultats.next();

            while (encore) {
                for (int i = 1; i <= nbCols; i++)
                    System.out.print(resultats.getString(i) + "");

                System.out.println();

                encore = resultats.next();
            }
        }
    }
}
```

```

    }

    resultats.close();
} catch (SQLException e) {
    arret(e.getMessage());
}

affiche("fin du programme");
System.exit(0);
}
}

```

Résultat :

```

C:\$user>javac TestJDBC10.java
C:\$user>java TestJDBC10
connection a la base de donnees
creation et execution de la requ_te
parcours des donn_es retournees
Nom 1 Prenom 1 1970-08-11
fin du programme

```

40.14.4. Utilisation de MySQL avec Java via un pilote JDBC

mm.mysql est un pilote JDBC de type IV développé sous licence LGPL par Mark Matthews pour accéder à une base de données MySQL.

Le téléchargement du pilote JDBC se fait sur le site <http://mmmysql.sourceforge.net/> . Le fichier mm.mysql-2.0.14-you-must-unjar-me.jar contient les sources et les binaires du pilote.

Pour utiliser cette archive, il faut la décompresser, par exemple dans le répertoire d'installation de mysql.

Il faut s'assurer que les fichiers jar sont accessibles dans le classpath ou les préciser manuellement lors de la compilation et de l'exécution comme dans l'exemple ci dessous.

Exemple :

```

import java.sql.*;

public class TestJDBC11 {

    private static void affiche(String message) {
        System.out.println(message);
    }

    private static void arret(String message) {
        System.err.println(message);
        System.exit(99);
    }

    public static void main(java.lang.String[] args) {
        Connection con = null;
        ResultSetresultats = null;
        String requete = "";

        // chargement du pilote
        try {
            Class.forName("org.gjt.mm.mysql.Driver").newInstance();
        } catch (Exception e) {
            arret("Impossible decharger le pilote jdbc pour MySQL");
        }

        //connection a la base de données
        affiche("connection a la base de donnees");
        try {

```

```

        String DBurl = "jdbc:mysql://localhost/testjava";
        con = DriverManager.getConnection(DBurl);
    } catch (SQLException e) {
        arret("Connection a la base de donnees impossible");
    }

    //creation et execution de la requête
    affiche("creation et execution de la requête");
    requete = "SELECT * FROM personne";

    try {
        Statement stmt = con.createStatement();
        resultats = stmt.executeQuery(requete);
    } catch (SQLException e) {
        arret("Anomalie lors de l'execution de la requete");
    }

    //parcours des données retournées
    affiche("Parcours des donnees retournées");
    try {
        ResultSetMetaData rsmd = resultats.getMetaData();
        int nbCols = rsmd.getColumnCount();
        boolean encore = resultats.next();

        while (encore) {

            for (int i = 1; i <= nbCols; i++)
                System.out.print(resultats.getString(i) + " ");

            System.out.println();
            encore = resultats.next();
        }

        resultats.close();
    } catch (SQLException e) {
        arret(e.getMessage());
    }

    affiche("fin du programme");
    System.exit(0);
}
}

```

Le programme est identique au précédent utilisant ODBC sauf :

- le nom de la classe du pilote
- l'URL de connection à la base qui dépend du pilote

Résultat :

```

C:\$user>javac -classpath c:\j2sdk1.4.0-rc\jre\lib\mm.mysql-2.0.14-bin.jar TestJDBC11.java
C:\$user>
C:\$user>java -cp .;c:\j2sdk1.4.0-rc\jre\lib\mm.mysql-2.0.14-bin.jar TestJDBC11
connection a la base de donnees
creation et execution de la requ_te
Parcours des donnees retournées
Nom 1 Prenom 1 1970-08-11
fin du programme

```

40.15. Ressources

- La page de Sun du JDBC
<http://java.sun.com/products/jdbc/>
- Le didacticiel de Sun sur JDBC
<http://java.sun.com/docs/books/tutorial/jdbc/>
- La documentation du package java.sql
<http://java.sun.com/j2se/1.4/docs/api/java/sql/package-summary.html>

- Liste des pilotes JDBC de Sun
<http://industry.java.sun.com/products/jdbc/drivers/>

41. JDO (Java Data Object)

Chapitre 41

JDO (Java Data Object) est la spécification du JCP numéro 12 qui propose une technologie pour assurer la persistance d'objets Java dans un système de gestion de données. La spécification regroupe un ensemble d'interfaces et de règles qui doivent être implémentées par un fournisseur tiers.

La version 1.0 de cette spécification a été validée au premier trimestre 2002. Elle devrait connaître un grand succès car le mapping entre des données stockées dans un format particulier (bases de données ...) et un objet a toujours été difficile. JDO propose de faciliter cette tâche en fournissant un standard.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentation](#)
- ♦ [Un exemple avec Lido](#)
- ♦ [L'API JDO](#)
- ♦ [La mise en oeuvre](#)
- ♦ [Parcours de toutes les occurrences](#)
- ♦ [La mise en oeuvre de requêtes](#)

41.1. Présentation

Les principaux buts de JDO sont :

- la facilité d'utilisation (gestion automatique du mapping des données)
- la persistance universelle : persistance vers tout type de système de gestion de ressources (bases de données relationnelles, fichiers, ...)
- la transparence vis à vis du système de gestion de ressources utilisé : ce n'est plus le développeur mais JDO qui dialogue avec le système de gestion de ressources
- la standardisation des accès aux données
- la prise en compte des transactions

Le développement avec JDO se déroule en plusieurs étapes :

1. écriture des objets contenant les données (des beans qui encapsulent les données) : un tel objet est nommé instance JDO
2. écriture des objets qui utilisent les objets métiers pour répondre aux besoins fonctionnels. Ces objets utilisent l'API JDO.
3. écriture du fichier metadata qui précise le mapping entre les objets et le système de gestion des ressources. Cette partie est très dépendante du système de gestion de ressources utilisé
4. enrichissement des objets métiers
5. configuration du système de gestion des ressources

JDBC et JDO ont les différences suivantes :

JDBC	JDO
orienté SQL	orienté objets

le code doit être ajouté explicitement	code est ajouté automatiquement
	gestion d'un cache
	mapping réalisé automatiquement ou à l'aide d'un fichier de configuration au format XML
utilisation avec un SGBD uniquement	utilisation de tout type de format de stockage

JDO est une spécification qui définit un standard : pour pouvoir l'utiliser il faut utiliser une implémentation fournie par un fournisseur. Plusieurs implémentations existent et le choix de l'une d'elle doit tenir compte des performances, du prix, du support des cibles de stockage des données, etc ... L'intérêt des spécifications est qu'il est possible d'utiliser le même code avec des implémentations différentes tant que l'on utilise uniquement les fonctionnalités précisées dans les spécifications.

Chaque implémentation est capable d'utiliser un ou plusieurs systèmes de stockage de données particulier (base de données relationnel, base de données objets, fichiers, ...).

Attention : tous les objets ne peuvent pas être rendu persistant avec JDO.

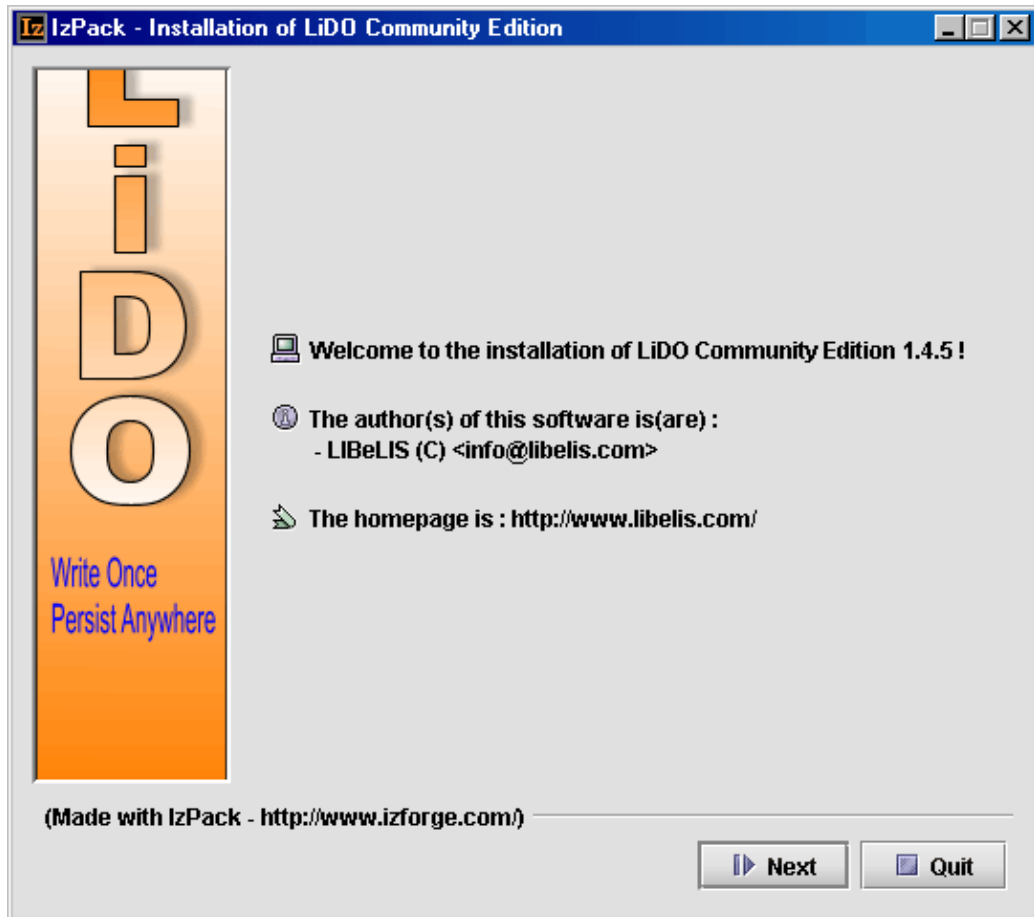
41.2. Un exemple avec Lido

Les exemples de cette section ont été réalisés avec Lido Community Edition version 1.4.5. de la société Libelis.

Cette version est librement téléchargeable après enregistrement à l'url : <http://www.libelis.com>

Pour lancer l'installation, il suffit de double cliquer sur le fichier LiDO_Community_1[1].4.5.jar ou de saisir la commande :

Installation de Lido community edition de Libelis
<code>java -jar LiDO_Community_1[1].4.5.jar</code>



L'installation s'opère simplement en suivant les différentes étapes de l'assistant.

Le premier exemple permet simplement de rendre persistant un objet instancié dans une base de données MySQL.

Pour faciliter la mise en oeuvre des différentes étapes, un script batch pour Windows sera écrit tout au long de cette section et exécuté. Ce script débute par une initialisation de certaines variables d'environnement.

Début du script

```
@echo off
REM - script permettant la compilation, l'enrichissement, la creation du schema de
REM - base de données et l'execution du code de test de JDO avec Lido 1.4.5.
set LIDO_HOME=C:\java\Lido
set JAVA_HOME=C:\java\jdk1.4.2_02

echo initialisation
echo.
SET PATH=%LIDO_HOME%\bin;%JAVA_HOME%\bin

SET CLASSPATH=.;.\mm.mysql-2.0.14-bin.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%JAVA_HOME%\lib\tools.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-api.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\jdo_1_0_0.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\j2ee.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\bin
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-dev.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-rdb.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-rt.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido.tasks
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido.tld
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\skinlf.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\connector_1_0_0.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\jta_1_0_1.jar
```

Le début du script initialise 4 variables :

Développons en Java

- LIDO_HOME : cette variable contient le chemin du répertoire dans lequel Lido a été installé
- JAVA_HOME : cette variable contient le chemin du répertoire dans lequel J2SDK a été installé
- PATH : cette variable contient les différents répertoires contenant des exécutables
- CLASSPATH : cette variable contient les différents répertoires et fichiers jar nécessaires pour la compilation et l'exécution

Pour des raisons de facilité, le répertoire courant "." est ajouté dans le CLASSPATH. Le pilote JDBC pour MySQL est aussi ajouté à cette variable.

41.2.1. La création de la classe qui va encapsuler les données

Le code de cet objet reste très simple puisque c'est simplement un bean encapsulant une personne contenant des attributs nom, prenom et datenaiss.

Exemple :

```
package testjdo;

import java.util.*;

public class Personne {
    private String nom = "";
    private String prenom = "";
    private Date datenaiss = null;

    public Personne(String pNom, String pPrenom, Date pDatenaiss) {
        nom=pNom;
        prenom=pPrenom;
        datenaiss=pDatenaiss;
    }

    public String getNom() { return nom; }

    public String getPrenom() { return prenom;}

    public Date getDatenaiss() { return datenaiss; }

    public void setNom(String pNom) { nom = pNom; }

    public void setPrenom(String pPrenom) { nom = pPrenom; }

    public void setDatenaiss(Date pDatenaiss) { datenaiss = pDatenaiss; }
}
```

41.2.2. La création de l'objet qui va assurer les actions sur les données

Cet objet va utiliser des objets JDO pour réaliser les actions sur les données. Dans l'exemple ci dessous, une seule action est codée : l'enregistrement dans la table des données du nouvel objet de type Personne instancié.

Exemple :

```
package testjdo;

import javax.jdo.*;
import java.util.*;

public class PersonnePersist {

    private PersistenceManagerFactory pmf = null;
    private PersistenceManager pm = null;
    private Transaction tx = null;

    public PersonnePersist() {
        try {
```

```

        pmf = (PersistenceManagerFactory) (
            Class.forName("com.libelis.lido.PersistenceManagerFactory").newInstance());
        pmf.setConnectionDriverName("org.gjt.mm.mysql.Driver");
        pmf.setConnectionURL("jdbc:mysql://localhost/testjdo");
    } catch (Exception e ){
        e.printStackTrace();
    }
}

public void enregistrer() {
    Personne p = new Personne("mon nom", "mon prenom", new Date());
    pm = pmf.getPersistenceManager();
    tx = pm.currentTransaction();
    tx.begin();
    pm.makePersistent(p);
    tx.commit();
    pm.close();
}

public static void main(String args[]) {
    PersonnePersist pp = new PersonnePersist();
    pp.enregistrer();
}
}

```

41.2.3. La compilation

Les deux classes définies ci dessus doivent être compilées normalement en utilisant l'outil javac.

Exemple :

```

...
echo Compilation en cours
javac -classpath %CLASSPATH% testjdo\*.java
echo Compilation effectuee
echo.
...

```

41.2.4. La définition d'un fichier metadata

Le fichier metadata est un fichier au format XML qui précise le mapping à réaliser.

Exemple : metadata.jdo

```

<? xml version="1.0" ?>
<!DOCTYPE jdo SYSTEM "jdo.dtd">
<jdo>
  <package name="testjdo">
    <class name="Personne" identity-type="datastore">
      <field name="nom" />
      <field name="prenom" />
      <field name="datenaiss" />
    </class>
  </package>
</jdo>

```

41.2.5. L'enrichissement des classes contenant des données

Pour assurer une bonne exécution, il faut enrichir l'objet `Personne` compilé avec du code pour assurer la persistance par JDO. Lido fournit un outil pour réaliser cette tâche. Cet outil est complètement dépend de l'implémentation qui en est faite par le fournisseur de la solution JDO.

La suite du script : enrichissement

```
...
echo Enrichissement
java -cp %CLASSPATH% com.libelis.lido.Enhance -metadata metadata.jdo -verbose
echo Enrichissement effectuée
echo.
...
```

Le fichier `Personne.class` est enrichi (sa taille passe de 867 octets à 9693 octets)

41.2.6. La définition du schéma de la base de données

Lido fournit un outil qui permet de générer les tables de la base de données contenant les tables pour le mapping des données plus des tables "techniques" nécessaires aux traitements.

Les paramètres nécessaires à l'outil de Libelis pour définir le schéma de la base de données doivent être rassemblés dans un fichier `.properties`.

propriété pour une base de données de type MySQL

```
# lido.properties file
# jdo standard properties
javax.jdo.option.connectionURL=jdbc:mysql://localhost/testjdo
javax.jdo.option.ConnectionDriverName=org.gjt.mm.mysql.Driver
javax.jdo.option.connectionUserName=root
javax.jdo.option.connectionPassword=
javax.jdo.option.mswait=5
javax.jdo.option.multithreaded=false
javax.jdo.option.optimistic=false
javax.jdo.option.retainValues=false
javax.jdo.option.restoreValues=true
javax.jdo.option.nontransactionalRead=true
javax.jdo.option.nontransactionalWrite=false
javax.jdo.option.ignoreCache=false

# set to PM, CACHE, or SQL to have some traces
# ex:
#lido.trace=SQL,DUMP,CACHE

# set the Statement pool size
lido.sql.poolsize=10
lido.cache.entry-type=weak

# set the max batched statement
# 0: no batch
# default is 20

lido.sql.maxbatch=30
lido.objectpool=90

# set for PersistenceManagerFactory pool limits
lido.minPool=1
lido.maxPool=10

jdo.metadata=metadata.jdo
```

Il suffit alors d'utiliser l'application DefineSchema fournie par Lido en lui passant en paramètre le fichier .properties et le fichier .jdo

La suite du script : création du schéma de la base de données

```
...
echo DefineSchema en cours
java com.libelis.lido.DefineSchema -properties testjdo.properties -metadata metadata.jdo
echo DefineSchema termine
echo.
...
```

Il est facile de vérifier les traitements effectués par l'outil DefineSchema :

Exemple :

```
C:\java\testjdo>mysql
Welcome to the MySQL monitor.  Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 25 to server version: 4.0.16-nt

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

mysql> use testjdo
Database changed
mysql> show tables;
+-----+
| Tables_in_testjdo |
+-----+
| lidoidmax          |
| lidoidtable        |
| t_personne         |
+-----+
3 rows in set (0.00 sec)

mysql> describe lidoidmax;
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field      | Type          | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| LIDOLAST   | bigint(20)    | YES  |     | NULL    |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
1 row in set (0.00 sec)

mysql> describe lidoidtable;
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field      | Type          | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| LIDOID     | bigint(20)    |      | PRI | 0        |       |
| LIDOTYPE   | varchar(255)  | YES  | MUL | NULL     |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
2 rows in set (0.00 sec)

mysql> describe t_personne;
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field      | Type          | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| LIDOID     | bigint(20)    |      | PRI | 0        |       |
| nom        | varchar(50)    | YES  |     | NULL     |       |
| prenom     | varchar(50)    | YES  |     | NULL     |       |
| datenaiss  | datetime      | YES  |     | NULL     |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
4 rows in set (0.00 sec)

mysql> select * from t_personne;
Empty set (0.39 sec)
```

41.2.7. L'exécution de l'exemple

Exemple :

```
@echo off
REM - script permettant la compilation, l'enrichissement, la creation du schema de
REM - base de données et l'execution du code de test de JDO avec Libelis 1.4.5.
set LIDO_HOME=C:\java\LIDO
set JAVA_HOME=C:\java\jdk1.4.2_02

echo initialisation
echo.
SET PATH=%LIDO_HOME%\bin;%JAVA_HOME%\bin

SET CLASSPATH=.;.\mm.mysql-2.0.14-bin.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%JAVA_HOME%\lib\tools.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-api.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\jdo_1_0_0.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\jee.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\bin
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-dev.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-rdb.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido-rt.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido.tasks
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\lido.tld
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\skinlf.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\connector_1_0_0.jar
SET CLASSPATH=%CLASSPATH%;%LIDO_HOME%\lib\jta_1_0_1.jar

echo Compilation en cours
javac -classpath %CLASSPATH% testjdo\*.java
echo Compilation effectuee
echo.

echo Enrichissement
java -cp %CLASSPATH% com.libelis.lido.Enhance -metadata metadata.jdo -verbose
echo Enrichissement effectuee
echo.

echo DefineSchema en cours
java com.libelis.lido.DefineSchema -properties testjdo.properties -metadata metadata.jdo
echo DefineSchema termine
echo.

echo Execution du test
java -cp %CLASSPATH% testjdo.PersonnePersist
echo Execution terminee
echo.
```

A l'issu de l'exécution, un enregistrement est créé dans la table qui mappe l'objet Personne.

Exemple :

```
mysql> select * from t_personne;
+-----+-----+-----+-----+
| LIDOID | nom      | prenom   | datenaiss |
+-----+-----+-----+-----+
| 1      | mon nom  | mon prenom | 2004-01-23 20:06:11 |
+-----+-----+-----+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

41.3. L'API JDO

L'API de JDO se compose de deux packages :

- javax.jdo : ce package est à utiliser par les développeurs pour utiliser JDO
- javax.jdo.spi : ce package est à utiliser par les tiers pour développer une implémentation de JDO

Le package javax.jdo contient essentiellement des interfaces ainsi que quelques classes notamment la classe JDOHelper et les diverses exceptions utilisées par JDO. Les interfaces définies sont : Extent, PersistenceManager, PersistenceManagerFactory, Query et Transaction.

Les exceptions définies par l'API JDO sont : JDOCanRetryException, JDODataStoreException, JDOException, JDOFatalDataStoreException, JDOFatalException, JDOFatalInternalException, JDOFatalUserException, JDOUnsupportedOptionException et JDOUserException.

41.3.1. L'interface PersistenceManager

Cette interface définit les méthodes pour l'objet principal de l'API JDO pour les développeurs.

Certaines méthodes permettent de gérer le cycle de vie d'une instance d'un objet de type PersistenceCapable.

void close()	fermer
Transaction currentTransaction()	renvoie la transaction courante
void deletePersistent()	permet de détruire dans la source de données l'instance encapsulée
Extent getExtent(Class, boolean)	renvoie une collection d'instance encapsulant les données dans la source de données
void makePersistent()	permet de rendre persistante les données encapsulées dans l'instance en créant une nouvelle occurrence dans le système de gestion de ressources
void evict()	permet de préciser que l'instance n'est plus utilisée
Query newQuery()	renvoie un objet de type Query qui permet d'effectuer des sélections dans la source de données
void refresh()	permet de redonner à une instance les valeurs contenues dans le système de gestion de ressources

Cette interface propose aussi deux méthodes possédant de nombreuses surcharges de la méthode newQuery() pour obtenir une instance d'un objet de type Query.

41.3.2. L'interface PersistenceManagerFactory

Un objet qui implémente cette interface à pour but de fournir une instance d'une classe qui implémente l'interface PersistenceManager. Un tel objet doit être configuré via des propriétés pour instancier un objet de type PersistenceManager. Ces propriétés doivent être fournies à la fabrique avant l'instanciation du premier objet de type PersistenceManager. Il n'est dès lors plus possible de changer la configuration de la fabrique.

Cette interface possède une méthode nommée getPersistenceManager() qui permet d'obtenir une instance de la classe PersistenceManager.

41.3.3. L'interface PersistenceCapable

Cette interface doit être implémentée lors de son enrichissement par la classe qui va contenir des données. Cette classe avant son enrichissement ne doit pas implémenter cette interface : c'est lors de cette phase d'enrichissement que la classe implémentera cette interface et que seront définies les méthodes déclarées par cette interface nécessaires à la persistance des données. Cet enrichissement peut se faire de deux façons :

- manuellement : ce qui peut être long et fastidieux
- automatiquement avec un outil fourni avec l'implémentation de JDO : généralement cet outil utilise un fichier au format XML pour obtenir les informations nécessaires à la génération des méthodes

Les méthodes définies dans cette interface sont à l'usage de JDO : une fois la classe enrichie, il ne faut surtout pas appeler directement ces méthodes : elles sont toutes préfixées par jdo.

Une classe qui implémente l'interface PersistenceCapable est nommé instance JDO.

41.3.4. L'interface Query

Cette interface définit des méthodes qui permettent d'obtenir des instances représentant des données issues de la source de données.

L'interface définit plusieurs surcharges de la méthode execute() pour exécuter la requête et renvoyer un ensemble d'instances.

La méthode compile() permet de vérifier la requête et préparer son exécution.

La méthode setFilter() permet de préciser un filtre pour la requête.

Une instance d'un objet implémentant l'interface Query est obtenue en utilisant une des nombreuses surcharges de la méthode newQuery() d'un objet de type PersistenceManager.

41.3.5. L'interface Transaction

Cette interface définit les méthodes pour la gestion des transactions avec JDO.

Elle possède trois méthodes principales qui sont classiques dans la gestion des transactions :

- begin : indique le début d'une transaction
- commit : valide la transaction
- rollback : invalide la transaction et annule toutes les opérations qu'elle contient

41.3.6. L'interface Extent

Une classe qui implémente cette interface permet d'encapsuler toute une collection contenant tous les objets d'un type PersistenceCapable particulier. La méthode iterator() renvoie un objet de type Iterator qui permet de parcourir l'ensemble des éléments de la collection.

L'interface Extent ne prévoit actuellement aucun moyen de filter les éléments de la collection et il est uniquement possible d'obtenir toutes les occurrences.

La méthode close(Iterator) permet de fermer l'objet de type Iterator passé en paramètre.

41.3.7. La classe JDOHelper

La classe JDOHelper permet de faciliter l'utilisation de JDO grâce à plusieurs méthodes statiques pouvant être regroupées dans plusieurs catégories :

- connaître l'état d'une instance JDO.

Nom	Rôle
boolean isDeleted(Object)	renvoie un booléen qui précise si l'instance JDO fournie en paramètre vient d'être supprimée dans le système de gestion de ressources
boolean isDirty(Object)	renvoie un booléen qui précise si l'instance JDO a été modifiée dans la transaction courante
boolean isNew(Object)	renvoie un booléen qui précise si l'instance JDO fournie en paramètre vient d'être rendue persistante en créant une nouvelle instance dans le système de gestion de ressources
boolean isPersistent(Object)	
boolean isTransactional(Object)	

- obtenir des objets de l'implémentation JDO

Nom	Rôle
PersistenceManager getPersistenceManager(Object)	renvoie l'objet de type PersistenceManager utilisé pour rendre persistante l'instance JDO fournie en paramètre
getObjectId(Object)	
makeDirty(Object, String)	
PersistenceManagerFactory getPersistenceManagerFactory(Properties)	

41.4. La mise en oeuvre

La mise en oeuvre de JDO requiert plusieurs étapes :

- définition d'une classe qui va encapsuler les données (instance JDO)
- définition d'une classe qui va utiliser les données
- compilation des deux classes
- définition d'un fichier de description
- enrichissement de la classe qui va contenir les données

41.4.1. Définition d'une classe qui va encapsuler les données

Une telle classe se présente sous la forme d'une bean : elle représente une occurrence particulière dans le système de stockage des données.

Cette classe n'a pas besoin ni d'utiliser ni d'importer de classes de l'API JDO.

Pour la classe qui va contenir des données, JDO impose la présence d'un constructeur sans argument. Celui ci est automatiquement ajouté à la compilation si aucun autre constructeur n'est défini, sinon il faut ajouter un constructeur sans argument manuellement.

41.4.2. Définition d'une classe qui va utiliser les données

Cette classe va réaliser des traitements en utilisant JDO pour accéder et/ou mettre à jour des données.



La suite de ce section sera développée dans une version future de ce document

41.4.3. Compilation des classes

Toutes les classes écrites doivent être compilées normalement comme toutes classes Java.

41.4.4. Définition d'un fichier de description

Pour indiquer à JDO quelles classes doivent être persistantes et préciser des informations concernant ces dernières, il faut utiliser un fichier particulier au format XML. Ce fichier désigné par "Metadata" dans les spécifications doit avoir pour extension .jdo.

Il est possible de définir un fichier de description pour chaque classes persistantes ou un fichier pour un package concernant toutes les classes persistantes du package. Dans le premier cas, le fichier doit se nommer nom_de_la_classe.jdo, dans le second nom_du_package.jdo.

Le fichier commence par un prologue :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
```

Le fichier contient ensuite la DTD utilisée pour valider le fichier : soit une URL pointant sur la DTD du site de Sun soit une DTD sur le système de fichier.

```
<!DOCTYPE jdo PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Java Data Objects Metadata 1.0//EN"
"http://java.sun.com/dtd/jdo_1_0.dtd">
```

Le tag racine du document XML est <jdo>. Ce tag peut contenir un ou plusieurs tags <package> selon les besoins, chaque tag package concernant un seul package.

Chaque tag <package> contient autant de tags <class> que de classes de type instance JDO utilisées. L'attribut "name", obligatoire, permet de préciser le nom de la classe.

Les tags <jdo>, <package>, <class> et <field> peuvent aussi avoir un tag <extension> qui va contenir des paramètres particuliers dédiés à l'implémentation de JDO utilisée. Il faut un tag <extension> pour chaque implémentation utilisée.

41.4.5. Enrichissement de la classe qui va contenir les données

Cette phase permet d'ajouter du code à chaque classe encapsulant une instance JDO. Ce code contient les méthodes définies par l'interface PersistenceCapable.

Le ou les outils fournis par le fournisseur sont particuliers pour chaque implémentation utilisée.

41.5. Parcours de toutes les occurrences

Un objet qui implémente l'interface Extent permet d'accéder à toutes les instances d'une classe encapsulant des données.

Un objet de type Extent est obtenu en appelant la méthode `getExtent()` d'un objet `PersistentManager`. Cette méthode attend deux paramètres : un objet de type `Class` qui est la classe encapsulant les données et un booléen qui permet de préciser si les sous classes doivent être prise en compte.

Un objet de type Extent ne permet qu'une seule opération sur l'ensemble des instances qu'il contient : obtenir un objet de type `Iterator` qui permet le parcours séquentiel de toutes les occurrences. La méthode `iterator()` permet de renvoyer cet objet de type `Iterator` : les méthodes `hasNext()` et `next()` assurent le parcours des occurrences.

L'appel de la méthode `close()` une fois que l'objet de type `Iterator` fourni en paramètre n'a plus d'utilité est obligatoire pour permettre de libérer les ressources allouées par l'objet pour son fonctionnement. La méthode `closeAll()` permet de fermer tout les objets de type `Iterator` instanciés par l'objet de type Extent.

Exemple : Afficher tous les données de la table personne

```
package testjdo;

import javax.jdo.*;
import java.util.*;

public class PersonneExtent {

    private PersistenceManagerFactory pmf = null;
    private PersistenceManager pm = null;

    public PersonneExtent() {
        try {
            pmf =
                (PersistenceManagerFactory) (Class
                    ..forName("com.libelis.lido.PersistenceManagerFactory")
                    .newInstance());
            pmf.setConnectionDriverName("org.gjt.mm.mysql.Driver");
            pmf.setConnectionURL("jdbc:mysql://localhost/testjdo");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public void afficherTous() {
        pm = pmf.getPersistenceManager();

        Extent personneExtent = pm.getExtent(Personne.class, true);

        Iterator iter = personneExtent.iterator();
        while (iter.hasNext()) {
            Personne personne = (Personne) iter.next();
            System.out.println(personne.getNom() + " " + personne.getPrenom());
        }
        personneExtent.close(iter);
    }

    public static void main(String args[]) {
        PersonneExtent pe = new PersonneExtent();
        pe.afficherTous();
    }
}
```

Exemple : Contenu de la table au moment de l'exécution

```
C:\mysql\bin>mysql testjdo
Welcome to the MySQL monitor.  Commands end with ; or \g.
Your MySQL connection id is 3 to server version: 4.0.16-nt
```

Type 'help;' or '\h' for help. Type '\c' to clear the buffer.

```
mysql< select * from t_personne;
```

LIDOID	nom	prenom	datenaiss
1	mon nom	mon prenom	2004-01-23 20:06:11
1025	Nom1	Jean	2004-02-10 00:20:39
2049	Nom4	Jean	2004-02-10 00:25:09
3073	Nom3	Louis	2004-02-10 21:36:32

4 rows in set (0.00 sec)

```
mysql<
```

Résultat :

Execution du test
mon nom mon prenom
Nom1 Jean
Nom4 Jean
Nom3 Louis
Execution terminée

41.6. La mise en oeuvre de requêtes

Avec JDO, les requêtes sont mises en oeuvre grâce à un objet de type Query. Les requêtes appliquent un filtre sur un ensemble d'objets encapsulant des données sous la forme d'un objet de type Extent ou d'une collection.

Un filtre est une expression booléenne appliquée à chacune des occurrences : la requête renvoie toutes les occurrences pour laquelle le résultat de l'évaluation de l'expression est vrai. Les expressions sont exprimées avec un langage particulier nommé JDO Query Langage (JDOQL)

Un instance d'un objet qui implemente l'interface Query est obtenu en utilisant la méthode newQuery() d'un objet de type PersistenceManager.

Exemple : afficher les occurrences dont le prénom est Jean

```
package testjdo;

import javax.jdo.*;
import java.util.*;

public class PersonneQuery {

    private PersistenceManagerFactory pmf = null;
    private PersistenceManager pm = null;

    public PersonneQuery() {
        try {
            pmf =
                (PersistenceManagerFactory) (Class
                    ..forName("com.libelis.lido.PersistenceManagerFactory")
                    .newInstance());
            pmf.setConnectionDriverName("org.gjt.mm.mysql.Driver");
            pmf.setConnectionURL("jdbc:mysql://localhost/testjdo");
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    public void filtrer() {
        pm = pmf.getPersistenceManager();

        Extent personneExtent = pm.getExtent(Personne.class, true);
```

```

String filtre = "prenom == \"Jean\"";

Query query = pm.newQuery(personneExtent, filtre);
query.setOrdering("nom ascending, prenom ascending");
Collection result = (Collection) query.execute();

Iterator iter = result.iterator();
while (iter.hasNext()) {
    Personne personne = (Personne) iter.next();
    System.out.println(personne.getNom() + " " + personne.getPrenom());
}
query.close(result);
}

public static void main(String args[]) {
    PersonneQuery pq = new PersonneQuery();
    pq.filtrer();
}
}

```

Résultat :

```

Execution du test
Nom1 Jean
Nom4 Jean
Execution terminée

```



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Chapitre 42

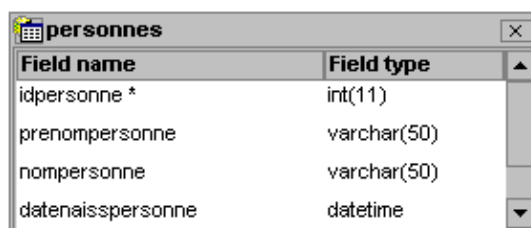
Hibernate est un projet open source visant à proposer un outil de mapping entre les objets et des données stockées dans une base de données relationnelle. Ce projet ne repose sur aucun standard mais il est très populaire notamment à cause de ses bonnes performances et de son ouverture avec de nombreuses bases de données.

Les bases de données supportées sont les principales du marché : DB2, Oracle, MySQL, PostgreSQL, Sybase, SQL Server, Sap DB, Interbase, ...

Le site officiel <http://www.hibernate.org> contient beaucoup d'informations sur l'outil et propose de le télécharger ainsi que sa documentation.

La version utilisée dans cette section est la 2.1.2 : il faut donc télécharger le fichier hibernate-2.1.2.zip et le décompresser dans un répertoire du système.

Cette section va utiliser Hibernate avec une base de données de type MySQL possédant une table nommée "personnes".

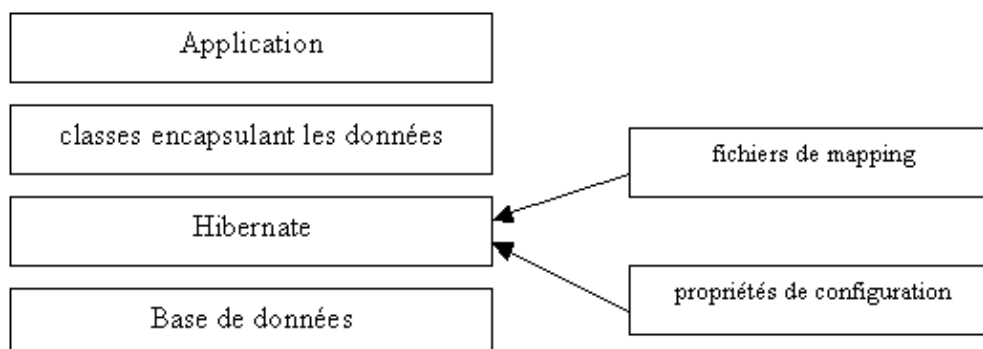


Field name	Field type
idpersonne *	int(11)
prenompersonne	varchar(50)
nompersonne	varchar(50)
datenaisspersonne	datetime

Hibernate a besoin de plusieurs éléments pour fonctionner :

- une classe de type javabeau qui encapsule les données d'une occurrence d'une table
- un fichier de correspondance qui configure la correspondance entre la classe et la table
- des propriétés de configuration notamment des informations concernant la connexion à la base de données

Une fois ces éléments correctement définis, il est possible d'utiliser Hibernate dans le code des traitements à réaliser. L'architecture d'Hibernate est donc la suivante :



Cette section survole uniquement les principales fonctionnalités d'Hibernate qui est un outil vraiment complet : pour de plus amples informations, il est nécessaire de consulter la documentation officielle fournie avec l'outil ou consultable sur le site web.

42.1. La création d'une classe qui va encapsuler les données

Cette classe doit respecter le standard des javabeans notamment encapsuler les propriétés dans ces champs private avec des getters et setters et avoir un constructeur par défaut.

Les types utilisables pour les propriétés sont : les types primitifs, les classes String et Dates, les wrappers, et n'importe quelle classe qui encapsule une autre table ou une partie de la table.

Exemple :

```
import java.util.Date;

public class Personnes {

    private Integer idPersonne;
    private String nomPersonne;
    private String prenomPersonne;
    private Date datenaissPersonne;

    public Personnes(String nomPersonne, String prenomPersonne, Date datenaissPersonne) {
        this.nomPersonne = nomPersonne;
        this.prenomPersonne = prenomPersonne;
        this.datenaissPersonne = datenaissPersonne;
    }

    public Personnes() {
    }

    public Date getDatenaissPersonne() {
        return datenaissPersonne;
    }

    public Integer getIdPersonne() {
        return idPersonne;
    }

    public String getNomPersonne() {
        return nomPersonne;
    }

    public String getPrenomPersonne() {
        return prenomPersonne;
    }

    public void setDatenaissPersonne(Date date) {
        datenaissPersonne = date;
    }

    public void setIdPersonne(Integer integer) {
        idPersonne = integer;
    }

    public void setNomPersonne(String string) {
        nomPersonne = string;
    }

    public void setPrenomPersonne(String string) {
        prenomPersonne = string;
    }
}
```


42.2. La création d'un fichier de correspondance

Pour assurer le mapping, Hibernate a besoin d'un fichier de correspondance (mapping file) au format XML qui va contenir des informations sur la correspondance entre la classe définie et la table de la base de données.

Même si cela est possible, il n'est pas recommandé de définir un fichier de mapping pour plusieurs classes. Le plus simple est de définir un fichier de mapping par classe, nommé du nom de la classe suivi par ".hbm.xml". Ce fichier doit être situé dans le même répertoire que la classe correspondante ou dans la même archive pour les applications packagées.

Différents éléments sont précisés dans ce document XML :

- la classe qui va encapsuler les données
- l'identifiant dans la base de données et son mode de génération
- le mapping entre les propriétés de classe et les champs de la base de données
- les relations
- ...

Le fichier débute par un prologue et une définition de la DTD utilisée par le fichier XML.

Exemple :

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE hibernate-mapping
PUBLIC "-//Hibernate/Hibernate Mapping DTD 2.0//EN"
"http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-mapping-2.0.dtd">
```

La tag racine du document XML est le tag `<hibernate-mapping>`. Ce tag peut contenir un ou plusieurs tag `<class>` : il est cependant préférable de n'utiliser qu'un seul tag `<class>` et de définir autant de fichiers de correspondance que de classes.

Exemple :

Exemple :

```
<?xml version="1.0"?><!DOCTYPE hibernate-mapping
PUBLIC "-//Hibernate/Hibernate Mapping DTD 2.0//EN"
"http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-mapping-2.0.dtd"><hibernate-mapping>
<class name="Personnes" table="personnes">
  <id name="idPersonne" type="int" column="idpersonne">
    <generator class="native"/>
  </id>
  <property name="nomPersonne" type="string" not-null="true" />
  <property name="prenomPersonne" type="string" not-null="true" />
  <property name="dateNaissPersonne" type="date">
    <meta attribute="field-description">date de naissance</meta>
  </property>
</class>
</hibernate-mapping>
```

Le tag `<class>` permet de préciser des informations sur la classe qui va encapsuler les données.

Ce tag possède plusieurs attributs dont les principaux sont:

Nom	Obligatoire	Rôle
name	oui	nom pleinement qualifié de la classe
table	oui	nom de la table dans la base de données
dynamic-update	non	booléen qui indique de ne mettre à jour que les champs dont la valeur a été modifiée (false par défaut)
dynamic-insert	non	booléen qui indique de générer un ordre insert que pour les champs dont la valeur est non nulle (false par défaut)

mutable	non	booléen qui indique si les occurrences peuvent être mises à jour (true par défaut)

Le tag enfant <id> du tag <class> permet de fournir des informations sur l'identifiant d'une occurrence dans la table.

Ce tag possède plusieurs attributs :

Nom	Obligatoire	Rôle
name	non	nom de la propriété dans la classe
type	non	le type Hibernate
column	non	le nom du champ dans la base de données (par défaut le nom de la propriété)
unsaved-value	non	permet de préciser la valeur de l'identifiant pour une instance non encore enregistrée dans la base de données. Les valeurs possibles sont : any, none, null ou une valeur fournie. Null est la valeur par défaut.

Le tag <generator>, fils obligatoire du tag <id>, permet de préciser quel est le mode de génération d'un nouvel identifiant.

Ce tag possède un attribut :

Attribut	Obligatoire	Rôle
class	oui	précise la classe qui va assurer la génération de la valeur d'un nouvel identifiant. Il existe plusieurs classes fournies en standard par Hibernate qui possèdent un nom utilisable comme valeur de cet attribut.

Les classes de génération fournies en standard par Hibernate possèdent chacun un nom :

Nom	Rôle
increment	incréméntation d'une valeur dans la JVM
identity	utilisation d'un identifiant auto-incrémenté pour les bases de données qui le supportent (DB2, MySQL, SQL Server, ...)
sequence	utilisation d'une séquence pour les bases de données qui le supportent (Oracle, DB2, PostgreSQL, ...)
hilo	utilisation d'un algorithme qui utilise une valeur réservée pour une table d'une base de données (par exemple une table qui stocke la valeur du prochain identifiant pour chaque table)
seqhilo	idem mais avec une mécanisme proche d'une séquence
uuid.hex	utilisation d'un algorithme générant un identifiant de type UUID sur 32 caractères prenant en compte entre autre l'adresse IP de la machine et l'heure du système
uuid.string	idem générant un identifiant de type UUID sur 16 caractères
native	utilise la meilleure solution proposée par la base de données
assigned	la valeur est fournie par l'application
foreign	la valeur est fournie par un autre objet avec lequel la classe est associée

Certains modes de génération nécessitent des paramètres : dans ce cas, il faut les définir en utilisant un tag fils <param> pour chaque paramètre.

Le tag <property>, fils du tag <class>, permet de fournir des informations sur une propriété et sa correspondance avec un champ dans la base de données.

Ce tag possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Nom	Obligatoire	Rôle
name	oui	précise le nom de la propriété
type	non	précise le type
column	non	précise le nom du champ dans la base de données (par défaut le nom de la propriété)
update	non	précise si le champ est mis à jour lors d'une opération SQL de type update (par défaut true)
insert	non	précise si le champ est mis à jour lors d'une opération SQL de type insert (par défaut true)

Le type doit être soit un type Hibernate (integer, string, date, timestamp, ...), soit les types primitifs java et certaines classes de base (int, java.lang.String, float, java.util.Date, ...), soit une classe qui encapsule des données à rendre persistante.

Le fichier de correspondance peut aussi contenir une description des relations qui existent avec la table dans la base de données.

42.3. Les propriétés de configuration

Pour exécuter Hibernate, il faut lui fournir un certain nombre de propriétés concernant sa configuration pour qu'il puisse se connecter à la base de données.

Ces propriétés peuvent être fournies sous plusieurs formes :

- un fichier de configuration nommé hibernate.properties et stocké dans un répertoire inclus dans le classpath
- un fichier de configuration au format XML nommé hibernate.cfg.xml
- utiliser la méthode setProperties() de la classe Configuration
- définir des propriétés dans la JVM en utilisant l'option -Dpropriété=valeur

Les principales propriétés pour configurer la connexion JDBC sont :

Nom de la propriété	Rôle
hibernate.connection.driver_class	nom pleinement qualifié de classe du pilote JDBC
hibernate.connection.url	URL JDBC désignant la base de données
hibernate.connection.username	nom de l'utilisateur pour la connexion
hibernate.connection.password	mot de passe de l'utilisateur
hibernate.connection.pool_size	nombre maximum de connexions dans le pool

Les principales propriétés pour configurer une source de données (DataSource) à utiliser sont :

Nom de la propriété	Rôle
hibernate.connection.datasource	nom du DataSource enregistré dans JNDI
hibernate.jndi.url	URL du fournisseur JNDI
hibernate.jndi.class	classe pleinement qualifiée de type InitialContextFactory permettant l'accès à JNDI
hibernate.connection.username	nom de l'utilisateur de la base de données
hibernate.connection.password	mot de passe de l'utilisateur

Les principales autres propriétés sont :

Nom de la propriété	Rôle
hibernate.dialect	nom de la classe pleinement qualifiée qui assure le dialogue avec la base de données
hibernate.jdbc.use_scrollable_resultset	booléen qui permet le parcours dans les deux sens pour les connexions fournies à Hibernate utilisant pilotes JDBC 2 supportant cette fonctionnalité
hibernate.show_sql	booléen qui précise si les requêtes SQL générées par Hibernate sont affichées dans la console (particulièrement utile lors du débogage)

Hibernate propose des classes qui héritent de la classe `Dialect` pour chaque base de données supportée. C'est le nom de la classe correspondant à la base de données utilisées qui doit être obligatoirement fourni à la propriété `hibernate.dialect`.

Pour définir les propriétés utiles, le plus simple est de définir un fichier de configuration qui en standard doit se nommer `hibernate.properties`. Ce fichier contient des paires clé=valeur pour chaque propriété définie.

Exemple : paramètres pour utiliser une base de données MySQL

```
hibernate.dialect=net.sf.hibernate.dialect.MySQLDialect
hibernate.connection.driver_class=com.mysql.jdbc.Driver
hibernate.connection.url=jdbc:mysql://localhost/testDB
hibernate.connection.username=root
hibernate.connection.password=
```

Le pilote de la base de données utilisée, `mysql-connector-java-3.0.11-stable-bin.jar` dans l'exemple, doit être ajouté dans le classpath.

Il est aussi possible de définir les propriétés dans un fichier au format XML nommé en standard `hibernate.cfg.xml`

Les propriétés sont alors définies par un tag `<property>`. Le nom de la propriété est fourni grâce à l'attribut « name » et sa valeur est fourni dans le corps du tag.

Exemple :

```
<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
<!DOCTYPE hibernate-configuration PUBLIC "-//Hibernate/Hibernate Configuration DTD 2.0//EN"
"http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-configuration-2.0.dtd">
<hibernate-configuration>
  <session-factory>
    <property name="hibernate.dialect">net.sf.hibernate.dialect.MySQLDialect</property>
    <property name="hibernate.connection.driver_class">com.mysql.jdbc.Driver</property>
    <property name="hibernate.connection.url">jdbc:mysql://localhost/testDB</property>
    <property name="hibernate.connection.username">root</property>
    <property name="hibernate.connection.password"></property>
    <property name="dialect">net.sf.hibernate.dialect.MySQLDialect</property>
    <property name="show_sql">true</property>
    <mapping resource="Personnes.hbm.xml"/>
  </session-factory>
</hibernate-configuration>
```

42.4. L'utilisation d'Hibernate

Pour utiliser Hibernate dans le code, il est nécessaire de réaliser plusieurs opérations :

- création d'une instance de la classe
- création d'une instance de la classe `SessionFactory`
- création d'une instance de la classe `Session` qui va permettre d'utiliser les services d'Hibernate

Si les propriétés sont définies dans le fichier `hibernate.properties`, il faut tout d'abord créer une instance de la classe `Configuration`. Pour lui associer la ou les classes encapsulant les données, la classe propose deux méthodes :

- `addFile()` qui attend en paramètre le nom du fichier de mapping
- `addClass()` qui attend en paramètre un objet de type `Class` encapsulant la classe. Dans ce cas, la méthode va rechercher un fichier nommé `nom_de_la_classe.hbm.xml` dans le classpath (ce fichier doit se situer dans le même répertoire que le fichier `.class` de la classe correspondante)

Une instance de la classe `Session` est obtenue à partir d'une fabrique de type `SessionFactory`. Cet objet est obtenu à partir de l'instance du type `Configuration` en utilisant la méthode `buildSessionFactory()`.

La méthode `openSession()` de la classe `SessionFactory` permet d'obtenir une instance de la classe `Session`.

Par défaut, la méthode `openSession()` qui va ouvrir une connexion vers la base de données en utilisant les informations fournies par les propriétés de configuration.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.Date;

public class TestHibernate1 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();
        ...
    }
}
```

Il est aussi possible de fournir en paramètre de la méthode `openSession()` une instance de la classe `javax.sql.Connection` qui encapsule la connexion à la base de données.

Pour une utilisation du fichier `hibernate.cfg.xml`, il faut créer une occurrence de la classe `Configuration`, appeler sa méthode `configure()` qui va lire le fichier XML et appeler la méthode `buildSessionFactory()` de l'objet renvoyé par la méthode `configure()`.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;

public class TestHibernate1 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        SessionFactory sessionFactory = new Configuration().configure().buildSessionFactory();
        ...
    }
}
```

Il est important de clôturer l'objet `Session`, une fois que celui est devenu inutile, en utilisant la méthode `close()`.

42.5. La persistance d'une nouvelle occurrence

Pour créer une nouvelle occurrence dans la source de données, il suffit de créer une nouvelle instance de classe encapsulant les données, de valoriser ces propriétés et d'appeler la méthode `save()` de la session en lui passant en paramètre l'objet encapsulant les données.

La méthode `save()` n'a aucune action directe sur la base de données. Pour enregistrer les données dans la base, il faut réaliser un commit sur la connexion ou la transaction ou faire appel à la méthode `flush()` de la classe `Session`.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.Date;

public class TestHibernate1 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        Transaction tx = null;
        try {
            tx = session.beginTransaction();
            Personnes personne = new Personnes("nom3", "prenom3", new Date());
            session.save(personne);
            session.flush();
            tx.commit();
        } catch (Exception e) {
            if (tx != null) {
                tx.rollback();
            }
            throw e;
        } finally {
            session.close();
        }

        sessionFactory.close();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate1
Buildfile: build.xml
init:
[copy] Copying 1 file to C:\java\test\testhibernate\bin
compile:
TestHibernate1:
[java] 12:41:37,402 INFO Environment:462 - Hibernate 2.1.2
[java] 12:41:37,422 INFO Environment:496 - loaded properties from resource
hibernate.properties: {hibernate.connection.username=root, hibernate.connection
.password=, hibernate.cglib.use_reflection_optimizer=true, hibernate.dialect=net
.sf.hibernate.dialect.MySQLDialect, hibernate.connection.url=jdbc:mysql://localh
ost/testDB, hibernate.connection.driver_class=com.mysql.jdbc.Driver}
[java] 12:41:37,432 INFO Environment:519 - using CGLIB reflection optimize
r
[java] 12:41:37,502 INFO Configuration:329 - Mapping resource: Personnes.h
bm.xml
[java] 12:41:38,784 INFO Binder:229 - Mapping class: Personnes -> personne
s
[java] 12:41:38,984 INFO Configuration:595 - processing one-to-many associ
ation mappings
[java] 12:41:38,994 INFO Configuration:604 - processing one-to-one associa
tion property references
[java] 12:41:38,994 INFO Configuration:629 - processing foreign key constr
aints
[java] 12:41:39,074 INFO Dialect:82 - Using dialect: net.sf.hibernate.dial
ect.MySQLDialect
[java] 12:41:39,084 INFO SettingsFactory:62 - Use outer join fetching: tru
e
[java] 12:41:39,104 INFO DriverManagerConnectionProvider:41 - Using Hibern
ate built-in connection pool (not for production use!)
[java] 12:41:39,114 INFO DriverManagerConnectionProvider:42 - Hibernate co
nnection pool size: 20
[java] 12:41:39,144 INFO DriverManagerConnectionProvider:71 - using driver
: com.mysql.jdbc.Driver at URL: jdbc:mysql://localhost/testDB
[java] 12:41:39,154 INFO DriverManagerConnectionProvider:72 - connection p
roperties: {user=root, password=}
[java] 12:41:39,185 INFO TransactionManagerLookupFactory:33 - No Transacti
```

```

onManagerLookup configured (in JTA environment, use of process level read-write
cache is not recommended)
[java] 12:41:39,625 INFO SettingsFactory:102 - Use scrollable result sets:
true
[java] 12:41:39,635 INFO SettingsFactory:105 - Use JDBC3 getGeneratedKeys(
): true
[java] 12:41:39,635 INFO SettingsFactory:108 - Optimize cache for minimal
puts: false
[java] 12:41:39,635 INFO SettingsFactory:117 - Query language substitution
s: {}
[java] 12:41:39,645 INFO SettingsFactory:128 - cache provider: net.sf.ehca
che.hibernate.Provider
[java] 12:41:39,685 INFO Configuration:1080 - instantiating and configurin
g caches
[java] 12:41:39,946 INFO SessionFactoryImpl:119 - building session factory
[java] 12:41:41,237 INFO SessionFactoryObjectFactory:82 - no JNDI name con
figured
[java] 12:41:41,768 INFO SessionFactoryImpl:531 - closing
[java] 12:41:41,768 INFO DriverManagerConnectionProvider:137 - cleaning up
connection pool: jdbc:mysql://localhost/testDB
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 7 seconds
C:\java\test\testhibernate>

```

42.6. Obtenir une occurrence à partir de son identifiant

La méthode `load()` de la classe `Session` permet d'obtenir une instance de la classe des données encapsulant les données de l'occurrence de la base dont l'identifiant est fourni en paramètre.

Il existe deux surcharges de la méthode :

- la première attend en premier paramètre le type de la classe des données et renvoie une nouvelle instance de cette classe
- la seconde attend en paramètre une instance de la classe des données et la met à jour avec les données retrouvées

Exemple :

```

import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;

public class TestHibernate2 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            Personnes personne = (Personnes) session.load(Personnes.class, new Integer(3));
            System.out.println("nom = " + personne.getNomPersonne());
        } finally {
            session.close();
        }

        sessionFactory.close();
    }
}

```

Résultat :

```

C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate2
Buildfile: build.xml

init:

```

```
compile:
  [javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin

TestHibernate2:
  [java] nom = nom3

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 9 seconds
```

42.7. Le langage de requête HQL

Pour offrir un langage d'interrogation commun à toute les base de données, Hibernate propose son propre langage nommé HQL (Hibernate Query Language)

Le langage HQL est proche de SQL avec une utilisation sous forme d'objets des noms de certaines entités : il n'y a aucune référence aux tables ou aux champs car ceux ci sont référencés respectivement par leur classe et leurs propriétés. C'est Hibernate qui se charge de générer la requête SQL à partir de la requête HQL en tenant compte du contexte (type de base de données utilisée défini dans le fichier de configuration et la configuration du mapping).

La méthode find() de la classe Session permet d'effectuer une recherche d'occurrences grâce à la requête fournie en paramètre.

Exemple : rechercher toutes les occurrences d'une table

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;

public class TestHibernate3 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            List personnes = session.find("from Personnes");
            for (int i = 0; i < personnes.size(); i++) {
                Personnes personne = (Personnes) personnes.get(i);
                System.out.println("nom = " + personne.getNomPersonne());
            }
        } finally {
            session.close();
        }
        sessionFactory.close();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate3
Buildfile: build.xml

init:

compile:
  [javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin

TestHibernate3:
  [java] nom = nom1
  [java] nom = nom2
  [java] nom = nom3
```


BUILD SUCCESSFUL
Total time: 14 seconds

La méthode find() possède deux surcharges pour permettre de fournir un seul ou plusieurs paramètres dans la requête.

La première surcharge permet de fournir un seul paramètre : elle attend en paramètre la requête, la valeur du paramètre et le type du paramètre.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;

public class TestHibernate4 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            List personnes = session.find("from Personnes p where p.nomPersonne=?",
                "nom1", Hibernate.STRING);
            for (int i = 0; i < personnes.size(); i++) {
                Personnes personne = (Personnes) personnes.get(i);
                System.out.println("nom = " + personne.getNomPersonne());
            }
        } finally {
            session.close();
        }

        sessionFactory.close();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate4
Buildfile: build.xml

init:

compile:
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin

TestHibernate4:
[java] nom = nom1

BUILD SUCCESSFUL
```

Dans la requête du précédent exemple, un alias nommé « p » est défini pour la classe Personnes. Le mode de fonctionnement d'un alias est similaire en HQL et en SQL.

La classe Session propose une méthode iterate() dont le mode de fonctionnement est similaire à la méthode find() mais elle renvoie un itérateur (objet de type Iterator) sur la collection des éléments retrouvés plutôt que la collection elle-même.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;
```

```

public class TestHibernate6 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            Iterator personnes = session.iterate("from Personnes ");
            while (personnes.hasNext()) {
                Personnes personne = (Personnes) personnes.next();
                System.out.println("nom = " + personne.getNomPersonne());
            }
        } finally {
            session.close();
        }

        sessionFactory.close();
    }
}

```

Résultat :

```

C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate6
Buildfile: build.xml

init:

compile:
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin

TestHibernate6:
[java] nom = nom1
[java] nom = nom2
[java] nom = nom3

BUILD SUCCESSFUL

```

Il est aussi possible d'utiliser la clause « order by » dans une requête HQL pour définir l'ordre de tri des occurrences.

Exemple :

```
List personnes = session.find("from Personnes p order by p.nomPersonne desc");
```

Il est possible d'utiliser des fonctions telles que count() pour compter le nombre d'occurrences.

Exemple :

```

import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;

public class TestHibernate5 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        Configuration config = new Configuration();
        config.addClass(Personnes.class);
        SessionFactory sessionFactory = config.buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            int compteur = ( (Integer) session.iterate(
                "select count(*) from Personnes").next() ).intValue();
            System.out.println("compteur = " + compteur);
        } finally {
            session.close();
        }
    }
}

```

```
        sessionFactory.close();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate5
Buildfile: build.xml

init:

compile:
  [javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin

TestHibernate5:
  [java] compteur = 3

BUILD SUCCESSFUL
```

Il est également possible de définir des requêtes utilisant des paramètres nommés grâce à un objet implémentant l'interface Query. Un objet de type Query est obtenu en invoquant la méthode `createQuery()` de la classe Session avec comme paramètre la requête HQL.

Dans cette requête, les paramètres sont précisés avec un caractère « : » suivi d'un nom unique.

L'interface Query propose de nombreuses méthodes `setXXX()` pour associer à chaque paramètre une valeur en fonction du type de la valeur (XXX représente le type). Chacune de ces méthodes possède deux surcharges permettant de préciser le paramètre (à partir de son nom ou de son index dans la requête) et sa valeur.

Pour parcourir la collection des occurrences trouvées, l'interface Query propose la méthode `list()` qui renvoie une collection de type List ou la méthode `iterate()` qui renvoie un itérateur sur la collection.

Exemple :

```
import net.sf.hibernate.*;
import net.sf.hibernate.cfg.Configuration;
import java.util.*;

public class TestHibernate8 {

    public static void main(String args[]) throws Exception {
        SessionFactory sessionFactory = new Configuration().configure().buildSessionFactory();
        Session session = sessionFactory.openSession();

        try {
            Query query = session.createQuery("from Personnes p where p.nomPersonne = :nom");
            query.setString("nom", "nom2");
            Iterator personnes = query.iterate();

            while (personnes.hasNext()) {
                Personnes personne = (Personnes) personnes.next();
                System.out.println("nom = " + personne.getNomPersonne());
            }
        } finally {
            session.close();
        }

        sessionFactory.close();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant TestHibernate8
Buildfile: build.xml

init:
```

```
[copy] Copying 1 file to C:\java\test\testhibernate\bin  
compile:  
TestHibernate8:  
    [java] nom = nom2  
BUILD SUCCESSFUL  
Total time: 7 seconds
```

Hibernate propose également d'externaliser une requête dans le fichier de mapping.

42.8. La mise à jour d'une occurrence

Pour mettre à jour une occurrence dans la source de données, il suffit d'appeler la méthode `update()` de la session en lui passant en paramètre l'objet encapsulant les données.

Le mode de fonctionnement de cette méthode est similaire à celui de la méthode `save()`.

La méthode `saveOrUpdate()` laisse Hibernate choisir entre l'utilisation de la méthode `save()` ou `update()` en fonction de la valeur de l'identifiant dans la classe encapsulant les données.

42.9. La suppression d'une ou plusieurs occurrences

La méthode `delete()` de la classe `Session` permet de supprimer une ou plusieurs occurrences en fonction de la version surchargée de la méthode utilisée.

Pour supprimer une occurrence encapsulée dans une classe, il suffit d'invoquer la classe en lui passant en paramètre l'instance de la classe.

Pour supprimer plusieurs occurrences, voire toutes, il faut passer en paramètre de la méthode `delete()`, une chaîne de caractères contenant la requête HQL pour préciser les éléments concernés par la suppression.

Exemple : suppression de toutes les occurrences de la table

```
session.delete("from Personnes");
```

42.10. Les relations

Un des fondements du modèle de données relationnelles repose sur les relations qui peuvent intervenir entre une table et une ou plusieurs autres tables ou la table elle-même.

Hibernate propose de transcrire ces relations du modèle relationnel dans le modèle objet. Il supporte plusieurs types de relations :

- relation de type 1 – 1 (one-to-one)
- relation de type 1 – n (many-to-one)
- relation de type n – n (many-to-many)

Dans le fichier de mapping, il est nécessaire de définir les relations entre la table concernée et les tables avec lesquelles elle possède des relations.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

42.11. Les outils de génération de code

Hibernate fournit séparément un certain nombre d'outils. Ces outils sont livrés séparément dans un fichier nommé `hibernate-extensions-2.1.zip`.

Il faut télécharger et décompresser le contenu de cette archive par exemple dans le répertoire où Hibernate a été décompressé.

L'archive contient deux répertoires :

- `hibern8ide`
- `tools`

Le répertoire `tools` propose trois outils :

- `class2hbm` :
- `ddl2hbm` :
- `hbm2java` :

Pour utiliser ces outils, il y a deux solutions possibles :

- utiliser les fichiers de commande `.bat` fourni dans le répertoire `/tools/bin`
- utiliser `ant` pour lancer ces outils

Pour utiliser les fichiers de commandes `.bat`, il est nécessaire au préalable de configurer les paramètres dans le fichier `setenv.bat`. Il faut notamment correctement renseigner les valeurs associées aux variables `JDBC_DRIVER` qui précise le pilote de la base de données et `HIBERNATE_HOME` qui précise le répertoire où est installé Hibernate.

Pour utiliser les outils dans un script `ant`, il faut créer ou modifier un fichier `build` en ajoutant une tâche pour l'outil à utiliser.

Il faut copier le fichier `hibernate2.jar` et les fichiers contenus dans le répertoire `/lib` d'Hibernate dans le répertoire `lib` du projet. Il faut aussi copier dans ce répertoire les fichiers contenus dans le répertoire `/tools/lib` et le fichier `/tools/hibernate-tools.jar`.

Pour éviter les messages d'avertissement sur la configuration manquante de `log4j`, le plus simple est de copier le fichier `/src/log4j.properties` d'Hibernate dans le répertoire `bin` du projet.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

43. JPA (Java Persistence API)

Chapitre 43

L'utilisation pour la persistance d'un mapping O/R permet de proposer un niveau d'abstraction plus élevé que la simple utilisation de JDBC : ce mapping permet d'assurer la transformation d'objets vers la base de données et vice et versa que cela soit pour des lectures ou des mises à jour (création, modification ou suppression).

Développée dans le cadre de la version 3.0 des EJB, cette API ne se limite pas aux EJB puisqu'elle aussi être mise en oeuvre dans des applications Java SE.

L'utilisation de l'API ne requiert aucune ligne de code mettant en oeuvre l'API JDBC.

L'API propose un langage d'interrogation similaire à SQL mais utilisant des objets plutôt que des entités relationnelles de la base de données.

L'API Java Persistence repose sur des entités qui sont de simples POJOs annotés et sur un gestionnaire de ces entités (EntityManager) qui propose des fonctionnalités pour les manipuler (ajout, modification suppression, recherche). Ce gestionnaire est responsable de la gestion de l'état des entités et de leur persistance dans la base de données.

43.1. Installation de l'implémentation de référence

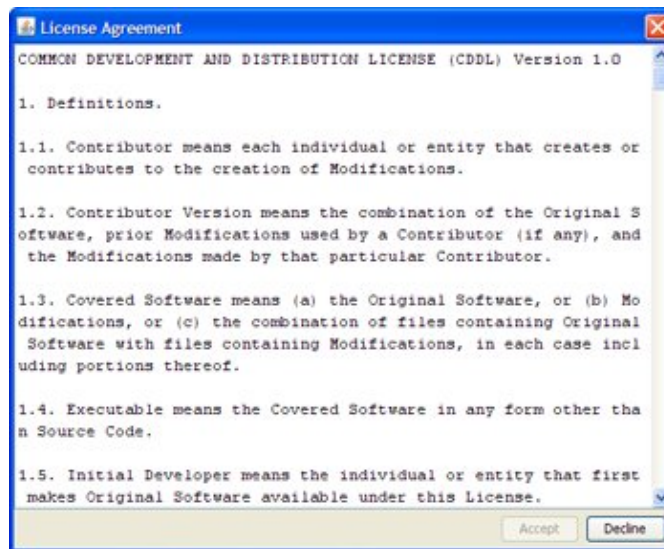
L'implémentation de référence est incluse dans le projet Glassfish. Elle peut être téléchargée unitairement à l'url : <https://glassfish.dev.java.net/downloads/persistence/JavaPersistence.html>

Cette implémentation de référence repose sur l'outil TopLink d'Oracle dans sa version essential.

Il suffit d'exécuter la commande `java -jar` avec en paramètre le fichier jar téléchargé.

Exemple :

```
C:\>java -jar glassfish-persistence-installer-v2-b52.jar
glassfish-persistence
glassfish-persistence\README
glassfish-persistence\3RD-PARTY-LICENSE.txt
glassfish-persistence\LICENSE.txt
glassfish-persistence\toplink-essentials-agent.jar
glassfish-persistence\toplink-essentials.jar
installation complete
```



Lisez la licence et si vous l'acceptez, cliquez sur le bouton « Accept ».

Un répertoire glassfish-persistence est créé contenant les bibliothèques de l'implémentation de référence de JPA.

43.2. Les entités

Les entités dans les spécifications de l'API Java Persistence permettent d'encapsuler les données d'une occurrence d'une ou plusieurs tables. Ce sont de simples POJO (Plain Old Java Object). Un POJO est une classe Java qui n'implémente aucune interface particulière ni n'hérite d'aucune classe mère spécifique.

Un objet Java de type POJO mappé vers une table de la base de données grâce à des méta data via l'API Java Persistence est nommé bean entité (Entity bean).

Un bean entité doit obligatoirement avoir un constructeur sans argument et la classe du bean doit obligatoirement être marquée avec l'annotation `@javax.persistence.Entity`. Cette annotation possède un attribut optionnel nommé `name` qui permet de préciser le nom de l'entité dans les requêtes. Par défaut, ce nom est celui de la classe de l'entité.

En tant que POJO, le bean entity n'a pas à implémenter d'interface particulière mais il doit en plus de respecter les règles de tous Java beans :

- Être déclaré avec l'annotation `@javax.persistence.Entity`
- Posséder au moins une propriété déclarer comme clé primaire avec l'annotation `@Id`

Le bean entity est composé de propriétés qui seront mappés sur les champs de la table de la base de données sous jacente. Chaque propriété encapsule les données d'un champ d'une table. Ces propriétés sont utilisables au travers de simple accesseurs (getter/setter).

Une propriété particulière est la clé primaire qui sert d'identifiant unique dans la base de données mais aussi dans le POJO. Elle peut être de type primitif ou de type objet. La déclaration de cette clé primaire est obligatoire.

43.2.1. Le mapping entre le bean entité et la table

La description du mapping entre le bean entité et la table peut être fait de deux façons :

- Utiliser des annotations
- Utiliser un fichier XML de mapping

L'API propose plusieurs annotations pour supporter un mapping O/R assez complet.

Annotation	Rôle
@javax.persistence.Table	Préciser le nom de la table concernée par le mapping
@javax.persistence.Column	Associé à un getter, il permet d'associer un champ de la table à la propriété
@javax.persistence.Id	Associé à un getter, il permet d'associer un champ de la table à la propriété en tant que clé primaire
@javax.persistence.GeneratedValue	Demander la génération automatique de la clé primaire au besoin
@javax.persistence.Basic	Représenter la forme de mapping la plus simple. Cette annotation est utilisée par défaut
@javax.persistence.Transient	Demander de ne pas tenir compte du champ lors du mapping

L'annotation @javax.persistence.Table permet de lier l'entité à une table de la base de données. Par défaut, l'entité est liée à la table de la base de données correspondant au nom de la classe de l'entité. Si ce nom est différent alors l'utilisation de l'annotation @Table est obligatoire. C'est notamment le cas si des conventions de nommage des entités de la base de données sont mises en place.

L'annotation @Table possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
name	Nom de la table
catalog	Catalogue de la table
schema	Schéma de la table
uniqueConstraints	Contraintes d'unicité sur une ou plusieurs colonnes

L'annotation @javax.persistence.Column permet d'associer un membre de l'entité à une colonne de la table. Par défaut, les champs de l'entité sont liés aux champs de la table dont les noms correspondent. Si ces noms sont différents alors l'utilisation de l'annotation @Column est obligatoire. C'est notamment le cas si des conventions de nommage des entités de la base de données sont mises en place.

L'annotation @Column possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
name	Nom de la colonne
table	Nom de la table dans le cas d'un mapping multi-table
unique	Indique si la colonne est unique
nullable	Indique si la colonne est nullable
insertable	Indique si la colonne doit être prise en compte dans les requêtes de type insert
updatable	Indique si la colonne doit être prise en compte dans les requêtes de type update
columnDefinition	Précise le DDL de définition de la colonne
length	Indique la taille d'une colonne de type chaîne de caractères
precision	Indique la taille d'une colonne de type numérique
scale	Indique la précision d'une colonne de type numérique

Hormis les attributs name et table, tous les autres attributs ne sont utilisés que par un éventuel outil du fournisseur de l'implémentation de l'API pour générer automatiquement la table dans la base de données.

Il faut obligatoirement définir une des propriétés de la classe avec l'annotation `@Id` pour la déclarer comme étant la clé primaire de la table.

Cette annotation peut marquer soit le champ de la classe concernée soit le getter de la propriété. L'utilisation de l'un ou l'autre précise au gestionnaire si il doit se baser sur les champs ou les getter pour déterminer les associations entre l'entité et les champs de la table. La clé primaire peut être constituée d'une seule propriété ou composées de plusieurs propriétés qui peuvent être de type primitif ou chaîne de caractères.

La clé primaire composée d'un seul champ peut être une propriété d'un type primitif, ou une chaîne de caractères (String).

La clé primaire peut être générée automatiquement en utilisant l'annotation `@javax.persistence.GeneratedValue`. Cette annotation possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
strategy	Précise le type de générateur à utiliser : TABLE, SEQUENCE, IDENTITY ou AUTO. La valeur par défaut est AUTO
generator	Nom du générateur à utiliser

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    private String prenom;

    private String nom;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public String getPrenom() {
        return this.prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getNom() {
        return this.nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }
}
```

Le type AUTO est le plus généralement utilisé : il laisse l'implémentation générer la valeur de la clé primaire.

Le type IDENTITY utilise un type de colonne spécial de la base de données.

Le type TABLE utilise une table dédiée qui stocke les clés des tables générées. L'utilisation de cette stratégie nécessite l'utilisation de l'annotation `@javax.persistence.TableGenerator`

L'annotation `@TableGenerator` possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
name	Nom identifiant le TableGenerator : il devra être utilisé comme valeur dans l'attribut generator de l'annotation <code>@Id</code>
table	Nom de la table utilisé
catalog	Nom du catalogue utilisé
schema	Nom du schéma utiliser
pkColumnName	Nom de la colonne qui précise la clé primaire à générer
valueColumnName	Nom de la colonne qui contient la valeur de la clé primaire générer
pkColumnValue	
allocationSize	Valeur utilisée lors del'incrémentation de la valeur de la clé primaire
uniqueConstraints	

Le type SEQUENCE utilise un mécanisme nommé séquence proposé par certaines bases de données notamment celles d'Oracle. L'utilisation de cette stratégie nécessite l'utilisation de l'annotation `@javax.persistence.SequenceGenerator`

L'annotation `@SequenceTableGenerator` possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
name	Nom identifiant le SequenceTableGenerator : il devra être utilisé comme valeur dans l'attribut generator de l'annotation <code>@Id</code>
sequenceName	Nom de la séquence dans la base de données
initialValue	Valeur initiale de la séquence
allocationSize	Valeur utilisée lors l'incrémentation de la valeur de la séquence

L'annotation `@SequenceGenerator` s'utilise sur la classe de l'entité

Exemple :

```
@Entity
@Table(name="PERSONNE")
@SequenceGenerator(name="PERSONNE_SEQUENCE",
sequenceName="PERSONNE_SEQ")
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue(strategy=GenerationType.SEQUENCE, generator="PERSONNE_SEQUENCE")
    private int id;
```

Le modèle de base de données relationnelle permet la définition d'une clé primaire composée de plusieurs colonnes. L'API Java Persistence propose deux façons de gérer ce cas de figure :

- L'annotation @javax.persistence.IdClass
- L'annotation @javax.persistence.EmbeddedId

L'annotation @IdClass s'utilise avec une classe qui va encapsuler les propriétés qui composent la clé primaire. Cette classe doit obligatoirement :

- Être sérialisable
- Posséder un constructeur sans argument
- Fournir une implémentation dédiée des méthodes equals() et hashCode()

Exemple : la clé primaire est composée des champs nom et prenom (exemple théorique qui présume que deux personnes ne peuvent avoir le même nom et prénom)

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

public class PersonnePK implements java.io.Serializable {

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    private String nom;
    private String prenom;

    public PersonnePK() {
    }

    public PersonnePK(String nom, String prenom) {
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getNom() {
        return this.nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.nom = prenom;
    }

    public boolean equals(Object obj) {
        boolean resultat = false;

        if (obj == this) {
            resultat = true;
        } else {
            if (!(obj instanceof PersonnePK)) {
                resultat = false;
            } else {
                PersonnePK autre = (PersonnePK) obj;
                if (!nom.equals(autre.nom)) {
                    resultat = false;
                } else {
                    if (prenom != autre.prenom) {
                        resultat = false;
                    } else {
                        resultat = true;
                    }
                }
            }
        }
        return resultat;
    }

    public int hashCode() {
```

```

    return (nom + prenom).hashCode();
}
}

```

Il est nécessaire de définir la classe de la clé primaire dans le fichier de configuration persistence.xml

Exemple :

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<persistence xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/persistence"
             xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
             version="1.0" xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/persistence
             http://java.sun.com/xml/ns/persistence/persistence_1_0.xsd">
  <persistence-unit name="MaBaseDeTestPU">
    <provider>oracle.toplink.essentials.PersistenceProvider</provider>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.Personne</class>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.PersonnePK</class>
  </persistence-unit>
</persistence>

```

L'annotation @IdClass possède un seul attribut :

Attributs	Rôle
Class	Classe qui encapsule la clé primaire composée

Il faut utiliser l'annotation @IdClass sur la classe de l'entité.

Il est nécessaire de marquer chacune des propriétés de l'entité qui compose la clé primaire avec l'annotation @Id. Ces propriétés doivent avoir le même nom dans l'entité et dans la classe qui encapsule la clé primaire.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.Id;
import javax.persistence.IdClass;

@Entity
@IdClass(PersonnePK.class)
public class Personne implements Serializable {
    private String prenom;
    private String nom;
    private int taille;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    @Id
    public String getPrenom() {
        return this.prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    @Id
    public String getNom() {
        return this.nom;
    }
}

```

```

    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public int getTaille() {
        return this.taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

Remarque : il n'est pas possible de demander la génération automatique d'une clé primaire composée. Les valeurs de chacune des propriétés de la clé doivent être fournies explicitement.

La classe de la clé primaire est utilisée notamment lors des recherches.

Exemple :

```

PersonnePK clePersonne = new PersonnePK("nom1", "prenom1");
Personne personne = entityManager.find(Personne.class, clePersonne);

```

L'annotation `@EmbeddedId` s'utilise avec l'annotation `@javax.persistence.Embeddable`

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.Embeddable;

@Embeddable
public class PersonnePK implements java.io.Serializable {

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    private String nom;

    private String prenom;

    public PersonnePK() {
    }

    public PersonnePK(String nom, String prenom) {
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getNom() {
        return this.nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.nom = prenom;
    }

    public boolean equals(Object obj) {
        boolean resultat = false;
    }
}

```

```

    if (obj == this) {
        resultat = true;
    } else {
        if (!(obj instanceof PersonnePK)) {
            resultat = false;
        } else {
            PersonnePK autre = (PersonnePK) obj;
            if (!nom.equals(autre.nom)) {
                resultat = false;
            } else {
                if (prenom != autre.prenom) {
                    resultat = false;
                } else {
                    resultat = true;
                }
            }
        }
    }
}
return resultat;
}

public int hashCode() {
    return (nom + prenom).hashCode();
}
}

```

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.EmbeddedId;
import javax.persistence.Entity;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @EmbeddedId
    private PersonnePK clePrimaire;
    private int taille;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public PersonnePK getClePrimaire() {
        return this.clePrimaire;
    }

    public void setNom(PersonnePK clePrimaire) {
        this.clePrimaire = clePrimaire;
    }

    public int getTaille() {
        return this.taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

La classe qui encapsule la clé primaire est utilisée notamment dans les recherches

Exemple :

```

PersonnePK clePersonne = new PersonnePK("nom1", "prenom1");

```

```
Personne personne = entityManager.find(Personne.class, clePersonne);
```

L'annotation `@AttributeOverrides` est une collection d'attribut `@AttributeOverride`. Ces annotations permettent de ne pas avoir à utiliser l'annotation `@Column` dans la classe de la clé ou de modifier les attributs de cette annotation dans l'entité qui la met en oeuvre.

L'annotation `@AttributeOverride` possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
name	Précise le nom de la propriété de la classe imbriquée
column	Précise la colonne de la table à associer à la propriété

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.AttributeOverrides;
import javax.persistence.AttributeOverride;
import javax.persistence.EmbeddedId;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.Column;

@Entity
public class Personne4 implements Serializable {
    @EmbeddedId
    @AttributeOverrides({
        @AttributeOverride(name="nom", column=@Column(name="NOM") ),
        @AttributeOverride(name="prenom", column=@Column(name="PRENOM") )
    })
    private PersonnePK clePrimaire;
    private int taille;
    ...
}
```

Par défaut, toutes les propriétés sont mappées sur la colonne correspondante dans la table. L'annotation `@javax.persistence.Transient` permet d'indiquer au gestionnaire de persistance d'ignorer cette propriété.

L'annotation `@javax.persistence.Basic` représente la forme de mapping la plus simple. C'est aussi celle par défaut ce qui rend son utilisation optionnelle. Ce mapping concerne les types primitifs, les wrappers de type primitifs, les tableaux de ces types et les types `java.math.BigInteger`, `java.math.BigDecimal`, `java.util.Date`, `java.util.Calendar`, `java.sql.Date`, `java.sql.Time` et `java.sql.Timestamp`.

L'annotation `@Basic` possède plusieurs attributs :

Attributs	Rôle
fetch	Permet de préciser comment la propriété est chargée selon deux mode : • LAZY : la valeur est chargée uniquement lors de son utilisation • EAGER : la valeur est toujours chargée (valeur par défaut) Cette fonctionnalité permet de limiter la quantité de données obtenue par une requête
optionnal	Indique que la colonne est nullable

Généralement, cette annotation peut être omise sauf dans le cas où le chargement de la propriété doit être de type LAZY.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    @Basic(fetch=FetchType.LAZY, optional=false)
    private String prenom;

    private String nom;
    ...

```

L'annotation `@javax.persistence.Temporal` permet de fournir des informations complémentaires sur la façon dont les propriétés encapsulant des données temporelles (Date et Calendar) sont associées aux colonnes dans table (date, time ou timestamp). La valeur par défaut est timestamp.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;
import java.util.Date;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;
import javax.persistence.Temporal;
import javax.persistence.TemporalType;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    @Basic(fetch = FetchType.LAZY, optional = false)
    private String prenom;

    private String nom;

    @Temporal(TemporalType.TIME)
    private Date heureNaissance;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public Date getHeureNaissance() {
        return heureNaissance;
    }

```



```

    }

    public void setTimeCreated(Date heureNaissance) {
        this.heureNaissance = heureNaissance;
    }
    ...

```

43.2.2. Le mapping de propriété complexe

L'API Java persistence permet de mapper des colonnes qui concernent des données de type plus complexe que les types de base tel que les champs blob ou clob ou des objets.

L'annotation `@javax.persistence.Lob` permet mapper une propriété sur une colonne de type Blob ou Clob selon le type de la propriété :

- Blob pour les tableaux de byte ou Byte ou les objets sérializables
- Clob pour les chaînes de caractères et les tableaux de caractères char ou Char

Fréquemment ce type de propriété est chargé de façon LAZY.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;
import javax.persistence.Lob;

import com.sun.imageio.plugins.jpeg.JPEG;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    @Basic(fetch = FetchType.LAZY, optional = false)
    private String prenom;

    private String nom;

    @Lob
    @Basic(fetch = FetchType.LAZY)
    private JPEG photo;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public JPEG getPhoto() {
        return photo;
    }

```

```

    }

    public void setPhoto(JPEG photo) {
        this.photo = photo;
    }

    ...

```

L'annotation `@javax.persistence.Enumerated` permet d'associer une propriété de type énumération à une colonne de la table sous la forme d'un numérique ou d'une chaîne de caractères.

Cette forme est précisée en paramètre de l'annotation grâce à l'énumération `EnumType` qui peut avoir comme valeur `EnumType.ORDINAL` (valeur par défaut) ou `EnumType.STRING`.

Exemple : énumération des genres d'une personne

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

public enum Genre {
    HOMME,
    FEMME,
    INCONNU
}

```

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.EnumType;
import javax.persistence.Enumerated;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    @Basic(fetch = FetchType.LAZY, optional = false)
    private String prenom;

    private String nom;

    @Enumerated(EnumType.STRING)
    private Genre genre;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public Genre getGenre() {
        return genre;
    }
}

```

```

public void setPhoto(Genre genre) {
    this.genre = genre;
}

...

```

43.2.3. Mapper une entité sur plusieurs tables

Le modèle objet et le modèle relationnel correspondant ne correspondent pas toujours car les critères de conception ne sont pas forcément les mêmes. Ainsi, il est courant d'avoir une entité qui mappe des colonnes de plusieurs tables.

Exemple : création de la table adresse utilisée dans cette section

```

ij> create table ADRESSE
(
ID_ADRESSE integer primary key not null,
RUE varchar(250) not null,
CODEPOSTAL varchar(7) not null,
VILLE varchar(250) not null
);
0 lignes insérées/mises à jour/supprimées
ij> INSERT INTO ADRESSE VALUES (1,'rue1','11111','ville1'), (2,'rue2','22222','ville2'), (3,'rue3','33333','ville3');
3 lignes insérées/mises à jour/supprimées
ij> select * from adresse;
ID_ADRESSE |RUE                                     |CODEPOSTAL|VILLE
-----
1          |rue1                                   |11111     |ville1
2          |rue2                                   |22222     |ville2
3          |rue3                                   |33333     |ville3
3 lignes sélectionnées
ij>

```

L'annotation `@javax.persistence.SecondaryTable` permet de préciser qu'une autre table sera utilisée dans le mapping.

Pour utiliser cette fonctionnalité, la seconde table doit posséder une jointure entre sa clé primaire et une ou plusieurs colonnes de la première table.

L'annotation `@SecondaryTable` possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
Name	Nom de la table
Catalogue	Nom du catalogue
Schema	Nom du schéma
pkJoinsColumns	

	Collection des clés primaire de la jointure sous la forme d'annotations de type <code>@PrimaryKeyJoinColumn</code>
uniqueConstraints	

L'annotation `@PrimaryKeyJoinColumn` permet de préciser une colonne qui compose la clé primaire de la seconde table et entre dans la jointure avec la première table. Elle possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
name	Nom de la colonne
referencedColumnName	Nom de la colonne dans la première table (obligatoire si les noms de colonnes sont différents entre les deux tables)
columnDefinition	

Il est nécessaire pour chaque propriété de l'entité qui est mappée sur la seconde table de renseigner le nom de la table dans l'attribut `table` de l'annotation `@Column`

Exemple : la classe `PersonneAdresse`

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Column;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;
import javax.persistence.PrimaryKeyJoinColumn;
import javax.persistence.SecondaryTable;
import javax.persistence.Table;

@Entity
@Table(name="PERSONNE")
@SecondaryTable(name="ADRESSE",
pkJoinColumns={
@PrimaryKeyJoinColumn(name="ID_ADRESSE")})
public class PersonneAdresse implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    @Basic(fetch = FetchType.LAZY, optional = false)
    private String prenom;

    private String nom;

    @Column(name="RUE", table="ADRESSE")
    private String rue;

    @Column(name="CODEPOSTAL", table="ADRESSE")
    private String codePostal;

    @Column(name="VILLE", table="ADRESSE")
    private String ville;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public PersonneAdresse() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }
}
```

```

    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public String getPrenom() {
        return this.prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getNom() {
        return this.nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getCodePostal() {
        return codePostal;
    }

    public void setCodePostal(String codePostal) {
        this.codePostal = codePostal;
    }

    public String getRue() {
        return rue;
    }

    public void setRue(String rue) {
        this.rue = rue;
    }

    public String getVille() {
        return ville;
    }

    public void setVille(String ville) {
        this.ville = ville;
    }
}

```

Résultat :

```

nom prenom=nom1 prenom1
adresse=rue1, 11111 ville1

```

Si le mapping d'une entité met en oeuvre plus de deux tables, il faut utiliser l'annotation `@javax.persistence.SecondaryTables` qui est une collection d'annotation `@SecondaryTable`

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Basic;
import javax.persistence.Column;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.FetchType;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;
import javax.persistence.PrimaryKeyJoinColumn;
import javax.persistence.SecondaryTable;

```

```

import javax.persistence.SecondaryTables;
import javax.persistence.Table;

@Entity
@Table(name="PERSONNE")
@SecondaryTables({
    @SecondaryTable(name="ADRESSE",
        pkJoinColumns={@PrimaryKeyJoinColumn(name="ID_ADRESSE")}),
    @SecondaryTable(name="INFO_PERS",
        pkJoinColumns={@PrimaryKeyJoinColumn(name="ID_INFO_PERS")})
})
public class PersonneAdresse implements Serializable {
    ...
}

```

43.2.4. Utilisation d'objets embarqués dans les entités

L'API Java Persistence permet d'utiliser dans les entités des objets Java qui ne sont pas des entités mais qui sont agrégés dans l'entité et dont les propriétés seront mappées sur les colonnes correspondantes dans la table.

La mise en oeuvre de cette fonctionnalité est similaire à celle utilisée avec l'annotation `@EmbeddedId` pour les clés primaires composées.

La classe embarquée est un simple POJO qui doit être marquée avec l'annotation `@javax.persistence.Embeddable`

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;

import javax.persistence.Column;
import javax.persistence.Embeddable;

@Embeddable
public class Adresse implements Serializable{

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    @Column(name="RUE", table="ADRESSE")
    private String rue;

    @Column(name="CODEPOSTAL", table="ADRESSE")
    private String codePostal;

    @Column(name="VILLE", table="ADRESSE")
    private String ville;

    public String getCodePostal() {
        return codePostal;
    }

    public void setCodePostal(String codePostal) {
        this.codePostal = codePostal;
    }

    public String getRue() {
        return rue;
    }

    public void setRue(String rue) {
        this.rue = rue;
    }

    public String getVille() {
        return ville;
    }
}

```

```

    public void setVille(String ville) {
        this.ville = ville;
    }
}

```

Les propriétés de cette classe peuvent être marquées avec l'annotation `@Column` au besoin.

Dans l'entité, il faut utiliser l'annotation `@javax.persistence.Embedded` sur la propriété du type de la classe embarquée.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA3 {

    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();
        PersonneAdresse2 personneAdresse = em.find(PersonneAdresse2.class, 1);
        System.out.println("nom prenom="
            + personneAdresse.getNom()
            + " "
            + personneAdresse.getPrenom());
        System.out.println("adresse="
            + personneAdresse.getAdresse().getRue()
            + ", "
            + personneAdresse.getAdresse().getCodePostal()
            + " "
            + personneAdresse.getAdresse().getVille());
        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

L'annotation `@AttributesOverride` peut être utilisé pour adapter au contexte le mapping des propriétés de l'objet embarqué.

Exemple :

```

nom prenom=nom1 prenom1
adresse=rue1, 11111 ville1

```

Si l'annotation `@Embedded` n'est pas utilisée alors le gestionnaire de persistance va mapper la propriété sur le champ correspondant sous sa forme serialisée. Avec l'annotation `@Embedded` chaque propriété de l'objet embarqué est mappé sur la colonne correspondante de la table.

43.3. Fichier de configuration du mapping

Il est aussi possible de définir le mapping dans un fichier de mapping nommé par défaut `orm.xml` stocké dans le répertoire `META-INF`.

Ce fichier `orm.xml` est un fichier au format xml. L'élément racine est le tag `<entity-mappings>`.

Pour chaque entité, il faut utiliser un tag fils `<entity>`. Ce tag possède deux attributs :

- Class qui permet préciser le nom pleinement qualifié de la classe de l'entité
- Access qui permet de préciser le type d'accès aux données (PROPERTY pour un accès via les getter/setter ou FIELD pour un accès via les champs).

La déclaration de la clé primaire se fait dans un tag <id> fils d'un tag <attributes>. Ce tag <id> possède un attribut nommé name qui permet de préciser le nom du champ qui est la clé primaire.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Le fichier de mapping peut aussi avoir un nom arbitraire mais dans ce cas, il devra être précisé avec le tag <mapping-file> dans le fichier de configuration persistence.xml

43.4. Utilisation du bean entité

Comme c'est un POJO, il est possible d'ajouter des méthodes à la classe mais il est cependant conseillé de maintenir le rôle du bean entity au transfert de données : il faut éviter de lui ajouter des méthodes métiers mais il est possible de définir des méthodes de validation des données qu'il encapsule.

La mise en oeuvre de POJO permet de les utiliser directement lors d'échanges entre le client et le serveur car ils peuvent être sérialisés comme tout objet de base Java.

Les POJO ne servent qu'à définir le mapping et encapsuler des données. L'instanciation d'une entité n'a aucune conséquence sur la table de la base de données mappée avec l'objet.

Toutes les actions de persistance sur ces objets sont réalisées grâce à un objet dédié de l'API : l'EntityManager.

43.4.1. Utilisation du bean entité

Un contexte de persistance (persistence context) est un ensemble d'entités géré par un EntityManager.

Les entités peuvent ainsi être de deux types :

- Gérée (Managed) :
- Non gérée (Unmanaged) :

Lorsqu'un contexte de persistance est fermé, toutes les entités du contexte deviennent non gérées.

Il existe deux types de contexte de persistance :

- Transaction-scoped : le contexte est ouvert pendant toute la durée d'une transaction. La fermeture de la transaction entraîne la fermeture du contexte. Ce type de contexte n'est utilisable que dans le cadre de l'utilisation dans un conteneur qui va assurer la prise en charge de la transaction
- Extended persistence : le contexte reste ouvert après la fermeture de la transaction

43.4.2. EntityManager

Les inter-actions entre la base de données et les beans entité sont assurées par un objet de type javax.persistence.EntityManager : il permet de lire et rechercher des données mais aussi de les mettre à jour (ajout, modification, suppression). L'EntityManager est donc au coeur de toutes les actions de persistance.

Les bean entité étant de simple POJO, leur instanciation se fait comme pour tout autre objet Java. Les données de cette instance ne sont rendues persistantes que par une action explicite demandée à l'EntityManager sur le bean entité.

L'EntityManager assure aussi les interactions avec un éventuel gestionnaire de transactions.

Un EntityManager gère un ensemble défini de beans entité nommé persistence unit. La définition d'un persistence unit est assurée dans un fichier de description nommé persistence.xml.

43.4.2.1. Obtenir une instance de EntityManager

Lors d'une utilisation dans un conteneur Java EE, il est possible d'obtenir un objet de type EntityManager en utilisant l'injection de dépendance pour l'objet lui-même ou obtenir une fabrique de type EntityManagerFactory qui sera capable de créer l'objet.

Dans un environnement Java SE, comme par exemple dans Tomcat ou dans une application de type client lourd, l'instanciation d'un objet de type EntityManager doit être codée.

Sous Java SE, pour obtenir une instance de type EntityManager, il faut utiliser une fabrique de type EntityManagerFactory. Cette fabrique propose la méthode createEntityManager() pour obtenir une instance.

Pour obtenir une instance de la fabrique, il utilise la méthode statique createEntityManagerFactory() de la classe javax.persistence.Persistence qui attend en paramètre le nom de l'unité de persistence à utiliser. Elle va rechercher le fichier persistence.xml dans le classpath et recherche dans ce fichier l'unité de persistence dont le nom est fourni.

Il faut utiliser la méthode close() de la fabrique une fois que cette dernière n'a plus d'utilité pour libérer les ressources.

Sous Java EE, il est préférable d'utiliser l'injection de dépendance pour obtenir une fabrique ou un contexte de persistence.

L'annotation @javax.persistence.PersistenceUnit sur un champ de type EntityManagerFactory permet d'injecter une fabrique. Cette annotation possède un attribut unitName qui précise le nom de l'unité de persistence.

Exemple :

```
@PersistenceUnit(unitName="MaBaseDeTestPU")
private EntityManagerFactory factory;
```

Il est alors possible d'utiliser la fabrique pour obtenir un objet de type EntityManager qui encapsule un contexte de persistence de type extended. Pour associer ce contexte à la transaction courante, il faut utiliser la méthode joinTransaction().

La méthode close() est automatiquement appelée par le conteneur : il ne faut pas utiliser cette méthode dans un conteneur sinon une exception de type IllegalStateException est levée.

L'annotation @javax.persistence.PersistenceContext sur un champ de type EntityManager permet d'injecter un contexte de persistence. Cette annotation possède un attribut unitName qui précise le nom de l'unité de persistence.

Exemple :

```
@PersistenceContext(unitName="MaBaseDeTestPU")
private EntityManager entityManager;
```

43.4.2.2. Utilisation de l'EntityManager

La méthode contains() de l'EntityManager permet de savoir si une instance fournie en paramètre est gérée par le contexte. Dans ce cas, elle renvoie true, sinon elle renvoie false.

La méthode `clear()` de l'`EntityManager` permet de détacher toutes les entités gérées par le contexte. Dans ce cas, toutes les modifications apportées aux entités sont perdues : il est préférable d'appeler la méthode `flush()` avant la méthode `clear()` afin de rendre persistante toutes les modifications.

L'appel des méthodes de mise à jour `persist()`, `merge()` et `remove()` ne réalise pas d'actions immédiates dans la base de données sous jacente. L'exécution de ces actions est à la discrétion de l'`EntityManager` selon le `FlushModeType` (AUTO ou COMMIT).

Dans le mode AUTO, les mises à jour sont reportées dans la base de données avant chaque requête. Dans le mode COMMIT, les mises à jour sont reportées dans la base de données lors du commit de la transaction.

Le mode COMMIT est plus performant car il limite les échanges avec la base de données.

Il est possible de forcer l'enregistrement des mises à jour dans la base de données en utilisant la méthode `flush()` de l'`EntityManager`.

43.4.2.3. Utilisation de EntityManager pour la création d'une occurrence

Pour insérer une nouvelle entité dans la base de données, il faut :

- Instancier une occurrence de la classe de l'entité
- Initialiser les propriétés de l'entité
- Définir les relations de l'entité avec d'autres entités au besoin
- Utiliser la méthode `persist()` de l'`EntityManager` en passant en paramètre l'entité

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA4 {
    public static void main(String[] args) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence.createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();
        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();
        Personne nouvellePersonne = new Personne();
        nouvellePersonne.setId(4);
        nouvellePersonne.setNom("nom4");
        nouvellePersonne.setPrenom("prenom4");
        em.persist(nouvellePersonne);
        transac.commit();

        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

Remarque : l'exemple ci-dessous utilise JPA dans un environnement qui ne propose aucune fonctionnalité pour assurer les transactions (Java SE) : il est donc nécessaire de créer et gérer manuellement une transaction afin d'assurer la persistance des données.

43.4.2.4. Utilisation de EntityManager pour rechercher des occurrences

Pour effectuer des recherches de données, l'`EntityManager` propose deux mécanismes :

- La recherche à partir de la clé primaire

- La recherche à partir d'une requête utilisant une syntaxe dédiée

Pour la recherche par clé primaire, la classe `EntityManager` possède les méthodes `find()` et `getReference()` qui attendent toutes les deux en paramètres un objet de type `Class` représentant la classe de l'entité et un objet qui contient la valeur de la clé primaire.

La méthode `find()` renvoie `null` si l'occurrence n'est pas trouvée dans la base de données.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA5 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        Personne personne = em.find(Personne.class, 4);
        if (personne != null) {
            System.out.println("Personne.nom=" + personne.getNom());
        }
        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

La méthode `getReference()` lève une exception de type `javax.persistence.EntityNotFoundException` si l'occurrence n'est pas trouvée dans la base de données.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityNotFoundException;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA6 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        try {
            Personne personne = em.getReference(Personne.class, 5);
            System.out.println("Personne.nom=" + personne.getNom());
        } catch (EntityNotFoundException e) {
            System.out.println("personne non trouvée");
        }
        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

43.4.2.5. Utilisation de `EntityManager` pour rechercher des données par requête

La recherche par requête repose sur des méthodes dédiées de la classe `EntityManager` (`createQuery()`, `createNamedQuery()` et `createNativeQuery()`) et sur un langage de requête spécifique nommé EJB QL.

L'objet Query encapsule et permet d'obtenir les résultats de son exécution. La méthode `getSingleResult()` permet d'obtenir un objet unique retourné par la requête.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.Persistence;
import javax.persistence.Query;

public class TestJPA7 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        Query query = em.createQuery("select p from Personne p where p.nom='nom2'");
        Personne personne = (Personne) query.getSingleResult();
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            System.out.println("Personne.nom=" + personne.getNom());
        }

        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

La méthode `getResultList()` renvoie une collection qui contient les éventuelles occurrences retournées par la requête.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.util.List;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.Persistence;
import javax.persistence.Query;

public class TestJPA8 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        Query query = em.createQuery("select p.nom from Personne p where p.id > 2");
        List noms = query.getResultList();
        for (Object nom : noms) {
            System.out.println("nom = " + nom);
        }

        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

L'objet Query gère aussi des paramètres nommés dans la requête. Le nom de chaque paramètre est préfixé par « : » dans la requête. La méthode `setParameter()` permet de fournir une valeur à chaque paramètre.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;
```

```

import java.util.List;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.Persistence;
import javax.persistence.Query;

public class TestJPA9 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        Query query = em.createQuery("select p.nom from Personne p where p.id > :id");
        query.setParameter("id", 1);
        List noms = query.getResultList();
        for (Object nom : noms) {
            System.out.println("nom = "+nom);
        }

        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

43.4.2.6. Utilisation de EntityManager pour modifier une occurrence

Pour modifier une entité existante dans la base de données, il faut :

- Obtenir une instance de l'entité à modifier (par recherche sur la clé primaire ou l'exécution d'une requête)
- Modifier les propriétés de l'entité
- Selon le mode de synchronisation des données de l'EntityManager, il peut être nécessaire d'appeler la méthode `flush()` explicitement

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;
import javax.persistence.Query;

public class TestJPA10 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();

        Query query = em.createQuery("select p from Personne p where p.nom='nom2'");
        Personne personne = (Personne) query.getSingleResult();
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            System.out.println("Personne.prenom=" + personne.getPrenom());

            personne.setPrenom("prenom2 modifiée");
            em.flush();

            personne = (Personne) query.getSingleResult();
            System.out.println("Personne.prenom=" + personne.getPrenom());
        }

        transac.commit();
    }
}

```

```

        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

43.4.2.7. Utilisation de EntityManager pour fusionner des données

L'EntityManager propose la méthode `merge()` pour fusionner les données d'une entité non gérée avec la base de données. Ceci est particulièrement utile notamment lorsque l'entité est sérialisée pour être envoyée au client : dans ce cas, l'entité n'est plus gérée par le contexte. Lorsque le client renvoie l'entité modifiée, il faut synchroniser les données qu'elle contient avec celle de la base de données. C'est le rôle de la méthode `merge()`.

Exemple :

```

package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;
import javax.persistence.Query;

public class TestJPA11 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();

        Query query = em.createQuery("select p from Personne p where p.nom='nom2'");
        Personne personne = (Personne) query.getSingleResult();
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            System.out.println("Personne.prenom=" + personne.getPrenom());

            Personne pers = new Personne();
            pers.setId(personne.getId());
            pers.setNom(personne.getNom());
            pers.setPrenom("prenom2 REmodifie");

            em.merge(pers);

            personne = (Personne) query.getSingleResult();
            System.out.println("Personne.prenom=" + personne.getPrenom());
        }

        transac.commit();

        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

La méthode `merge()` renvoie une instance gérée de l'entité.

43.4.2.8. Utilisation de EntityManager pour supprimer une occurrence

Pour supprimer une entité existante dans la base de données, il faut :

- Obtenir une instance de l'entité à supprimer (par recherche sur la clé primaire ou l'exécution d'une requête)
- Appeler la méthode `remove()` de l'`EntityManager` en lui passant en paramètre l'instance de l'entité

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA12 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();

        Personne personne = em.find(Personne.class, 4);
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            em.remove(personne);
        }

        transac.commit();

        em.close();
        emf.close();
    }
}
```

La seule façon d'annuler une suppression est de recréer l'entité en utilisant la méthode `persist()`.

43.4.2.9. Utilisation de `EntityManager` pour rafraîchir les données d'une occurrence

La méthode `refresh()` de l'`EntityManager` permet de rafraîchir les données de l'entité avec celles contenues dans la base de données.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;

public class TestJPA13 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();

        Personne personne = em.find(Personne.class, 4);
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            em.refresh(personne);
        }
    }
}
```

```

        transac.commit();

        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

La méthode `refresh()` peut lever une exception de type `EntityNotFoundException` si l'occurrence correspondante dans la base de données n'existe plus.

43.5. Le fichier `persistence.xml`

Ce fichier `persistence.xml` contient la configuration de base pour le mapping notamment en fournissant les informations sur la connexion à la base de données à utiliser.

Le fichier `persistence.xml` doit être stocké dans le répertoire `META-INF`

La racine du document XML du fichier `persistence.xml` est le tag `<persistence>`.

Il contient un ou plusieurs tags `<persistence-unit>` qui va contenir les paramètres d'un persistence unit. Ce tag possède deux attributs : `name` (obligatoire) qui précise le nom de l'unité et qui servira à y faire référence et `transaction-type` (optionnel) qui précise le type de transaction utilisée (ceci dépend de l'environnement d'exécution : Java SE ou Java EE).

Le tag `<persistence-unit>` peut avoir les tags fils suivants :

Tag	Rôle
<code><description></code>	Description purement informative de l'unité de persistance(optionnel)
<code><provider></code>	Nom pleinement qualifié d'une classe de type <code>javax.persistence.PersistenceProvider</code> (optionnel). Généralement fournie par le fournisseur de l'implémentation de l'API : une utilisation de ce tag n'est requise que pour des besoins spécifiques
<code><jta-data-source></code>	Nom JNDI de la <code>DataSource</code> utilisée dans un environnement avec support de JTA (optionnel)
<code><non-jta-data-source></code>	Nom JNDI de la <code>DataSource</code> utilisée dans un environnement sans support de JTA (optionnel)
<code><mapping-file></code>	Précise un fichier de mapping supplémentaire (optionnel)
<code><jar-file></code>	Précise un fichier jar qui contient des entités à inclure dans l'unité de persistance : le chemin précisé est relatif par rapport au fichier <code>persistence.xml</code> (optionnel)
<code><class></code>	Précise une classe d'une entité qui sera incluse dans l'unité de persistance (optionnel)
<code><properties></code>	Fournir des paramètres spécifiques au fournisseur. Comme Java SE ne propose pas de serveur JNDI, c'est fréquemment via ce tag que les informations concernant la source de données sont définies (optionnel)
<code><exclude-unlisted-classes></code>	Inhibition de la recherche automatique des classes des entités (optionnel)

L'ensemble des classes des entités qui compose l'unité de persistance peut être spécifié explicitement dans le fichier `persistence.xml` ou déterminé dynamiquement à l'exécution par recherche de toutes les classes possédant une annotation `@javax.persistence.Entity`.

Par défaut, la liste de classes explicite est complétée par la liste des classes issue de la recherche dynamique. Pour empêcher la recherche dynamique, il faut utiliser le tag `<exclude-unlisted-classes>`. Sous Java SE, il est recommandé de préciser explicitement la liste de classes.

Chaque unité de persistance ne peut être liée qu'à une seule source de données.

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<persistence xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/persistence"
             xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
             version="1.0" xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/persistence
             http://java.sun.com/xml/ns/persistence/persistence_1_0.xsd">
  <persistence-unit name="MaBaseDeTestPU">
    <provider>oracle.toplink.essentials.PersistenceProvider</provider>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.Adresse</class>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.Personne</class>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.PersonneAdresse</class>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.PersonneAdresse2</class>
    <class>com.jmdoudoux.test.jpa.PersonnePK</class>
    <properties>
      <property name="toplink.jdbc.driver"
        value="org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver"/>
      <property name="toplink.jdbc.url"
        value="jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest"/>
      <property name="toplink.jdbc.user" value="APP"/>
      <property name="toplink.jdbc.password" value=""/>
      <property name="toplink.logging.level" value="INFO"/>
    </properties>
  </persistence-unit>
</persistence>
```

43.6. La gestion des transactions hors Java EE

Le conteneur Java EE propose un support des transactions grâce à l'API JTA : c'est la façon standard de gérer les transactions par le conteneur.

Hors d'un tel conteneur, par exemple dans une application Java SE, les transactions ne sont pas supportées.

Dans un tel contexte, l'API Java Persistence propose une gestion des transactions grâce à l'interface EntityTransaction.

Cette interface propose plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
void begin()	Débuter la transaction
void commit()	Valider la transaction
void rollback()	Annuler la transaction
boolean isActive()	Déterminer si la transaction est active

Pour obtenir une instance de la transaction, il faut utiliser la méthode getTransaction() de l'EntityManager.

La méthode begin() lève une exception de type IllegalStateException si une transaction est déjà active.

Les méthodes commit() et rollback() lèvent une exception de type IllegalStateException si aucune transaction n'est active.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.EntityManagerFactory;
import javax.persistence.EntityTransaction;
import javax.persistence.Persistence;
```

```

public class TestJPA12 {
    public static void main(String[] argv) {
        EntityManagerFactory emf = Persistence
            .createEntityManagerFactory("MaBaseDeTestPU");
        EntityManager em = emf.createEntityManager();

        EntityTransaction transac = em.getTransaction();
        transac.begin();

        Personne personne = em.find(Personne.class, 4);
        if (personne == null) {
            System.out.println("Personne non trouvée");
        } else {
            em.remove(personne);
        }

        transac.commit();

        em.close();
        emf.close();
    }
}

```

43.7. La gestion des relations entre table dans le mapping

Dans le modèle des bases de données relationnelles, les tables peuvent être liées entre elles grâce à des relations.

Ces relations sont transposées dans les liaisons que peuvent les différentes entités correspondantes.

Les relations peuvent avoir différentes cardinalités :

- 1-1 (one-to-one)
- 1-n (one-to-many)
- n-1 (many-to-one)
- n-n (many-to-many)

Chacune de ces relations peut être unidirectionnelle ou bidirectionnelle sauf one-to-many et many-to-one qui sont par définition mutuellement bidirectionnelles.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

43.8. Les callbacks d'événements

L'API Java Persistence permet de définir des callbacks qui seront appelés sur certains événements. Ces callback doivent être annotés avec une des annotations définies par JPA

```

@javax.persistence.PrePersist
@javax.persistence.PostPersist
@javax.persistence.PostLoad
@javax.persistence.PreUpdate
@javax.persistence.PostUpdate

```

@javax.persistence.PreRemove
@javax.persistence.PostRemove



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Partie 6 : Développement d'applications d'entreprises

Cette quatrième partie traite d'une utilisation de java en forte expansion : le développement côté serveur. Ce type de développement est poussé par l'utilisation d'internet notamment.

Ces développements sont tellement importants que Sun propose une véritable plate-forme, basée sur le J2SE et orientée entreprise dont les API assurent le développement côté serveur : J2EE (Java 2 Entreprise Edition).

Cette partie regroupe plusieurs chapitres :

- ◆ J2EE / Java EE : introduit la plate-forme Java 2 Entreprise Edition
- ◆ JavaMail : traite de l'API qui permet l'envoi et la réception d'e mail
- ◆ JMS (Java Messaging Service) : indique comment utiliser cette API qui permet l'utilisation de système de messages pour l'échange de données entre applications
- ◆ Les EJB (Entreprise Java Bean) : propose une présentation de l'API et les spécifications pour des objets chargés de contenir les règles métiers
- ◆ Les services web : permettent l'appels de services distants en utilisant un protocole de communication et une structuration des données échangées avec XML de façon standardisée

Chapitre 44

J2EE est l'acronyme de Java 2 Entreprise Edition. Cette édition est dédiée à la réalisation d'applications pour entreprises. J2EE est basé sur J2SE (Java 2 Standard Edition) qui contient les API de base de Java. Depuis sa version 5, J2EE est renommé Java EE (Enterprise Edition).

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ Présentation de J2EE : présente rapidement la plate-forme J2EE
- ◆ Les API de J2EE : présente rapidement les différentes API qui composent J2EE
- ◆ L'environnement d'exécution des applications J2EE : présente les différents éléments qui compose l'environnement d'exécution des applications J2EE
- ◆ L'assemblage et le déploiement d'applications J2EE : décrit le mode d'assemblage et de déploiement des applications J2EE
- ◆ J2EE 1.4 SDK : installation et prise en main du J2EE 1.4 SDK
- ◆ Présentation de Java EE 5.0 : présente rapidement la plate-forme J2EE

44.1. Présentation de J2EE

J2EE est une plate-forme fortement orientée serveur pour le développement et l'exécution d'applications distribuées. Elle est composée de deux parties essentielles :

- un ensemble de spécifications pour une infrastructure dans laquelle s'exécute les composants écrits en Java : un tel environnement se nomme serveur d'application.
- un ensemble d'API qui peuvent être obtenues et utilisées séparément. Pour être utilisées, certaines nécessitent une implémentation de la part d'un fournisseur tiers.

Sun propose une implémentation minimale des spécifications de J2EE : le J2EE SDK. Cette implémentation permet de développer des applications respectant les spécifications mais n'est pas prévue pour être utilisée dans un environnement de production. Ces spécifications doivent être respectées par les outils développés par des éditeurs tiers.

L'utilisation de J2EE pour développer et exécuter une application propose plusieurs avantages :

- une architecture d'application basée sur les composants qui permet un découpage de l'application et donc une séparation des rôles lors du développement
- la possibilité de s'interfacer avec le système d'information existant grâce à de nombreuses API : JDBC, JNDI, JMS, JCA ...
- la possibilité de choisir les outils de développement et le ou les serveurs d'applications utilisés qu'ils soient commerciaux ou libres

J2EE permet une grande flexibilité dans le choix de l'architecture de l'application en combinant les différents composants. Ce choix dépend des besoins auxquels doit répondre l'application mais aussi des compétences dans les différentes API de J2EE. L'architecture d'une application se découpe idéalement en au moins trois tiers :

- la partie cliente : c'est la partie qui permet le dialogue avec l'utilisateur. Elle peut être composée d'une application standalone, d'une application web ou d'applets
- la partie métier : c'est la partie qui encapsule les traitements (dans des EJB ou des JavaBeans)

- la partie données : c'est la partie qui stocke les données



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

44.2. Les API de J2EE

J2EE regroupe un ensemble d'API pour le développement d'applications d'entreprise.

API	Rôle	version de l'API dans		
		J2EE 1.2	J2EE 1.3	J2EE 1.4
Entreprise Java Bean (EJB)	Composants serveurs contenant la logique métier	1.1	2.0	2.1
Remote Method Invocation (RMI) et RMI-IIOP	RMI permet d'utilisation d'objet Java distribué. RMI-IIOP est une extension de RMI pour utiliser avec CORBA.	1.0		
Java Naming and Directory Interface (JNDI)	Accès aux services de nommage et aux annuaires d'entreprises	1.2	1.2	1.2.1
Java Database Connectivity (JDBC)	Accès aux bases de données. J2EE intègre une extension de cette API	2.0	2.0	3.0
Java Transaction API (JTA) Java Transaction Service (JTS)	Support des transactions	1.0	1.0	1.0
Java Messaging service (JMS)	Support de messages via des MOM (Messages Oriented Middleware)	1.0	1.0	1.1
Servlets	Composants basés sur le concept C/S pour ajouter des fonctionnalités à un serveur. Pour le moment, principalement utilisé pour étendre un serveur web	2.2	2.3	2.4
Java Server Pages (JSP)		1.1	1.2	2.0
Java IDL	Utilisation de CORBA			
JavaMail	Envoie et réception d'email	1.1	1.2	1.3
J2EE Connector Architecture (JCA)	Connecteurs pour accéder à des ressources du système d'information de l'entreprises tel que CICS, TUXEDO, SAP ...		1.0	1.5
Java API for XML Parsing (JAXP)	Analyse et exploitation de données au format XML		1.1	1.2
Java Authentication and Authorization Service (JAAS)	Echange sécurisé de données		1.0	
JavaBeans Activation Framework	Utilisé par JavaMail : permet de déterminer le type mime		1.0.2	1.0.2
Java API for XML-based RPC (JAXP-RPC)				1.1
SOAP with Attachments API for Java (SAAJ)				1.2

Java API for XML Registries (JAXR)				1.0
Java Management Extensions (JMX)				1.2
Java Authorization Service Provider Contract for Containers (JACC)				1.0

Ces API peuvent être regroupées en trois grandes catégories :

- les composants : Servlet, JSP, EJB
- les services : JDBC, JTA/JTS, JNDI, JCA, JAAS
- la communication : RMI-IIOP, JMS, Java Mail

44.3. L'environnement d'exécution des applications J2EE

J2EE propose des spécifications pour une infrastructure dans laquelle s'exécute les composants. Ces spécifications décrivent les rôles de chaque éléments et précisent un ensemble d'interfaces pour permettre à chacun de ces éléments de communiquer.

Ceci permet de séparer les applications et l'environnement dans lequel il s'exécute. Les spécifications précisent à l'aide des API un certain nombre de fonctionnalités que doivent implémenter l'environnement d'exécution. Ces fonctionnalités sont de bas niveau ce qui permet aux développeurs de se concentrer sur la logique métier.

Pour exécuter ces composants de natures différentes, J2EE définit des conteneurs pour chacun de ces composants. Il définit pour chaque composants des interfaces qui leur permettront de dialoguer avec les composants lors de leur execution. Les conteneurs permettent aux applications d'accéder aux ressources et aux services en utilisant les API.

Les appels aux composants se font par des clients via les conteneurs. Les clients n'accèdent pas directement aux composants mais sollicite le conteneur pour les utiliser.

44.3.1. Les conteneurs

Les conteneurs assurent la gestion du cycle de vie des composants qui s'exécutent en eux. Les conteneurs fournissent des services qui peuvent être utilisés par les applications lors de leur exécution.

Il existe plusieurs conteneurs définit par J2EE:

- conteneur web : pour exécuter les servlets et les JSP
- conteneur d'EJB : pour exécuter les EJB
- conteneur client : pour executer des applications standalone sur les postes qui utilisent des composants J2EE

Les serveurs d'applications peuvent fournir un conteneur web uniquement (exemple : Tomcat) ou un conteneur d'EJB uniquement (exemple : JBoss, Jonas, ...) ou les deux (exemple : Websphere, Weblogic, ...).

Pour déployer une application dans un conteneur, il faut lui fournir deux éléments :

- l'application avec tous les composants (classes compilées, ressources ...) regroupée dans une archive ou module. Chaque conteneur possède son propre format d'archive.
- un fichier descripteur de déploiement contenu dans le module qui précise au conteneur des options pour exécuter l'application

Il existe trois types d'archives :

	Contenu	Extension	

Archive / module			Descripteur de déploiement
bibliothèque	Regroupe des classes	jar	
application client	Regroupe les ressources nécessaires à leur execution (classes, bibliothèques, images, ...)	jar	application-client.jar
web	Regroupe les servlets et les JSP ainsi que les ressources nécessaires à leur execution (classes, bibliothèques de balises, images, ...)	war	web.xml
EJB	Regroupe les EJB et leur composants (classes)	jar	ejb-jar.xml

Une application est un regroupement d'un ou plusieurs modules dans un fichier EAR (Entreprise ARchive). L'application est décrite dans un fichier application.xml lui même contenu dans le fichier EAR

44.3.2. Le conteneur web

Le conteneur web est une implémentation des spécifications servlets et par extension des spécifications des JSP. Ce type de conteneur est composé de deux éléments majeur : un moteur de servlets (servlets engine) et un moteur de JSP (JSP engine).

Les conteneurs web peuvent généralement utiliser leur propre serveur web et être utilisés en tant que plug in d'un serveur web dédié (Apache, IIS, ...).

L'implémentation de référence pour ce type de conteneur est le projet open source Tomcat du groupe Apache.

Les API spécifiquement misent en oeuvre dans un conteneur web sont détaillées dans les chapitres "[«Les servlets»](#)" et "[JSP](#)".

44.3.3. Le conteneur d'EJB

Les EJB sont détaillées dans le chapitre [«Les EJB \(Entreprise Java Bean\)»](#).

44.3.4. Les services proposés par la plate-forme J2EE

Une plate-forme d'execution J2EE complète implémentée dans un serveur d'application propose les services suivants :

- service de nommage (naming service)
- service de déploiement (deployment service)
- service de gestion des transactions (transaction service)
- service de sécurité (security service)

Ces services sont utilisés directement ou indirectement par les conteneurs mais aussi par les composants qui s'exécutent dans les conteneurs grâce à leurs API respectives.

44.4. L'assemblage et le déploiement d'applications J2EE

J2EE propose une spécification pour décrire le mode d'assemblage et de déploiement d'une application J2EE.

Une application J2EE peut regrouper différents modules : modules web, modules EJB ... Chacun de ces modules possède son propre mode de packaging. J2EE propose de regrouper ces différents modules dans un module unique sous la forme d'un fichier EAR (Entreprise ARchive).

Le format de cette archive est très semblable à celui des autres archives :

- un contenu : les différents modules qui composent l'application (module web, EJB, fichier RAR ...)
- un fichier descripteur de déploiement

Les serveurs d'application extraient chaque module du fichier EAR et les déploient séparément un par un.

44.4.1. Le contenu et l'organisation d'un fichier EAR

Le fichier EAR est composé au minimum :

- d'un ou plusieurs modules
- un répertoire META-INF contenant un fichier descripteur de déploiement nommé application.xml

Les modules ne doivent pas obligatoirement être insérés à la racine du fichier EAR : ils peuvent être mis dans un des sous répertoires pour organiser le contenu de l'application. Il est par exemple pratique de créer un répertoire lib qui contient les fichier .jar des bibliothèques communes aux différents modules.

44.4.2. La création d'un fichier EAR

Pour créer un fichier EAR, il est possible d'utiliser un outil graphique fourni par le vendeur du serveur d'application ou de créer le fichier manuellement en suivant les étapes suivantes :

1. créer l'arborescence des répertoires qui vont contenir les modules
2. insérer dans cette arborescence les différents modules à inclure dans le fichier EAR
3. créer le répertoire META-INF (en respectant la casse)
4. créer le fichier application.xml dans ce répertoire
5. utiliser l'outil jar pour créer le fichier le fichier EAR en précisant les options cvf, le nom du fichier ear avec son extension et les différents éléments qui compose le fichier (modules, répertoire dont le répertoire META-INF).

44.4.3. Les limitations des fichiers EAR

Actuellement les fichiers EAR ne servent qu'à regrouper différents modules pour former une seule entité. Rien n'est actuellement prévu pour prendre en compte la configuration des objets permettant l'accès aux ressources par l'application tel qu'une base de données (JDBC pour DataSource, pool de connexion ...), un système de message (JMS), etc ...

Pour lever une partie de ces limites, les serveurs d'applications commerciaux proposent souvent des mécanismes propriétaires supplémentaires pour palier à ces manques en attendant une évolution des spécifications.

44.5. J2EE 1.4 SDK

La version 1.4 de J2EE a été diffusée en novembre 2003.

La grande nouveauté de la version 1.4 est le support des services web. Deux nouvelles API ont été ajoutées pour

normaliser le déploiement (J2EE deployment API 1.1) et la gestion des applications(J2EE management API 1.0 qui utilise JMX). Une nouvelle API permet de standardiser l'authentification (Java ACC : Java Authorization Contract for Container). Plusieurs API déjà présentes dans les précédentes versions de J2EE ont été mises à jour (EJB, JSP, Servlet, ...) :

- J2EE Connector Architecture 1.5
- Enterprise JavaBeans (EJB) 2.1
- JavaServer Pages (JSP) 2.0
- Java Servlet 2.4
- JavaMail 1.3
- Java Message Service 1.1
- Java API for XML parsing (JAXP) 1.2
- Java API for XML-based RPC (JAX-RPC) 1.1
- SOAP with Attachments API for Java (SAAJ) 1.2
- Java API for XML Registries (JAXR) 1.0
- Java Management Extensions (JMX) 1.2
- Java Authorization Service Provider Contract for Containers (JACC) 1.0

Le J2EE SDK 1.4 qui est l'implémentation de référence inclus le J2SE SDK 1.4.2 et J2EE 1.4 application server.

44.5.1. Installation de l'implémentation de référence sous Windows

Le J2EE SDK 1.4 peut être installé sur les systèmes Microsoft suivants : Windows 2000 pro avec un service pack SP2, Windows XP PRO avec un service pack SP1 et Windows Server 2003.

Il existe plusieurs packages d'installation : celui utilisé ci dessous ne contient que le serveur d'application puisque le J2SE 1.4.2 était déjà présent sur la machine.

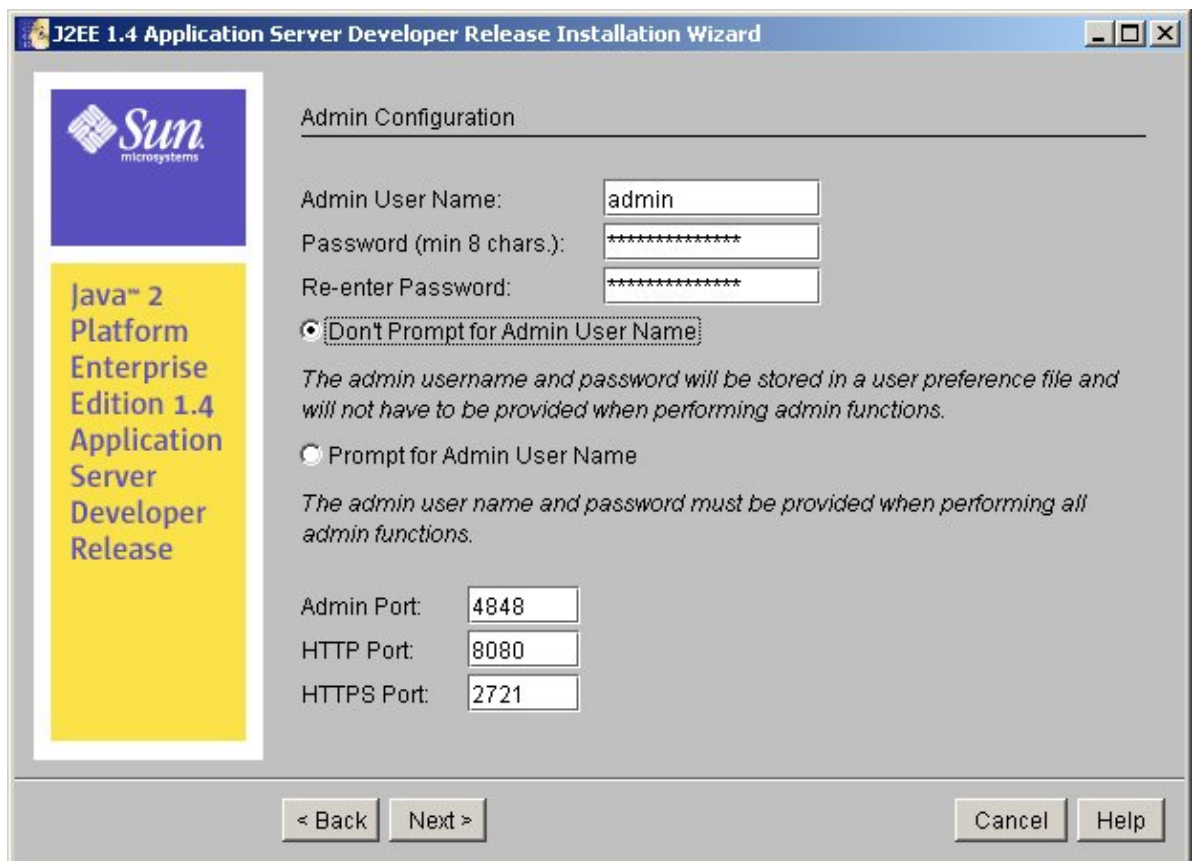
Lancer le programme j2eesdk-1_4-dr-windows-eval-app.exe. L'application extrait les fichiers, lance le J2RE et exécute un assistant qui va guider l'installation :

- la première page est la page d'accueil (welcome) : cliquez sur le bouton « Next »
- La page suivante permet de lire et d'accepter la licence d'utilisation (software licence agreement) : lire la licence et si vous l'acceptez, cliquez sur le bouton « Yes » puis sur le bouton « Next »
- la page suivante permet de sélectionner le répertoire d'installation du produit (Select Installation Directory) : sélectionnez le répertoire d'installation et cliquez sur « Next »



Cliquez sur « Create directory »

- la page suivante permet de préciser l'emplacement du J2SDK nécessaire au produit (Java 2 SDK Required) : sélectionnez l'emplacement du J2SE SDK (si il est présent sur la machine, son chemin est proposé par défaut), puis cliquez sur le bouton « Next ».
- la page suivante permet de préciser les informations nécessaires la configuration du serveur



Il faut saisir des paramètres de configuration : saisir le mot de passe de l'administrateur et sélectionner l'option pour l'authentification ou non lors d'actions d'administration

Il est aussi possible de définir les ports pour le module d'administration et pour les serveurs web HTTP et HTTPS.

Une fois les informations saisies, cliquez sur le bouton « Next ».

- La page suivante permet de sélectionner le type d'installation à réaliser (Installation Options) : pour une première installation, il suffit de conserver l'option par défaut proposée puis cliquez sur le bouton « Next »
- La page suivante synthétise les différentes informations avant l'installation (Ready to Install) : cliquez sur « Install Now »
- La dernière page indique que l'installation s'est bien terminée et donne quelques informations sommaires sur les différents outils

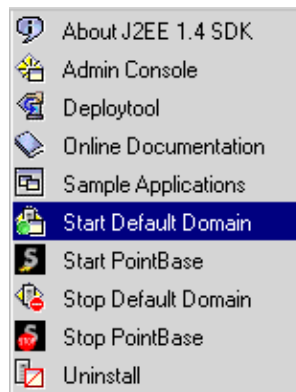
Il est utile de rajouter le répertoire bin du répertoire d'installation de J2EE SDK 1.4 à la variable PATH du système d'exploitation.



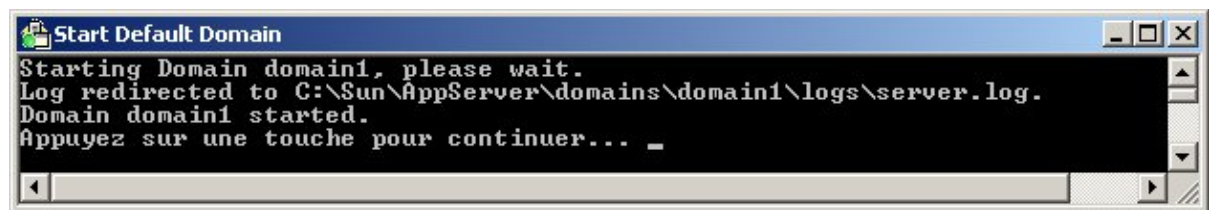
44.5.2. Démarrage et arrêt du serveur

Un domaine permet de regrouper des applications avec une configuration particulière qui s'exécutent sur une instance particulière du serveur. Lors de l'installation un domaine par défaut est créé : domain1

Le programme d'installation a créé plusieurs entrées dans le menu « Démarrer/Programmes/Sun Microsystems/J2EE 1.4 SDK/ »

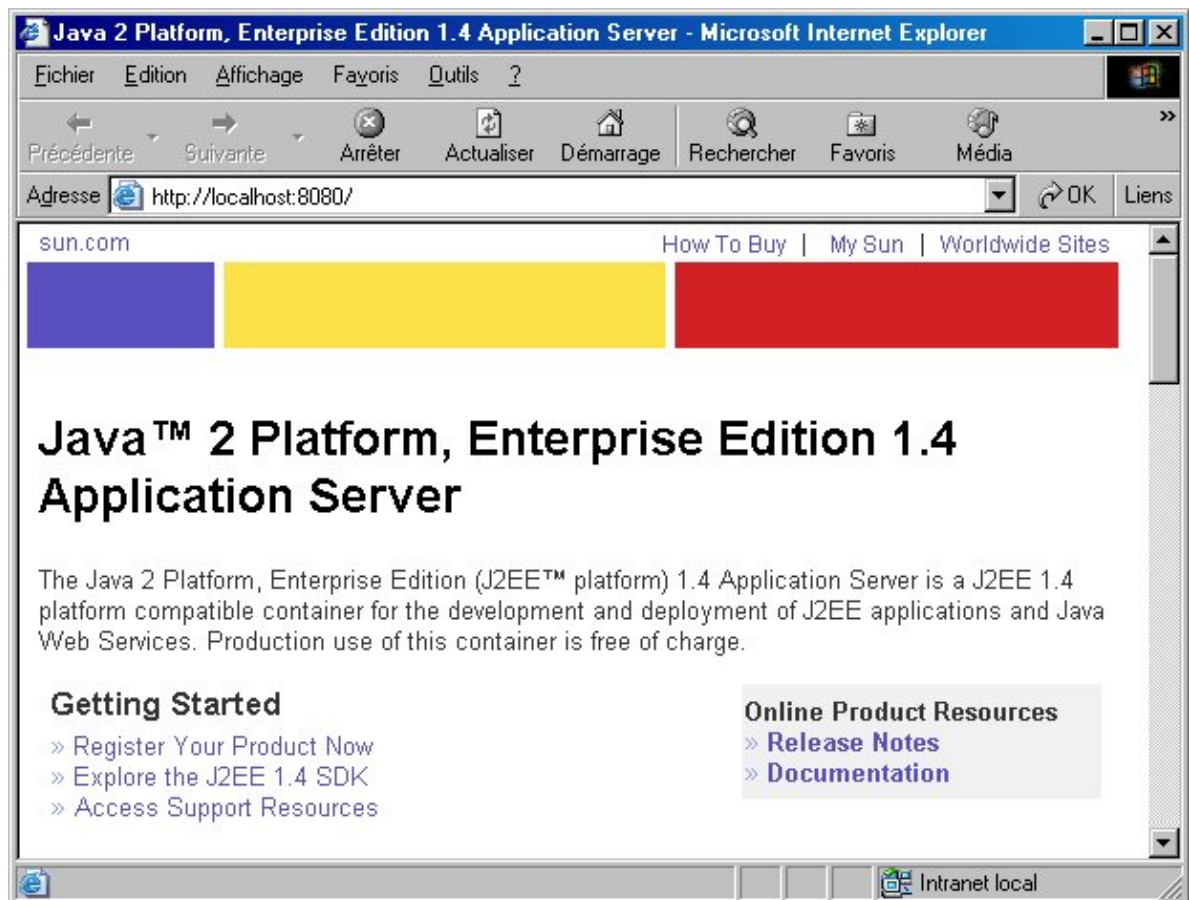


L'option « Start default domain » permet de démarrer le domaine domain1.



Il suffit d'appuyer sur une touche pour fermer la fenêtre.

Pour vérifier la bonne exécution du serveur, il suffit d'appeler l'URL <http://localhost:nnn/> dans un navigateur ou nnnn représente le port http précisé dans les paramètres lors de l'installation.



L'arrêt du domaine par défaut peut être obtenu en utilisant l'option « Stop default domain ».

44.5.3. L'outil asadmin

J2EE application server est livré avec une application nommée asadmin, utilisable sur une ligne de commandes, pour administrer le serveur.

Cette application utilise deux modes de fonctionnement :

- la réception de commandes par la console après son lancement
- la passage des commandes en argument de la commande

Les commandes possèdent des noms bien définis en fonction de leurs actions et nécessite souvent un ou plusieurs paramètres.

Exemple : démarrage d'un domaine

```
C:\>asadmin start-domain domain1
```

Starting Domain domain1, please wait.

Log redirected to C:\Sun\AppServer\domains\domain1\logs\server.log.

Domain domain1 started.

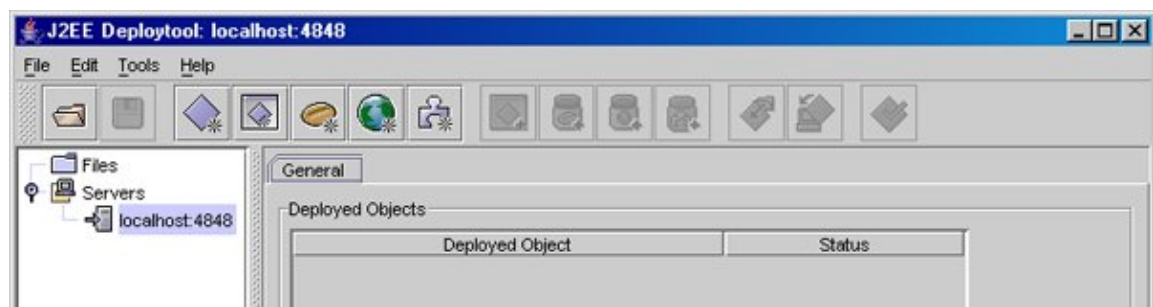
Exemple : arrêt d'un domaine

```
C:\>asadmin stop-domain domain1
```

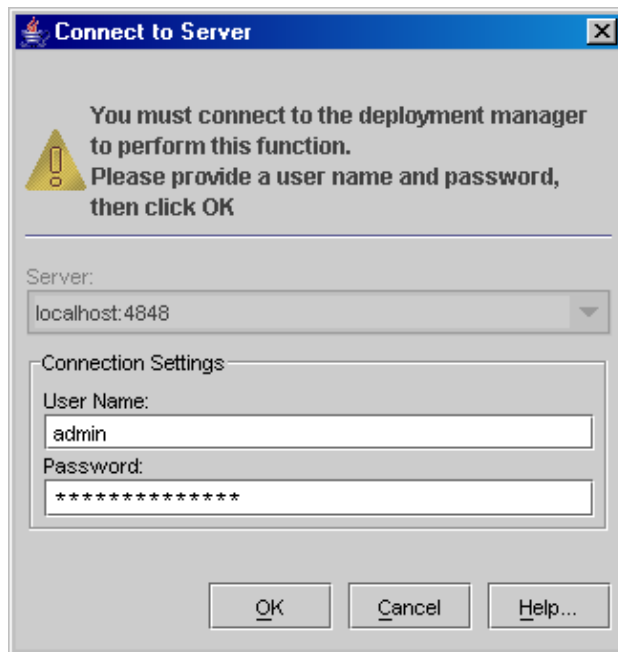
Domain domain1 stopped.

44.5.4. Le déploiement d'application

Pour déployer une application sous la forme d'un fichier war ou ear il suffit de copier le fichier dans le sous répertoire domains/nom_du_domaine/autodeploy.



Il est nécessaire de s'authentifier auprès du serveur d'application pour certaines opérations.



44.5.5. La console d'administration

La console d'administration est une application web qui permet de configurer le serveur.

Pour l'utiliser, le serveur doit être lancé et il suffit de saisir dans un navigateur l'Url <http://localhost:4848/asadmin>

44.6. Présentation de Java EE 5.0

Le nom de la cinquième version de la plate-forme Java pour Entreprise a été simplifiée : au lieu de se nommer J2EE (Java 2 Enterprise Edition) version 1.5, la plate-forme a été renommée Java EE 5 (Java Enterprise Edition).

L'accent est mis dans cette version sur la simplification des développements tout en conservant et en faisant évoluer les fonctionnalités proposées par la plate-forme J2EE.

J2EE est réputé pour sa complexité et pour certaines lourdeurs essentiellement liés aux nombreuses entités à développer (classes, interfaces, fichiers de configuration, ...). La version 5 de la plate-forme repose sur la version 5 de la plate-forme Java Standard Edition et profite donc de ces améliorations notamment les generics et les annotations. L'utilisation intensive de ces dernières dans la version 5 de la plate-forme Java EE permet de simplifier les développements et ainsi de réduire le temps nécessaire à leur réalisation.

L'un des principaux buts de Java EE 5 est de conserver les fonctionnalités et la puissance de la plate-forme tout en simplifiant grandement le code à produire. Cette simplification repose d'une façon globale essentiellement sur :

- L'utilisation intensive des annotations afin de réduire le volume de code et le nombre de fichiers à créer
- L'utilisation de valeurs et de comportements par défaut
- Les descripteurs de déploiement ne sont plus nécessaires que pour des besoins très particuliers

La simplification concerne aussi des sujets plus précis tel que l'utilisation des POJO ou de l'injection de ressources.

Cette nouvelle version de la plate-forme, spécifiée dans la JSR 244, propose donc d'énormes simplifications dans le code à écrire par les développeurs.

Elle intègre aussi de nouvelles API :

- Java Server Faces pour le développement d'applications web avec la JSTL et un support pour AJAX

- Une nouvelle API pour la persistance des données reposant sur les POJO et les annotations : Java Persistence API
- La version 3.0 des EJB simplifie grandement l'utilisation de cette technologie
- Le support des dernières versions des API concernant les services web permettant une mise en oeuvre d'une architecture de type SOA

Elle intègre aussi les dernières versions de la plupart des API qui formaient la version précédente de la plate-forme. Ainsi la version 5 de l'édition entreprise de Java inclue de nombreuses spécifications :

<i>Technologies pour les services web</i>	
Implementing Enterprise Web Services	<u>JSR 109</u>
<u>Java API for XML-Based Web Services (JAX-WS) 2.0</u>	<u>JSR 224</u>
<u>Java API for XML-Based RPC (JAX-RPC) 1.1</u>	<u>JSR 101</u>
<u>Java Architecture for XML Binding (JAXB) 2.0</u>	<u>JSR 222</u>
<u>SOAP with Attachments API for Java (SAAJ)</u>	<u>JSR 67</u>
Web Service Metadata for the Java Platform	<u>JSR 181</u>
<i>Technologies pour les composants</i>	
<u>Enterprise JavaBeans 3.0</u>	<u>JSR 220</u>
<u>J2EE Connector Architecture 1.5</u>	<u>JSR 112</u>
<u>Java Servlet 2.5</u>	<u>JSR 154</u>
<u>JavaServer Faces 1.2</u>	<u>JSR 252</u>
<u>JavaServer Pages 2.1</u>	<u>JSR 245</u>
<u>JavaServer Pages Standard Tag Library</u>	<u>JSR 52</u>
<i>Technologies de gestion et déploiement</i>	
<u>J2EE Management</u>	<u>JSR 77</u>
<u>J2EE Application Deployment</u>	<u>JSR 88</u>
<u>Java Authorization Contract for Containers</u>	<u>JSR 115</u>
<i>Autres technologies</i>	
Common Annotations for the Java Platform	<u>JSR 250</u>
<u>Java Transaction API (JTA)</u>	<u>JSR 907</u>
<u>JavaBeans Activation Framework (JAF) 1.1</u>	<u>JSR 925</u>
<u>JavaMail</u>	<u>JSR 919</u>
<u>Streaming API for XML (StAX) 1.0</u>	<u>JSR 173</u>

44.6.1. La simplification des développements

La version 5 de la plate-forme Java EE fait un usage important des annotations introduites dans la plate-forme Java SE 5.0. Les annotations sont des méta-datas qui seront utilisées par le conteneur. Le code à écrire est ainsi réduit car certaines entités à définir ou règles à respecter sont simplement remplacées par l'utilisation d'une ou plusieurs annotations.

Historiquement, des tags étaient déjà utilisés notamment par Javadoc.

Une annotation commence par le caractère @ suivi par le nom de l'annotation éventuellement suivi d'une liste, entourée de parenthèses, de paramètres sous la forme de paire clé/valeur.

Les annotations précèdent par convention les modificateurs des entités qu'elles caractérisent. Elles correspondent à des classes particulières.

Les annotations n'ont aucune influence sur la logique des traitements du code mais elles influent sur la façon dont certains outils vont exécuter le code.

Java EE 5 propose des annotations pour de nombreux rôles :

- définition et utilisation des services web
- définition des EJB
- mapping objets / XML
- mapping objet / relationnel
- précision sur les informations de déploiement
- ...

L'utilisation des annotations n'est pas obligatoire : la configuration peut aussi être faite dans un descripteur de déploiement.

Le packaging a aussi été simplifié : il est maintenant possible d'écrire des EJB ou des services web sans devoir écrire de descripteur de déploiement sauf pour des besoins particuliers. La configuration est déduite par le conteneur à partir des annotations.

De nombreux attributs d'annotations possèdent des valeurs par défaut, ce qui évite au développeur de devoir les préciser dans le cas où cette valeur par défaut est celle à utiliser.

44.6.2. La version 3.0 des EJB

La version 3.0 des EJB propose une simplification de leur développement. Le travail des développeurs est réduit au profit d'une augmentation des traitements pris en charge par le conteneur :

- Le nombre de classes et d'interfaces à écrire est réduit
- Le descripteur de déploiement est optionnel car il n'est plus utile que pour besoin spécifique. Pour cela, la définition des composants utilise les annotations et l'injection de dépendance.
- Les EJB entités sont plus faciles à développer en faisant usage de la nouvelle API Java Persistence API pour le mapping O/R
- Les intercepteurs permettent de proposer des traitements avant ou après l'appel de méthodes à l'image de ce que peuvent proposer certaines fonctionnalités de l'AOP

Dans les versions antérieures des spécifications, les interactions entre le bean et le conteneur pour la gestion de son cycle de vie étaient réalisées via les méthodes `ejbRemove()`, `setMessage()`, `setSessionContext()`, `ejbActivate()`, et `ejbPassivate()` des classes `javax.ejb.SessionBean` and `javax.ejb.MessageDrivenBean`. Même inutiles, ces méthodes devaient être écrites.

Dans la version 3.0, il suffit simplement d'utiliser les annotations définies dans les spécifications de Java EE dont voici les principales :

tag	Rôle
<code>@Stateless</code>	annotate une classe qui est un composant de type EJB session stateless
<code>@Stateful</code>	annotate une classe qui est un composant de type EJB session stateful
<code>@PostConstruct</code>	
<code>@PreDestroy</code>	
<code>@PostActivate</code>	
<code>@PrePassivate</code>	
<code>@EJB</code>	annotate un EJB qui sera injectée par le conteneur
<code>@WebServiceRef</code>	annotate un service web qui sera injecté par le conteneur

@Resource	annotate une ressource différente d'un EJB ou d'un service web qui sera injectée par le conteneur
@MessageDriven	annotate une classe qui est un composant de type EJB Message Driven
@TransactionAttribute	annotate une classe (dans ce cas toutes ces méthodes) ou une méthode pour préciser les attributs d'appartenance à une transaction
@TransactionManagement	
@RolesAllowed, @PermitAll @DenyAll	annotate une méthode pour indiquer ces permissions d'utilisation
@RolesReferenced	
@RunAs	

44.6.3. Un accès facilité aux ressources grâce à l'injection de dépendance

Le motif de conception injection de dépendance permet à une entité extérieure à un objet de lui fournir toutes les références sur les objets dont il dépend.

Avec Java EE 5, l'injection de dépendance peut être utilisée sur plusieurs types de ressources utilisées par un composant :

- EJB
- Services web
- DataSource
- EntityManager
- Queue et Topic
- SessionContext
- UserTransaction
- TimerService

Trois annotations permettent de mettre en oeuvre l'injection de dépendance :

- @EJB : pour les EJB
- @WebServiceRef : pour les services web
- @Resource : pour tous les autres types de ressources supportées

Ces annotations peuvent être utilisées dans tout objet dont le cycle de vie est géré par un conteneur du serveur d'application (EJB, service web, servlet, bean entité, ...).

L'injection de dépendance peut donc être mise en oeuvre dans les trois conteneurs de la plate-forme : EJB, web et client.

Ceci permet d'éviter l'utilisation directe de l'API JNDI pour obtenir une instance de la ressource stockée dans l'annuaire.

44.6.4. JPA : le nouvelle API de persistance

La nouvelle API Java Persistence API, développée sous la JSR 220, est ajoutée à la version 5.0 de la plate-forme Java EE. Cette API peut être utilisée dans les EJB mais aussi dans toute autre application même celle utilisant Java SE. Son utilisation n'est ainsi pas réservée qu'à des développements avec la plate-forme Java EE.

Cette API propose les fonctionnalités suivantes :

- standardisation du mapping O/R
- utilisation de POJO
- mise en oeuvre des opérations de type CRUD au travers de l'objet EntityManager
- support de l'héritage et du polymorphisme

- requêtes en EJB Query Language

Les entités sont de simple POJO enrichis d'annotations dédiées. Ces annotations permettent de préciser comment le mapping entre une ou plusieurs tables d'une base de données et l'entité

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jpa;

import java.io.Serializable;
import javax.persistence.Entity;
import javax.persistence.GeneratedValue;
import javax.persistence.Id;

@Entity
public class Personne implements Serializable {
    @Id
    @GeneratedValue
    private int id;

    private String prenom;

    private String nom;

    private static final long serialVersionUID = 1L;

    public Personne() {
        super();
    }

    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public String getPrenom() {
        return this.prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getNom() {
        return this.nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }
}
```

JPA propose une API pour manipuler ces entités notamment en utilisant un objet de type EntityManager.

Exemple : rechercher et supprimer une occurrence

```
private EntityManager em;
...
    Personne personne = em.find(Personne.class, 4);
    if (personne == null) {
        System.out.println("Personne non trouvée");
    } else {
        em.remove(personne);
    }
}
```

44.6.5. Des services web plus simple à écrire

La simplification de JAVA EE 5 concerne aussi les services web : les services web sont plus simples à développer et le nombre de standards supportés a augmenté. Cette simplification est largement assurée par l'utilisation des annotations et de comportement par défaut.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jaxws;

import javax.jws.WebService;

@WebService
public class MonService {

    public String saluer(String param) {
        return "Bonjour " + param;
    }
}
```

Avec Java EE 5, l'utilisation d'annotations a grandement simplifié le développement de services web.

Java EE 5 propose aussi plusieurs API concernant les services web : Java API for XML-Based Web Services (JAX-WS) 2.0 (JSR 224), Java Architecture for XML Binding (JAXB) 2.0 (JSR 222) et Web Services Metadata for the Java Platform (JSR 181).

JAX-WS 2.0 est la nouvelle API pour le développement de services web. Elle succède à JAX-RPC 1.1. Cette nouvelle version propose :

- l'utilisation des annotations
- le binding des données grâce à JAXB 2.0
- le support de SOAP 1.1 et 1.2
- le support de MTOM/XOP pour l'encodage optimisé des attachments
- le support des services web de type REST

La définition d'un service web consiste à utiliser l'annotation `@WebService` sur une classe.

Par défaut, toutes les méthodes publiques sont exposées en tant qu'opérations du service web. L'utilisation des annotations permet de ne pas avoir à définir de fichier de déploiement.

Pour modifier le mapping par défaut, certaines annotations peuvent être utilisées.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test.jaxws;

import javax.jws.WebService;
import javax.jws.WebMethod;

@WebService(name="MonServiceWS")
public class MonService {

    @WebMethod(operationName="direBonjour")
    public String saluer(String param) {
        return "Bonjour " + param;
    }
}
```

Par défaut, le WSDL d'un service web sera généré dynamiquement par le conteneur selon les spécifications de JAX-WS 2.

JAX-WS 2.0 propose aussi une API pour permettre l'appel de services web par un client de façon asynchrone. Cet appel asynchrone peut être utilisé avec n'importe quel service web : l'invocation de services web de façon asynchrone n'implique aucun traitement particulier côté serveur. C'est simplement l'invocation côté client qui est différente.

44.6.6. Le développement d'applications Web

Le framework Java Server Faces version 1.2 est inclus dans la plate-forme Java EE 5.

La bibliothèque JavaServer Pages Standard Tag Library (JSTL) est incluse dans la plate-forme Java EE 5. JSTL propose un langage d'expression pour faciliter la manipulation d'entités et un ensemble de tags personnalisés.

Les incompatibilités entre les langages d'expressions de la JSTL et des JSF ont été corrigées, ce qui leur permet d'être utilisés simultanément grâce à UEL (Unified EL).

44.6.7. Les autres fonctionnalités

La version de 2.0 de JAXB offre un support complet des schémas XML.

L'API Streaming API for XML (StAX) définit une méthode pour parser un document XML à partir d'événements. Son mode de fonctionnement est différent de SAX : avec SAX le développeur écrit du code pour répondre à des événements émis par le parser, avec StAX c'est le programme qui pilote le parser.

Remarque : ces deux API ont été ajoutées à la version 6 de Java SE.

44.6.8. Installation du SDK Java EE 5 sous Windows

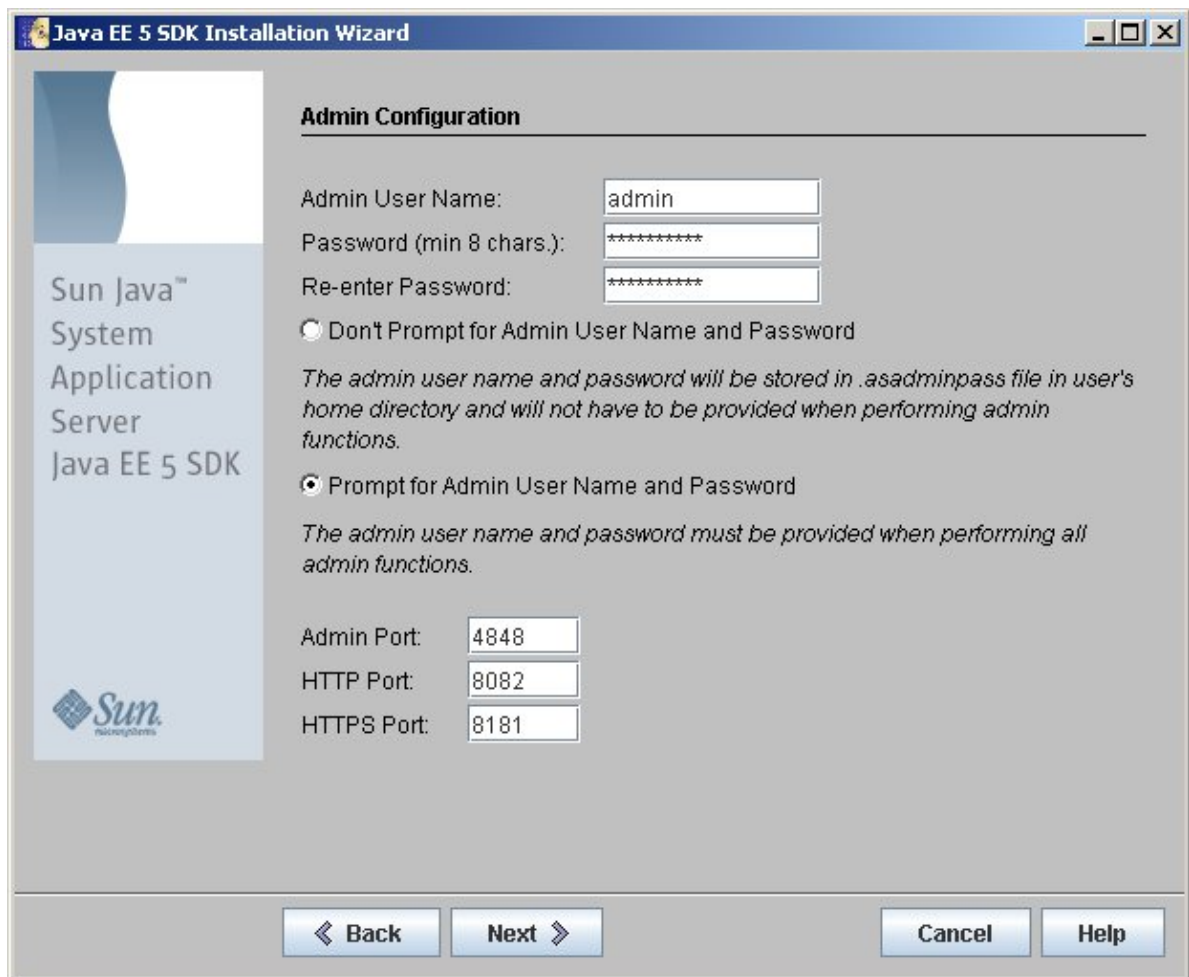
Téléchargez le fichier `java_ee_sdk-5-windows.exe` sur le site de Sun et exécutez le.

Les fichiers d'installation sont extraits



Puis le programme d'installation est lancé pour guider l'utilisateur avec un assistant :

- Sur la page « Welcome », cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Software Licence Agreement », lisez la licence et si vous l'acceptez, cliquez sur « Yes » puis sur le bouton « Next »
- Sur la page « select Installation Directory », modifiez si nécessaire le répertoire d'installation puis cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Admin Configuration », saisissez le mot de passe, sélectionnez la saisie ou non du mot de passe, et modifiez les ports au besoin puis cliquez sur le bouton « Next »

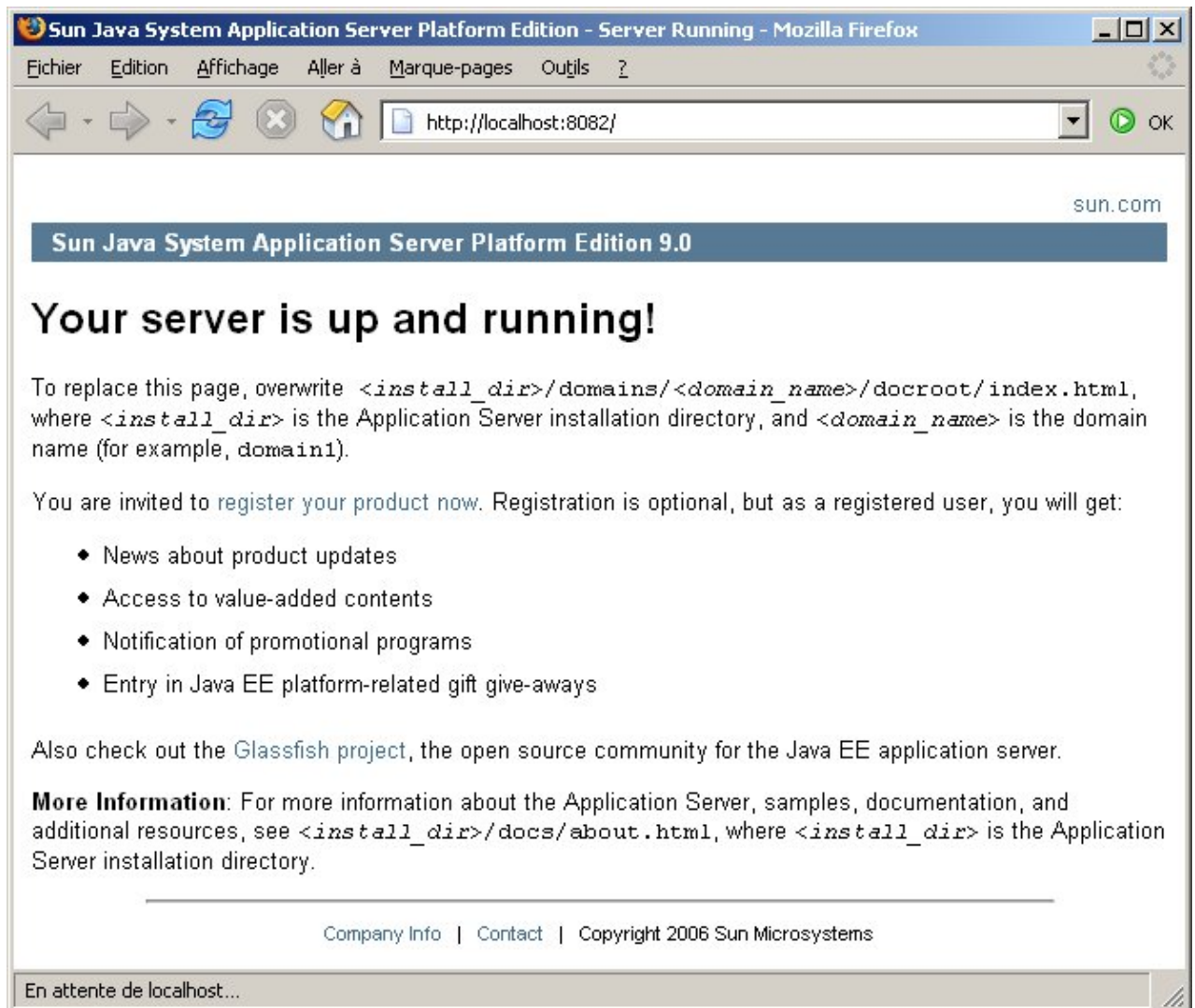


- Sur la page « Installation options », cochez «Create desktop shortcut to autodeploy directory» et «create windows service» en plus des options déjà cochée, puis cliquez sur le bouton «Next». Le programme d'installation vérifie l'espace disque requis.
- Sur la page « Ready to Install », cliquez sur le bouton «Install Now».
- Le programme d'installation copie les fichiers.
- Sur la page « Installation Complete », cliquez sur le bouton « Start server »



Cliquez sur le bouton «OK» puis sur le bouton « Finish »

Ouvrez un navigateur sur l'url <http://localhost:8082>



Chapitre 45

Le courrier électronique repose sur le concept du client/serveur. Ainsi, l'utilisation d'e mail requiert deux composants :

- un client de mail (Mail User Agent : MUA) tel que Outlook, Messenger, Eudora ...
- un serveur de mail (Mail Transport Agent : MTA) tel que SendMail

Les clients de mail s'appuient sur un serveur de mail pour obtenir et envoyer des messages. Les échanges entre client et serveur sont normalisés par des protocoles particuliers.

JavaMail est une API qui permet d'utiliser le courrier électronique (e-mail) dans une application écrite en java (application cliente, applet, servlet, EJB ...). Son but est d'être facile à utiliser, de fournir une souplesse qui permette de la faire évoluer et de rester le plus indépendant possible des protocoles utilisés.

JavaMail est une extension au JDK qui n'est donc pas fournie avec J2SE. Pour l'utiliser, il est possible de la télécharger sur le site de SUN : <http://java.sun.com/products/javamail>. Elle est intégré au J2EE.

Les classes et interfaces sont regroupées dans quatre packages : javax.mail, javax.mail.event, javax.mail.internet, javax.mail.search.

Il existe deux versions de cette API :

- 1.1.3 : version fournie avec J2EE 1.2
- 1.2 : version courante

Les deux versions fonctionnent avec un JDK dont la version est au moins 1.1.6.

Cette API permet une abstraction assez forte de tout système de mail, ce qui lui permet d'ajouter des protocoles non gérés en standard. Pour gérer ces différents protocoles, il faut utiliser une implémentation particulière pour chacun d'eux, fournis par des fournisseurs tiers. En standard, JavaMail 1.2 fournie une implémentation pour les protocoles SMTP, POP3 et IMAP4. JavaMail 1.1.3 ne fournie une implémentation que pour les protocoles SMTP et IMAP : l'implémentation pour le protocole POP3 doit être téléchargée séparément.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Téléchargement et installation
- ♦ Les principaux protocoles
- ♦ Les principales classes et interfaces de l'API JavaMail
- ♦ L'envoi d'un e mail par SMTP
- ♦ Récupérer les messages d'un serveur POP3
- ♦ Les fichiers de configuration

45.1. Téléchargement et installation

Pour le J2SE, il est nécessaire de télécharger les fichiers utiles et de les installer.

Pour les deux versions de l'API, il faut télécharger la version correspondante, unzipper le fichier dans un répertoire et

ajouter le fichier mail.jar dans le CLASSPATH.

Ensuite il faut aussi installer le framework JAF (Java Activation Framework) : télécharger le fichier, unzipper et ajouter le fichier activation.jar dans le CLASSPATH

Pour pouvoir utiliser le protocole POP3 avec JavaMail 1.1.3, il faut télécharger en plus l'implémentation de ce protocole et inclure le fichier POP3.jar dans le CLASSPATH.

Pour le J2EE 1.2.1, l'API version 1.1.3 est intégrée à la plate-forme. Elle ne contient donc pas l'implémentation pour le protocole POP3. Il faut la télécharger et l'installer en plus comme avec le J2SE.

Pour le J2EE 1.3, il n'y a rien de particulier à faire puisque l'API version 1.2 est intégrée à la plate-forme.

45.2. Les principaux protocoles

45.2.1. SMTP

SMTP est l'acronyme de Simple Mail Transport Protocol. Ce protocole défini par la recommandation RFC 821 permet l'envoi de mails vers un serveur de mails qui supporte ce protocole.

45.2.2. POP

POP est l'acronyme de Post Office Protocol. Ce protocole défini par la recommandation RFC 1939 permet la réception de mail à partir d'un serveur de mail qui supporte ce protocole. La version courante de ce protocole est 3. C'est un protocole très populaire sur Internet. Il définit une boîte à lettre unique pour chaque utilisateur. Une fois que le message est reçu par le client, il est effacé du serveur.

45.2.3. IMAP

IMAP est l'acronyme de Internet Message Access Protocol. Ce protocole défini par la recommandation RFC 2060 permet aussi la réception de mail à partir d'un serveur de mail qui supporte ce protocole. La version courante de ce protocole est 4. Ce protocole est plus complexe car il apporte des fonctionnalités supplémentaires : plusieurs répertoires par utilisateur, partage de répertoire entre plusieurs utilisateurs, maintient des messages sur le serveur, etc ...

45.2.4. NNTP

NNTP est l'acronyme de Network News Transport Protocol. Ce protocole est utilisé par les forums de discussion (news).

45.3. Les principales classes et interfaces de l'API JavaMail

JavaMail propose des classes et interfaces qui encapsulent ou définissent les objets liés à l'utilisation des mails et les protocoles utilisés pour les échanger.

45.3.1. La classe Session

La classe Session encapsule pour un client donné sa connexion avec le serveur de mail. Cette classe encapsule les données liées à la connexion (options de configuration et données d'authentification). C'est à partir de cet objet que toutes les actions concernant les mails sont réalisées.

Les paramètres nécessaires sont fournis dans un objet de type Properties. Un objet de ce type est utilisé pour contenir les variables d'environnements : placer certaines informations dans cet objet permet de partager des données.

Une session peut être unique ou partagée par plusieurs entités.

Exemple :

```
// creation d'une session unique
Session session = Session.getInstance(props, authenticator);
// creation d'une session partagée
Session defaultSession = Session.getDefaultInstance(props, authenticator);
```

Pour obtenir une session, deux paramètres sont attendus :

- un objet Properties qui contient les paramètres d'initialisation. Un tel objet est obligatoire
- un objet Authenticator optionnel qui permet d'authentifier l'utilisateur auprès du serveur de mail

La méthode setDebug() qui attend en paramètre un boolean est très pratique pour debugger car avec le paramètre true, elle affiche des informations lors de l'utilisation de la session notamment le détail des commandes envoyées au serveur de mail.

45.3.2. Les classes Address, InternetAddress et NewsAddress

La classe Address est une classe abstraite dont héritent toutes les classes qui encapsulent une adresse dans un message.

Deux classes filles sont actuellement définies :

- InternetAddress
- NewsAddress

Le classe InternetAddress encapsule une adresse email respectant le format de la RFC 822. Elle contient deux champs : address qui contient l'adresse e mail et personal qui contient le nom de la personne. La classe possède des constructeurs, des getters et des setters pour utiliser ces attributs.

Le plus simple pour créer un objet InternetAddress est d'appeler le constructeur en lui passant en paramètre une chaîne de caractère contenant l'adresse e-mail.

Exemple :

```
InternetAddress vInternetAddresses = new InternetAddress();
vInternetAddresses = new InternetAddress("moi@chez-moi.fr");
```

Un second constructeur permet de préciser l'adresse e-mail et un nom en clair.

La méthode getLocalAddress(Session) permet de déterminer si possible l'objet InternetAddress encapsulant l'adresse e mail de l'utilisateur courant, sinon elle renvoie null.

La méthode parse(String) permet de créer un tableau d'objet InternetAddress à partir d'une chaîne contenant les adresses e mail séparées par des virgules.

Un objet InternetAddress est nécessaire pour chaque émetteur et destinataire du mail. L'API ne vérifie pas l'existence des adresses fournies. C'est le serveur de mail qui vérifiera les destinataires et éventuellement les émetteurs selon son

paramétrage.

La classe NewsAddress encapsule une adresse news (forum de discussion) respectant le format RFC1036. Elle contient deux champs : host qui contient le nom du serveur et newsgroup qui le nom du forum

La classe possède des constructeurs, des getters et des setters pour utiliser ces attributs.

45.3.3. L'interface Part

Cette interface définit un certain nombre d'attributs commun à la plupart des systèmes de mail et un contenu.

Le contenu peut être renvoyé sous trois formes : DataHandler, InputStream et Object.

Cette interface définit plusieurs méthodes principalement des getters et des setters dont les principaux sont :

Méthode	Rôle
int getSize()	Renvoie la taille du contenu sinon -1 si elle ne peut être déterminée
int getLineCount()	Renvoie le nombre de ligne du contenu sinon -1 s'il ne peut être déterminé
String getContentType()	Renvoie le type du contenu sinon null
String getDescription()	Renvoie la description
void setDescription(String)	Mettre à jour la description
InputStream getInputStream()	Renvoie le contenu sous le forme d'un flux
DataHandler getDataHandler()	Renvoie le contenu sous la forme d'un objet DataHandler
Object getContent()	Renvoie le contenu sous la forme d'un objet. Un cast est nécessaire selon le type du contenu.
void setText(String)	Mettre à jour le contenu sous forme d'une chaîne de caractères fournie en paramètre

45.3.4. La classe Message

La classe abstraite Message encapsule un Message. Le message est composé de deux parties :

- une en-tête qui contient des attributs
- un corps qui contient les données à envoyer

Pour la plupart de ces données, la classe Message implémente l'interface Part qui encapsule les attributs nécessaires à la distribution du message (auteur, destinataire, sujet ...) et le corps du message.

Le contenu du message est stocké sous forme d'octet. Pour accéder à son contenu, il faut utiliser un objet du JavaBean Activation Framework (JAF) : DataHandler. Ceci permet une séparation des données nécessaires à la transmission et du contenu du message qui peut ainsi prendre n'importe quel format. La classe Message ne connaît pas directement le type du contenu du corps du message.

JavaMail fourni en standard une classe fille nommée MimeMessage qui implémente la recommandation RFC 822 pour les messages possédant un type Mime.

Il y a deux façons d'obtenir un objet de type Message : instancier une classe fille pour créer un nouveau message ou utiliser un objet de type Folder pour obtenir un message existant.

La classe Message définit deux constructeurs en plus du constructeur par défaut :

Constructeur	Rôle
Message(session)	Créer un nouveau message
Message(Folder, int)	Créer un message à partir d'un message existant

La classe MimeMessage est la seule classe fille qui hérite de la classe Message. Elle dispose de plusieurs constructeurs.

Exemple :

```
MimeMessage message = new MimeMessage(session);
```

Elle possèdent de nombreuses méthodes pour initialiser les données du message :

Méthode	Rôle
void addFrom(Address[])	Ajouter des émetteurs au message
void addRecipient(RecipientType, Address[])	Ajouter des destinataires à un type (direct, en copie ou en copie cachée)
Flags getFlags()	Renvoie les états du message
Address[] getFrom()	Renvoie les émetteurs
int getLineCount()	Renvoie le nombre ligne du message
Address[] getRecipients(RecipientType)	Renvoie les destinataires du type fourni en paramètre
Address getReplyTo()	Renvoie les email pour la réponse
int getSize()	Renvoie la taille du message
String getSubject()	Renvoie le sujet
Message reply(boolean)	Créer un message pour la réponse : le boolean indique si la réponse ne doit être faite qu'à l'émetteur
void setContent(Object, String)	Mettre à jour le contenu du message en précisant son type mime
void setFrom(Address)	Mettre à jour l'émetteur
void setRecipients(RecipientType, Address[])	Mettre à jour les destinataires d'un type
void setSendDate(Date)	Mettre à jour la date d'envoi
void setText(String)	Mettre à jour le contenu du message avec le type mime « text/plain »
void setReply(Address)	Mettre à jour le destinataire de la réponse
void writeTo(OutputStream)	Envoie le message au format RFC 822 dans un flux. Très pratique pour visualiser le message sur la console en passant en paramètre (System.out)

La méthode addRecipient() permet d'ajouter un destinataire et le type d'envoi.

Le type d'envoi est précisé grâce une constante pour chaque type :

- destinataire direct : Message.RecipientType.TO
- copie conforme : Message.RecipientType.CC
- copie cachée : Message.RecipientType.BCC

La méthode setText() permet de facilement mettre une chaîne de caractères dans le corps du message avec un type MIME « text/plain ». Pour envoyer un message dans un format différent, par exemple HTML, il utilise la méthode

setContent() qui attend en paramètre un objet et un chaîne qui contient le type MIME du message.

Exemple :

```
String texte = "<H1>bonjour</H1><a  
href=\"mailto:moi@moi.fr\">mail</a>";  
message.setContent(texte, "text/html");
```

Il est possible de joindre avec le mail des ressources sous forme de pièces jointes (attachments). Pour cela, il faut :

- instancier un objet de type MimeMessage
- renseigner les éléments qui composent l'en-tête : émetteur, destinataire, sujet ...
- Instancier un objet de type MimeMultiPart
- Instancier un objet de type MimeBodyPart et alimenter le contenu de l'élément
- Ajouter cet objet à l'objet MimeMultiPart grâce à la méthode addBodyPart()
- Répéter l'instanciation et l'alimentation pour chaque ressource à ajouter
- utiliser la méthode setContent() du message en passant en paramètre l'objet MimeMultiPart pour associer le message et les pièces jointes au mail

Exemple :

```
Multipart multipart = new MimeMultipart();  
  
// creation partie principale du message  
BodyPart messageBodyPart = new MimeBodyPart();  
messageBodyPart.setText("Test");  
multipart.addBodyPart(messageBodyPart);  
  
// creation et ajout de la piece jointe  
messageBodyPart = new MimeBodyPart();  
DataSource source = new FileDataSource("image.gif");  
messageBodyPart.setDataHandler(new DataHandler(source));  
messageBodyPart.setFileName("image.gif");  
multipart.addBodyPart(messageBodyPart);  
  
// ajout des éléments au mail  
message.setContent(multipart);
```

45.3.5. Les classes Flags et Flag

Cette classe encapsule un ensemble d'états pour un message.

Il existe deux type d'états : les états prédéfinis (System Flag) et les états particuliers définis par l'utilisateur (User Defined Flag)

Un état prédéfini est encapsulé par la classe Internet Flags.Flag. Cette classe définit plusieurs états statiques :

Etat	Rôle
Flags.Flag.ANSWERED	Le message a été demandé : positionné par le client
Flags.Flag.DELETED	Le message est marqué pour la suppression
Flags.Flag.DRAFT	Le message est un brouillon
Flags.Flag.FLAGGED	Le message est marqué dans un état qui n'a pas de définition particulière
Flags.Flag.RECENT	Le message est arrivé récemment. Le client ne peut pas modifier cet état.
Flags.Flag.SEEN	Le message a été visualisé : positionné à l'ouverture du message
Flags.Flag.USER	Le client a la possibilité d'ajouter des états particuliers

Tous ces états ne sont pas obligatoirement supportés par le serveur.

La classe Message possède plusieurs méthodes pour gérer les états d'un message. La méthode `getFlags()` renvoie un objet `Flag` qui contient les états du message. Les méthodes `setFlag(Flag, boolean)` permettent d'ajouter un état du message. La méthode `contains(Flag)` vérifie si l'état fourni en paramètre est positionné pour le message.

La classe `Flags` possède plusieurs méthodes pour gérer les états dont les principales sont :

Méthode	Rôle
<code>void add(Flags.Flag)</code>	Permet d'ajouter un état
<code>void add(Flags)</code>	Permet d'ajouter un ensemble d'état
<code>void remove(Flags.Flag)</code>	Permet d'enlever un état
<code>void remove(Flags)</code>	Permet d'enlever un ensemble d'état
<code>boolean contains(Flags.Flag)</code>	Permet de savoir si un état est positionné

45.3.6. La classe Transport

La classe `Transport` se charge de réaliser l'envoi du message avec le protocole adéquat. C'est une classe abstraite qui contient la méthode `static send()` pour envoyer un mail.

Il est possible d'obtenir un objet `Transport` dédié au protocole particulier utilisé par la session en utilisant la méthode `getTransport()` d'un objet `Session`. Dans ce cas, il faut :

1. établir la connexion en utilisant la méthode `connect()` avec le nom du serveur, le nom de l'utilisateur et son mot de passe
2. envoyer le message en utilisant la méthode `sendMessage()` avec le message et les destinataires. La méthode `getAllRecipients()` de la classe `message` permet d'obtenir ceux contenus dans le message.
3. fermer la connexion en utilisant la méthode `close()`

Il est préférable d'utiliser une instance de `Transport` tel qu'expliqué ci dessus lorsqu'il y a plusieurs mails à envoyer car on peut maintenir la connexion avec le serveur ouverte pendant les envois.

La méthode `static send()` ouvre et ferme la connexion à chacun de ces appels.

45.3.7. La classe Store

La classe abstraite `store` qui représente un système de stockage de messages. Pour obtenir une instance de cette classe, il faut utiliser la méthode `getStore()` d'un objet de type `Session` en lui donnant comme paramètre le protocole utilisé.

Pour pouvoir dialoguer avec le serveur de mail, il faut appeler la méthode `connect()` en lui précisant le nom du serveur, le nom d'utilisateur et le mot de passe de l'utilisateur.

La méthode `close()` permet de libérer la connexion avec le serveur.

45.3.8. La classe Folder

La classe abstraite `Folder` représente un répertoire dans lequel les messages sont stockés. Pour obtenir une instance de cette classe, il faut utiliser la méthode `getFolder()` d'un objet de type `Store` en lui précisant le nom du répertoire.

Avec le protocole POP3 qui ne gère qu'un seul répertoire, le seul possible est « INBOX ».

Pour pouvoir être utilisé, il faut appeler la méthode `open()` de la classe `Folder` en lui précisant le mode d'utilisation : `READ_ONLY` ou `READ_WRITE`.

Pour obtenir les messages contenus dans le répertoire, il faut appeler la méthode `getMessages()`. Cette méthode renvoie un tableau de `Message` qui peut être null si aucun message n'est renvoyé.

Une fois les opérations terminées, il faut fermer le répertoire en utilisant la méthode `close()`.

45.3.9. Les propriétés d'environnement

JavaMail utilise des propriétés d'environnement pour recevoir certains paramètres de configuration. Ils sont stockés dans un objet de type `Properties`.

L'objet `Properties` peut contenir un certains nombre de propriétés qui possèdent des valeurs par défaut :

Propriété	Rôle	Valeur par défaut
<code>mail.store.protocol</code>	Protocole de stockage du message	le premier protocole concerné dans le fichier de configuration
<code>mail.transport.protocol</code>	Protocole de transport par défaut	le premier protocole concerné dans le fichier de configuration
<code>mail.host</code>	Serveur de Mail par défaut	<code>localhost</code>
<code>mail.user</code>	Nom de l'utilisateur pour se connecter au serveur de mail	<code>user.name</code>
<code>mail.protocol.host</code>	Serveur de mail pour un protocole dédié	<code>mail.host</code>
<code>mail.protocol.user</code>	Nom de l'utilisateur pour se connecter au serveur de mail pour un protocole dédié	
<code>mail.from</code>	adresse par défaut de l'expéditeur	<code>user.name@host</code>
<code>mail.debug</code>	mode de debuggage par défaut	

Attention : l'utilisation de JavaMail dans une applet implique de fournir explicitement toutes les valeurs des propriétés utiles car une applet n'a pas la possibilité de définir toutes les valeurs par défaut car l'accès à ces propriétés est restreint.

L'usage de certains serveurs de mail nécessite l'utilisation d'autres propriétés.

45.3.10. La classe `Authenticator`

`Authenticator` est une classe abstraite qui propose des méthodes de base pour permettre d'authentifier un utilisateur. Pour l'utiliser, il faut créer une classe fille qui se chargera de collecter les informations. Plusieurs méthodes appelées selon les besoins sont à redéfinir :

Méthode	Rôle
<code>String getDefaultUserName()</code>	
<code>PasswordAuthentication getPasswordAuthentication()</code>	
<code>int getRequestingPort()</code>	
<code>String getRequestingPort()</code>	

String getRequestingProtocol()	
InetAddress getRequestingSite()	

Par défaut, la méthode getPasswordAuthentication() de la classe Authentication renvoie null. Cette méthode renvoie un objet PasswordAuthentication à partir d'une source de données (boîte de dialogue pour saisie, base de données ...).

Une instance d'une classe fille de la classe Authenticator peut être fournie à la session. L'appel à Authenticator sera fait selon les besoins par la session.

45.4. L'envoi d'un e mail par SMTP

Pour envoyer un e mail via SMTP, il faut suivre les principales étapes suivantes :

- Positionner les variables d'environnement nécessaires
- Instancier un objet Session
- Instancier un objet Message
- Mettre à jour les attributs utiles du message
- Appeler la méthode send() de la classe Transport

Exemple :

```
import javax.mail.internet.*;
import javax.mail.*;
import java.util.*;

/**
 * Classe permettant d'envoyer un mail.
 */
public class TestMail {
    private final static String MAILER_VERSION = "Java";
    public static boolean envoyerMailSMTP(String serveur, boolean debug) {
        boolean result = false;
        try {
            Properties prop = System.getProperties();
            prop.put("mail.smtp.host", serveur);
            Session session = Session.getDefaultInstance(prop, null);
            Message message = new MimeMessage(session);
            message.setFrom(new InternetAddress("moi@chez-moi.fr"));
            InternetAddress[] internetAddresses = new InternetAddress[1];
            internetAddresses[0] = new InternetAddress("moi@chez-moifr");
            message.setRecipients(Message.RecipientType.TO, internetAddresses);
            message.setSubject("Test");
            message.setText("test mail");
            message.setHeader("X-Mailer", MAILER_VERSION);
            message.setSentDate(new Date());
            session.setDebug(debug);
            Transport.send(message);
            result = true;
        } catch (AddressException e) {
            e.printStackTrace();
        } catch (MessagingException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return result;
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestMail.envoyerMailSMTP("10.10.50.8", true);
    }
}
```

javac -classpath activation.jar;mail.jar;smtp.jar %1.java

```
java -classpath .;activation.jar;mail.jar;smtp.jar %1
```

45.5. Récupérer les messages d'un serveur POP3



Cette section sera développée dans une version future de ce document

45.6. Les fichiers de configuration

Ces fichiers permettent d'enregistrer des implementations de protocoles supplémentaires et des valeurs par défaut. Il existe 4 fichiers répartis en deux catégories :

- `javamail.providers` et `javamail.default.providers`
- `javamail.address.map` et `javamail.default.address.map`

JavaMail recherche les informations contenues dans ces fichiers dans l'ordre suivant :

1. `$JAVA_HOME/lib`
2. `META-INF/javamail.xxx` dans le fichier jar de l'application
3. `META-INF/javamail.default.xxx` dans le fichier jar de javamail

Il est ainsi possible d'utiliser son propre fichier sans faire de modification dans le fichier jar de JavaMail. Cette utilisation peut se faire sur le poste client ou dans le fichier jar de l'application, ce qui offre une grande souplesse.

45.6.1. Les fichiers `javamail.providers` et `javamail.default.providers`

Ce sont deux fichiers au format texte qui contiennent la liste et la configuration des protocoles dont le système dispose d'une implémentation. L'application peut ainsi rechercher la liste des protocoles utilisables.

Chaque protocole est défini en utilisant des attributs avec la forme `nom=valeur` suivi d'un point virgule. Cinq attributs sont définis (leur nom doit être en minuscule) :

Nom de l'attribut	Rôle	Présence
<code>protocol</code>	nom du protocole	obligatoire
<code>type</code>	type protocole : « store » ou « transport »	obligatoire
<code>class</code>	nom de la classe contenant l'implémentation du protocole	obligatoire
<code>vendor</code>	nom du fournisseur	optionnelle
<code>version</code>	numero de version	optionnelle

Exemple : le contenu du fichier `META-INF/javamail.default.providers`

```
# JavaMail IMAP provider Sun Microsystems, Inc
```



```
protocol=imap; type=store; class=com.sun.mail.imap.IMAPStore; vendor=Sun Microsystems, Inc;  
# JavaMail SMTP provider Sun Microsystems, Inc  
protocol=smtp; type=transport; class=com.sun.mail.smtp.SMTPTransport; vendor=Sun Microsystems,  
Inc;  
# JavaMail POP3 provider Sun Microsystems, Inc  
protocol=pop3; type=store; class=com.sun.mail.pop3.POP3Store; vendor=Sun Microsystems, Inc;
```

45.6.2. Les fichiers `javamail.address.map` et `javamail.default.address.map`

Ce sont deux fichiers au format texte qui permettent d'associer un type de transport avec un protocole. Cette association se fait sous la forme `nom=valeur` suivi d'un point virgule.

Exemple : le contenu du fichier `META-INF/javamail.default.address.map`

```
rfc822=smtp
```

46. JMS (Java Messaging Service)

Chapitre 46

JMS, acronyme de Java Messaging Service, est une API fournie par Sun pour permettre un dialogue standard entre des applications ou des composants via des brokers de messages ou MOM (Middleware Oriented Messages). Elle permet donc d'utiliser des services de messaging dans des applications Java comme le fait l'API JDBC pour les bases de données.

La page officielle de JMS est à l'URL : <http://java.sun.com/products/jms/index.htm>

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Présentation de JMS](#)
- ◆ [Les services de messages](#)
- ◆ [Le package javax.jms](#)
- ◆ [L'utilisation du mode point à point \(queue\)](#)
- ◆ [L'utilisation du mode publication/abonnement \(publish/souscribe\)](#)
- ◆ [La gestion des erreurs](#)
- ◆ [JMS 1.1](#)
- ◆ [Ressources](#)

46.1. Présentation de JMS

JMS a été intégré à la plateforme J2EE à partir de la version 1.3 mais il n'existe pas d'implémentation officielle de cette API avant la version 1.3 du J2EE. JMS est utilisable avec les versions antérieures mais elle oblige à utiliser un outil externe qui implémente l'API.

Chaque fournisseur (provider) doit fournir une implémentation de ces spécifications. Il existe un certain nombre d'outils qui implémentent JMS dont la majorité sont des produits commerciaux.

Dans la version 1.3 du J2EE, JMS peut être utilisé dans un composant web ou un EJB, un type d'EJB particulier a été ajouté pour traiter les messages et des échanges JMS peuvent être intégrés dans une transaction gérée avec JTA (Java Transaction API).

JMS définit plusieurs entités :

- Un provider JMS : outil qui implémente l'API JMS pour échanger les messages : ce sont les brokers de messages
- Un client JMS : composant écrit en java qui utilise JMS pour émettre et/ou recevoir des messages.
- Un message : données échangées entre les composants

Différents objets utilisés via JMS sont généralement stockés dans l'annuaire JNDI du serveur d'application ou du provider du MOM :

- La fabrique de connection (ConnectionFactory)
- Les destinations à utiliser (Queue et Topic)

JMS définit deux modes pour la diffusion des messages

- Point à point (Point to point) : dans ce mode un message est envoyé par un producteur et est reçu par un unique consommateur. Le support utilisé pour la mise en oeuvre de ce mode est la file (queue). Le message émis est stocké dans la file jusqu'à ce que le consommateur le lise dans la file et envoi une notification de réception du message. A ce moment là le message est supprimé de la file. Le message a généralement une date d'expiration.
- Publication / souscription (publish/subscribe) : dans ce mode un message est envoyé par un producteur et est reçu par un ou plusieurs consommateurs. Le support utilisé pour la mise en oeuvre de ce mode est le sujet (topic). Chaque consommateur doit s'abonner un à sujet (souscription). Seuls les messages émis à partir de cet abonnement sont accessibles par le consommateur.

Dans la version 1.0 de JMS, ces modes utilisent des interfaces distinctes.

Dans la version 1.1 de JMS, ces interfaces sont toujours utilisables mais il est aussi possible d'utiliser des interfaces communes à ces modes ce qui les rend interchangeables.

Les messages sont asynchrones mais JMS définit deux modes pour consommer un message :

- Mode synchrone : ce mode nécessite l'appel de la méthode receive() ou d'une de ces surcharges. Dans ce cas, l'application est arrêtée jusqu'à l'arrivée du message. Une version surchargée de cette méthode permet de rendre la main après un certain timeout.
- Mode asynchrone : il faut définir un listener qui va lancer un thread qui va attendre les messages et exécuter une méthode lors de leur arrivée.

JMS propose un support pour différents types de messages : texte brut, flux d'octets, objets java sérialisés, ...

46.2. Les services de messages

Les brokers de messages ou MOM (Middleware Oriented Message) permettent d'assurer l'échange de messages entre deux composants nommés clients. Ces échanges peuvent se faire dans un contexte interne (pour l'EAI) ou un contexte externe (pour le B2B).

Les deux clients n'échangent pas directement des messages : un client envoie un message et le client destinataire doit demander la réception du message. Le transfert du message et sa persistance sont assurés par le broker.

Les échanges de message sont :

- asynchrones :
- fiables : les messages ne sont délivrés qu'un et une seule fois

Les MOM représentent le seul moyen d'effectuer un échange de messages asynchrones. Ils peuvent aussi être très pratiques pour l'échange synchrone de messages plutôt que d'utiliser d'autres mécanismes plus compliqués à mettre en oeuvre (sockets, RMI, CORBA ...).

Les brokers de messages peuvent fonctionner selon deux modes :

- le mode point à point (point to point)
- le mode publication/abonnement (publish/subscribe)

Le mode point à point (point to point) repose sur le concept de files d'attente (queues). Le message est stocké dans une file d'attente puis il est lu dans cette file ou dans une autre. Le transfert du message d'une file à l'autre est réalisé par le broker de message.

Chaque message est envoyé dans une seule file d'attente. Il y reste jusqu'à ce qu'il soit consommé par un client et un seul. Le client peut le consommer ultérieurement : la persistance est assurée par le broker de message.

Le mode publication/abonnement repose sur le concept de sujets (Topics). Plusieurs clients peuvent envoyer des messages dans ce topic. Le broker de message assure l'acheminement de ce message à chaque client qui se sera préalablement abonné à ce topic. Le message possède donc potentiellement plusieurs destinataires. L'émetteur du message ne connaît pas les destinataires qui se sont abonnés.

Les principaux brokers de messages commerciaux sont :

Produit	Société	URL
Sonic MQ	Progress software	http://www.progress.com/sonicmq/index.htm
VisiMessage	Borland	http://www.borland.com/appserver
Swift MQ		http://www.swiftmq.com
MessageQ	BEA	http://www.bea.com/products/messageq/datasheet.shtml
Websphere MQ (MQ Series)	IBM	http://www-4.ibm.com/software/ts/mqseries
Rendez vous	Tibco	http://www.tibco.com/products/rv/index.html

Il existe quelques brokers de messages open source :

Outils	URL
OpenJMS	http://openjms.sf.net/
Joram	http://joram.objectweb.org/

46.3. Le package javax.jms

Ce package et ses sous packages contiennent plusieurs interfaces qui définissent l'API.

- Connection
- Session
- Message
- MessageProducer
- MessageListener

46.3.1. La fabrique de connexion

Un objet de type factory est un objet qui permet de retourner un objet pour se connecter au broker de messages. Il faut fournir plusieurs paramètres à l'objet de type factory.

Il existe deux types de factory : QueueConnectionFactory et TopicConnectionFactory selon le type d'échanges que l'on fait. Ce sont des interfaces que le broker de message doit implémenter pour fournir des objets.

Pour obtenir un objet de ce type, il faut soit instancier directement un tel objet soit faire appel à JNDI pour l'obtenir. Cette dernière solution est préférable car elle est plus portable.

La fabrique de type ConnectionFactory permet d'obtenir une instance de l'interface Connection. Cette instance est du type de l'implémentation fournie par le provider, ce qui permet de proposer une manière unique d'obtenir une instance de chaque implémentation.

Chaque provider fournit sa propre solution pour gérer ces objets contenus dans l'annuaire JNDI.

46.3.2. L'interface Connection

Cette interface définit des méthodes pour la connexion au broker de messages.

Cette connexion doit être établie en fonction du mode utilisé :

- l'interface QueueConnection pour le mode point à point
- l'interface TopicConnection pour le mode publication/abonnement

Pour obtenir l'un ou l'autre, il faut utiliser un objet de type factory correspondant au type QueueConnectionFactory ou TopicConnectionFactory avec la méthode correspondante : createQueueConnection() ou createTopicConnection().

La classe qui implémente cette interface se charge du dialogue avec le broker de message.

La méthode start() permet de démarrer la connexion.

Exemple :

```
connection.start();
```

La méthode stop() permet de suspendre temporairement la connexion.

La méthode close() permet de fermer la connexion.

Remarque : il est important de fermer explicitement la connexion lorsqu'elle devient inutile en utilisant méthode close().

46.3.3. L'interface Session

Elle représente un contexte transactionnel de réception et d'émission pour une connexion donnée.

C'est d'ailleurs à partir d'un objet de type Connection que l'on crée une ou plusieurs sessions.

La session est mono thread : si l'application utilise plusieurs threads qui échangent des messages, il faut définir une session pour chaque thread.

C'est à partir d'un objet session que l'on crée des messages et des objets pour les envoyer et les recevoir.

Comme pour la connexion, la création d'un objet de type Session dépend du mode de fonctionnement. L'interface Session possède deux interfaces filles :

- l'interface QueueSession pour le mode point à point
- l'interface TopicSession pour le mode publication/abonnement

Pour obtenir l'un ou l'autre, il faut utiliser un objet Connection correspondant de type QueueConnection ou TopicConnection avec la méthode correspondante : createQueueSession() ou createTopicSession().

Ces deux méthodes demandent deux paramètres : un booléen qui indique si la session gère une transaction, et une constante qui précise le mode d'accusé de réception des messages.

Les messages sont considérés comme traités par le MOM à la réception d'un acquittement de réception. Celui ci est fourni au MOM selon le mode utilisé. Il existe trois modes d'accusés de réception (trois constantes sont définies dans l'interface Session) :

- AUTO_ACKNOWLEDGE : l'accusé de réception est automatique, le MOM reçoit l'aquittement à la réception du message que ce dernier soit traité ou non par l'application
- CLIENT_ACKNOWLEDGE : le MOM reçoit explicitement l'aquittement de la part de l'application, c'est le client qui envoie l'accusé grâce à l'appel de la méthode acknowledge() du message
- DUPS_OK_ACKNOWLEDGE : ce mode permet de dupliquer un message

L'interface Session définit plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
void close()	Fermer la session

void commit()	Valider la transaction
XXX createXXX()	Créer un Message dont le type est XXX
void rollback()	Invalider la transaction

46.3.4. Les messages

Les messages sont encapsulés dans un objet de type `javax.jms.Message` : ils doivent obligatoirement implémenter l'interface `Message` ou l'une de ces sous classes.

Un message est constitué de trois parties :

- L'en-tête (header) : contient des données techniques
- Les propriétés (properties) : contient de données fonctionnelles
- Le corps du message (body) : contient les données du message

L'interface `Session` propose plusieurs méthodes `createXXXMessage()` pour créer des messages contenant des données au format XXX.

Il existe aussi pour chaque format des interfaces filles de l'interface `Message` :

- `BytesMessage` : message composé d'octets
- `MapMessage` : message composé de paire clé/valeur
- `ObjectMessage` : message contenant un objet sérialisé
- `StreamMessage` : message issu d'un flux
- `TextMessage` : message contenant du texte

46.3.4.1. L'en tête

Cette partie du message contient un certain nombre de champs prédéfinis qui contiennent des données pour identifier et acheminer le message.

La plupart de ces données sont renseignées lors de l'appel à la méthode `send()` ou `publish()`.

L'en-tête contient des données standardisées dont le nom commence par `JMS` (`JMSDestination`, `JMSDeliveryMode`, `JMSExpiration`, `JMSPriority`, `JMSMessageID`, `JMSTimestamp`, `JMSRedelivered`, `JMSCorrelationID`, `JMSReplyTo` et `JMSType`)

Les champs les plus importants sont :

Nom	Rôle
<code>JMSMessageID</code>	Identifiant unique du message
<code>JMSDestination</code>	File d'attente ou topic destinataire du message
<code>JMSCorrelationID</code>	Utilisé pour synchroniser de façon applicative deux messages de la forme requête/réponse. Dans ce cas, dans le message réponse, ce champ contient le <code>messageID</code> du message requête

Les propriétés contiennent des données fonctionnelles sous la forme de paire clé/valeur. Certaines propriétés peuvent aussi être positionnées par l'implémentation du provider. Leur nom commence par `JMS_` suivi du nom du provider.

46.3.4.2. Les propriétés

Ce sont des champs supplémentaires : certains sont définis par JMS mais il est possible d'ajouter ces propres champs.

Cette partie du message est optionnelle.

Elles permettent de définir des données qui seront utilisées pour fournir des données supplémentaires ou pour filtrer le message.

46.3.4.3. Le corps du message

Il contient les données du message : il est formaté selon le type du message.

Cette partie du message est optionnelle.

Les messages peuvent être de plusieurs types, définis dans les interfaces suivantes :

type	Interface	Rôle
bytes	BytesMessage	échange d'octets
texte	TextMessage	échange de données texte (XML par exemple)
object	ObjectMessage	échange d'objets Java qui doivent être sérialisables
Map	MapMessage	échange de données sous la forme clé/valeur. La clé doit être une chaîne de caractères et la valeur de type primitive
Stream	StreamMessage	échange de données en provenance d'un flux

Il est possible de définir son propre type qui doit obligatoirement implémenter l'interface Message.

C'est un objet de type Session qui contient les méthodes nécessaires à la création d'un message selon son type.

Lors de la réception d'un message, celui ci est toujours de type Message : il faut effectuer un transtypage en fonction de son type en utilisant l'opérateur instanceof. A ce moment, il faut utiliser le getter correspondant pour obtenir les données.

Exemple :

```
Message message = ...

if (message instanceof TextMessage) {
    TextMessage textMessage = (TextMessage) message;
    System.out.println("message: " + textMessage.getText());
}
```

46.3.5. L'envoi de messages

L'interface MessageProducer est la super interface des interfaces qui définissent des méthodes pour l'envoi de messages.

Il existe deux interfaces filles selon le mode de fonctionnement pour envoyer un message : QueueSender et TopicPublisher.

Ces objets sont créés à partir d'un objet représentant la session :

- la méthode createSender() pour obtenir un objet de type QueueSender
- la méthode createPublisher() pour obtenir un objet de type TopicPublisher

Ces objets peuvent être liés à une entité physique par exemple une file d'attente particulière pour un objet de type `QueueSender`. Si ce n'est pas le cas, cette entité devra être précisée lors de l'envoi du message en utilisant une version surchargée de la méthode chargée de l'émission du message.

46.3.6. La réception de messages

L'interface `MessageConsumer` est la super interface des interfaces qui définissent des méthodes pour la réception de messages.

Il existe des interfaces selon le mode de fonctionnement pour recevoir un message `QueueReceiver` et `TopicSubscriber`.

La réception d'un message peut se faire avec deux modes :

- synchrone : dans ce cas, l'attente d'un message bloque l'exécution du reste de code
- asynchrone : dans ce cas, un thread est lancé qui attend le message et appelle une méthode (callback) à son arrivée. L'exécution de l'application n'est pas bloquée.

L'interface `MessageConsumer` définit plusieurs méthodes sont les principales sont :

Méthode	Rôle
<code>close()</code>	Fermer l'objet qui reçoit les messages pour le rendre inactif
<code>Message receive()</code>	Attendre et retourner le message à son arrivée
<code>Message receive(long)</code>	Attendre durant le nombre de milliseconde précisé en paramètre et renvoie le message si il arrive durant ce laps de temps
<code>Message receiveNoWait()</code>	Renvoyer un message sans attendre si il y en a un de présent
<code>setMessageListener(MessageListener)</code>	Associer un Listener pour traiter les messages de façon asynchrone

Pour obtenir un objet qui implémente l'interface `QueueReceiver`, il faut utiliser la méthode `createReceiver()` d'un objet de type `QueueSession`.

Pour obtenir un objet qui implémente l'interface `TopicSubscriber`, il faut utiliser la méthode `createSubscriber()` d'un objet de type `TopicSession`.

46.4. L'utilisation du mode point à point (queue)

46.4.1. La création d'une factory de connexion : `QueueConnectionFactory`

Un objet factory est un objet qui permet de retourner un objet pour se connecter au broker de messages.

Pour obtenir un objet de ce type, il faut soit instancier directement un tel objet soit faire appel à JNDI pour l'obtenir.

Exemple : avec `MQSeries`

```
String qManager = ...
String hostName = ...
String channel = ...

MQQueueConnectionFactory factory = new MQQueueConnectionFactory();
factory.setQueueManager(qManager);
factory.setHostName(hostName);
factory.setChannel(channel);
factory.setTransportType(JMSC.MQJMS_TP_CLIENT_MQ_TCPIP);
```


Il est cependant préférable de faire appel à JNDI pour obtenir un objet de type `QueueConnectionFactory`. Une instance de cet objet est stocké dans un annuaire par le broker et il suffit de se connecter à cet annuaire via JNDI pour obtenir l'instance de la fabrique.

46.4.2. L'interface `QueueConnection`

Cette interface hérite de l'interface `Connection`.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser un objet de type `QueueConnectionFactory` avec la méthode correspondante : `createQueueConnection()`.

Exemple :

```
QueueConnection connection = factory.createQueueConnection();
connection.start();
```

L'interface `QueueConnection` définit plusieurs méthodes dont la principale est :

Méthode	Rôle
<code>QueueSession</code> <code>createQueueSession(boolean, int)</code>	Renvoyer un objet qui définit la session. Le booléen précise si la session gère une transaction. L'entier précise le mode d'accusé de réception.

46.4.3. La session : l'interface `QueueSession`

Elle hérite de l'interface `Session`.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode `createQueueSession()` d'un objet de type `QueueConnection`.

Exemple :

```
QueueSession session = connection.createQueueSession(false, Session.AUTO_ACKNOWLEDGE);
```

L'interface `QueueSession` définit plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
<code>QueueReceiver</code> <code>createQueueReceiver(Queue)</code>	Renvoyer un objet qui définit une file d'attente de réception
<code>QueueSender</code> <code>createQueueSender(Queue)</code>	Renvoyer un objet qui définit une file d'attente d'émission

46.4.4. L'interface `Queue`

Un objet qui implémente cette interface encapsule une file d'attente particulière.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode `createQueue()` d'un objet de type `QueueSession`.

Exemple avec MQseries :

```
Queue fileEnvoi =
    session.createQueue("queue:///file.out"?expiry=0&persistence=1&targetClient=1");
```

46.4.5. La création d'un message

Pour créer un message, il faut utiliser une méthode createXXXMessage() d'un objet QueueSession ou XXX représente le type du message.

Exemple :

```
String message = "bonjour";
    TextMessage textMessage = session.createTextMessage();
    textMessage.setText(message);
```

46.4.6. L'envoi de messages : l'interface QueueSender

Cette interface hérite de l'interface MessageProducer.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode createQueueSender() d'un objet de type QueueSession.

Exemple :

```
QueueSender queueSender = session.createSender(fileEnvoi);
```

Il est possible de fournir un objet de type Queue qui représente la file d'attente : dans ce cas, l'objet QueueSender est lié à cette file d'attente. Si l'on ne précise pas de file d'attente (null fourni en paramètre), il faudra obligatoirement utiliser une version surchargée de la méthode send() lors de l'envoi pour préciser la file d'attente à utiliser.

Avec un objet de type QueueSender, la méthode send() permet l'envoi d'un message dans la file d'attente. Cette méthode possède plusieurs surcharges :

Méthode	Rôle
void send(Message)	Envoyer le message dans la file d'attente définie dans l'objet de type QueueSender
void send(Queue, Message)	Envoyer le message dans la file d'attente fournie en paramètre

Exemple :

```
queueSender.send(textMessage);
```

46.4.7. La réception de messages : l'interface QueueReceiver

Cette interface hérite de l'interface MessageConsumer.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode createQueueReceiver() à partir d'un objet de type QueueSession.

Exemple :

```
QueueReceiver queueReceiver = session.createReceiver(fileReception);
```

Il est possible de fournir un objet de type Queue qui représente la file d'attente : dans ce cas, l'objet QueueSender est lié à cette file d'attente. Si l'on ne précise pas de file d'attente (null fourni en paramètre), dans ce cas, il faudra obligatoirement

utiliser une version surchargée de la méthode `receive()` lors de l'envoi pour préciser la file d'attente.

Cette interface ne définit qu'une seule méthode supplémentaire :

Méthode	Rôle
Queue <code>getQueue()</code>	Renvoyer la file d'attente associée à l'objet

La réception de messages peut se faire dans le mode synchrone ou asynchrone.

46.4.7.1. La réception dans le mode synchrone

Dans ce mode, le programme est interrompu jusqu'à l'arrivée d'un nouveau message. Il faut utiliser la méthode `receive()` héritée de l'interface `MessageConsumer`. Il existe plusieurs méthodes et surcharges de ces méthodes qui permettent de répondre à plusieurs utilisations :

- `receiveNoWait()` : renvoi un message présent sans attendre
- `receive(long)` : renvoi un message qui arrive durant le temps fourni en paramètre
- `receive()` : renvoi le message dès qu'il arrive

Exemple :

```
Message message = null;
message = queueReceiver.receive(10000);
```

46.4.7.2. La réception dans le mode asynchrone

Dans ce mode, le programme n'est pas interrompu mais un objet écouteur va être enregistré auprès de l'objet de type `QueueReceiver`. Cet objet qui implémente l'interface `MessageListener` va être utilisé comme gestionnaire d'événements lors de l'arrivée d'un nouveau message.

L'interface `MessageListener` ne définit qu'une seule méthode qui reçoit en paramètre le message : `onMessage()`. C'est cette méthode qui sera appelée lors de la réception d'un message.

46.4.7.3. La sélection de messages

Une version surchargée de la méthode `createReceiver()` d'un objet de type `QueueSession` permet de préciser dans ces paramètres une chaîne de caractères qui va servir de filtre sur les messages à recevoir.

Dans ce cas, le filtre est effectué par le broker de message plutôt que par le programme.

Cette chaîne de caractères contient une expression qui doit avoir une syntaxe proche d'une condition SQL. Les critères de la sélection doivent porter sur des champs inclus dans l'en-tête ou dans les propriétés du message. Il n'est pas possible d'utiliser des données du corps du message pour effectuer le filtre.

Exemple : envoi d'un message requête et attente de sa réponse. Dans ce cas, le champ `JMSCorrelationID` du message réponse contient le `JMSMessageID` du message requête

```
String messageEnvoie = "bonjour";
TextMessage textMessage = session.createTextMessage();
textMessage.setText(messageEnvoie);
queueSender.send(textMessage);
int correlId = textMessage.getJMSMessageID();
QueueReceiver queueReceiver = session.createReceiver(
    fileEnvoie, "JMSCorrelationID = '" + correlId + "'");
```

```
Message message = null;
message = queueReceiver.receive(10000);
```

46.5. L'utilisation du mode publication/abonnement (publish/souscribe)

46.5.1. La création d'une factory de connexion : TopicConnectionFactory

Un objet factory est un objet qui permet de retourner un objet pour se connecter au broker de messages.

Pour obtenir un objet de ce type, il faut soit instancier directement un tel objet soit faire appel à JNDI pour l'obtenir.

46.5.2. L'interface TopicConnection

Cette interface hérite de l'interface Connection.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser un objet factory correspondant de type TopicConnectionFactory avec la méthode correspondante : createTopicConnection().

Exemple :

```
TopicConnection connection = factory.createTopicConnection();
connection.start();
```

L'interface TopicConnection définit plusieurs méthodes dont la principale est :

Méthode	Rôle
TopicSession createTopicSession(boolean, int)	Renvoyer un objet qui définit la session. Le booléen précise si la session gère une transaction. L'entier précise le mode d'accusé de réception.

46.5.3. La session : l'interface TopicSession

Elle hérite de l'interface Session.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode createTopicSession() d'un objet connexion de type TopicConnection.

Exemple :

```
TopicSession session = connection.createTopicSession(false, Session.AUTO_ACKNOWLEDGE);
```

L'interface TopicSession définit plusieurs méthodes dont les principales sont :

Méthode	Rôle
TopicSubscriber createSubscriber(Topic)	Renvoyer un objet qui permet l'envoi de messages dans un topic
TopicPublisher createPublisher(Topic)	Renvoyer un objet qui permet la réception de messages dans un topic
Topic createTopic(String)	Créer un topic correspondant à la désignation fournie en paramètre

46.5.4. L'interface Topic

Un objet qui implémente cette interface encapsule un sujet.

Pour obtenir un objet qui implémente cette interface, il faut utiliser la méthode `createTopic()` d'un objet de type `TopicSession`.

46.5.5. La création d'un message

Pour créer un message, il faut utiliser une méthode `createXXXMessage()` d'un objet `TopicSession` ou `XXX` représente le type du message.

Exemple :

```
String message = "bonjour";
    TextMessage textMessage = session.createTextMessage();
    textMessage.setText(message);
```

46.5.6. L'émission de messages : l'interface TopicPublisher

Cette interface hérite de l'interface `MessageProducer`.

Avec un objet de type `TopicPublisher`, la méthode `publish()` permet l'envoi du message. Cette méthode possède plusieurs surcharges :

Méthode	Rôle
<code>void publish(Message)</code>	Envoyer le message dans le topic défini dans l'objet de type <code>TopicPublisher</code>
<code>void publish(Topic, Message)</code>	Envoyer le message dans le topic fourni en paramètre

46.5.7. La réception de messages : l'interface TopicSubscriber

Cette interface hérite de l'interface `MessageProducer`.

Pour obtenir un objet qui implémente de cette interface, il faut utiliser la méthode `createSubscriber()` à partir d'un objet de type `TopicSession`.

Exemple :

```
TopicSubscriber topicSubscriber = session.createSubscriber(topic);
```

Il est possible de fournir un objet de type `Topic` qui représente le topic : dans ce cas, l'objet `TopicSubscriber` est lié à ce topic. Si l'on ne précise pas de topic (null fourni en paramètre), il faudra obligatoirement utiliser une version surchargée de la méthode `receive()` lors de l'envoi pour préciser le topic.

Cette interface ne définit qu'une seule méthode supplémentaire :

Méthode	Rôle
<code>Topic getTopic()</code>	Renvoyer le topic associé à l'objet

46.6. La gestion des erreurs

Les erreurs d'exécution liées à l'utilisation de JMS sont rapportées sous la forme d'exception. La plupart des méthodes des objets JMS peuvent lever une exception de type `JMSEException`.

Lors de l'utilisation de message asynchrone, il est possible d'enregistrer un listener de type `ExceptionListener`. Une instance de ce listener redéfinit la méthode `onException()` qui attend en paramètre une instance de type `JMSEException`.

46.6.1. Les exceptions de JMS

Plusieurs exceptions sont définies par l'API JMS. La classe mère de toutes ces exceptions est la classe `JMSEException`.

Les exceptions définies sont : `IllegalStateException`, `InvalidClientIDException`, `InvalidDestinationException`, `InvalidSelectorException`, `JMSSecurityException`, `MessageEOFException`, `MessageFormatException`, `MessageNotReadableException`, `MessageNotWriteableException`, `ResourceAllocationException`, `TransactionInProgressException`, `TransactionRolledBackException`.

La méthode `getErrorCode()` permet d'obtenir le code erreur spécifique du produit sous forme de chaîne de caractères.

46.6.2. L'interface `ExceptionListener`

Ce listener permet d'être informé des exceptions levées par le provider JMS (exemple : arrêt du serveur, problème réseau, ..).

Cette interface définit la méthode `onException()` qui doit être implémentée pour contenir les traitements en cas d'erreur.

Exemple :

```
import javax.jms.ExceptionListener;
import javax.jms.JMSEException;

public class MonExceptionListener implements ExceptionListener {

    public void onException(JMSEException jmse) {
        jmse.printStackTrace(System.err);
    }
}
```

46.7. JMS 1.1

La version 1.1 de JMS propose une utilisation de l'API indépendamment du domaine utilisé et ainsi d'unifier l'API pour utiliser le mode d'utilisation point à point et publication/souscription. Avec cette version, l'utilisation d'un mode ou l'autre ne nécessite plus l'utilisation d'interfaces spécifiques au mode utilisé, ce qui rend l'API plus simple à utiliser.

JMS 1.1 contient toujours toutes interfaces dépendants du domaine utilisé mais propose aussi enrichissement des interfaces communes pour permettre leur utilisation indépendamment du domaine utilisé.

La version 1.0.2 de l'API définit trois familles d'interfaces : commune, Queue et Topic. Pour chaque mode, une interface spécifique est définie pour la fabrique, la connexion, la session, la production et la consommation de messages.

Interfaces communes	Interfaces point à point	Interfaces publication/souscription
<code>ConnectionFactory</code>	<code>QueueConnectionFactory</code>	<code>TopicConnectionFactory</code>
<code>Connection</code>	<code>QueueConnection</code>	<code>TopicConnection</code>

Session	QueueSession	TopicSession
Destination	Queue	Topic
MessageProducer	QueueSender	TopicPublisher
MessageConsumer	QueueReceiver QueueBrowser	TopicSubscriber

JMS propose aussi 9 interfaces supplémentaires pour le support des transactions distribuées avec XA.

Avec JMS 1.1 il est possible de généraliser l'utilisation des interfaces communes que ce soit pour une utilisation dans le mode point à point ou publication/souscription. Ces interfaces communes ont été enrichies pour rendre les interfaces filles polymorphiques. Par exemple, l'interface MessageProducer possède une méthode send() pour permettre à un client d'envoyer un message dans un mode ou un autre. Ainsi l'interface MessageProducer permet de réaliser les actions des interfaces QueueSender et TopicPublisher.

Le code devient donc plus simple, plus générique et plus réutilisable.

Ceci permet de rendre le code indépendant de la solution utilisée : l'utilisation d'une instance de type Destination se fait indépendamment que celle soit une Queue ou un Topic.

Ceci permet aussi dans une même session d'utiliser une queue et un topic simultanément alors que les versions précédentes de JMS, il était nécessaire de définir deux sessions.

JMS 1.1 permet l'utilisation de destinations qui n'ont pas besoin de savoir si celle-ci concernent un Queue ou un Topic : le code écrit peut utiliser indifféremment l'un ou l'autre.

La version 1.1 a été diffusée en avril 2002. Cette version est intégrée à J2EE 1.4 : c'est un pré requis pour la version 2.1 des EJB.

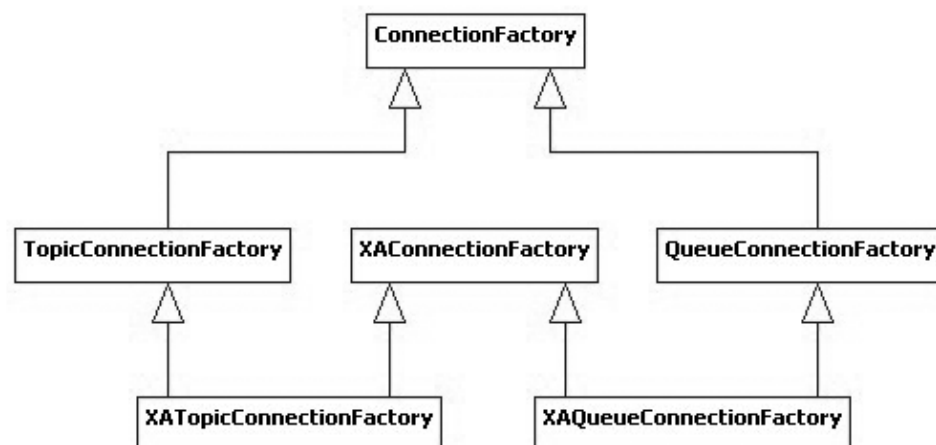
46.7.1. L'utilisation de l'API JMS 1.0 et 1.1

Point à point	Publication/souscription	Point à point ou Publication/souscription
JMS 1.0 ou 1.1	JMS 1.0 ou 1.1	JMS 1.1 uniquement
Obtenir une instance de la fabrique de type connectionFactory		
Obtenir une instance de QueueConnectionFactory à partir de JNDI	Obtenir une instance de TopicConnectionFactory à partir de JNDI	Obtenir une instance de ConnectionFactory à partir de JNDI
Créer une instance de Connection		
Appel de la méthode createQueueConnection() de la fabrique	Appel de la méthode createTopicConnection() de la fabrique	Appel de la méthode createConnection() de la fabrique
Créer une instance de Session		
Appel de la méthode createQueueSession() de la connexion	Appel de la méthode createTopicSession() de la connexion	Appel de la méthode createSession de la connexion
Créer une instance de MessageProducer		
Créer une instance de QueueSender en utilisant la méthode createSender() de la session	Créer une instance de TopicPublisher en utilisant la méthode createPublisher() de la session	Créer une instance de TopicPublisher en la méthode createProducer() de la session
Envoyer un message		

Utiliser la méthode send() de la classe QueueSender	Utiliser la méthode publish() de la classe TopicPublisher	Utiliser la méthode send() de la classe MessageProducer
Créer une instance de MessageConsumer		
Créer une instance de la classe QueueReceiver en utilisant la méthode createReceiver() de la session	Créer une instance de la classe QueueReceiver en utilisant la méthode createReceiver() de la session	Créer une instance de la classe MessageConsumer en utilisant la méthode createConsumer() de la session
Recevoir un message de façon synchrone		
Appel de la méthode receive() de l'instance de QueueReceiver	Appel de la méthode receive() de l'instance de TopicSubscriber	Appel de la méthode receive() de l'instance de MessageConsumer
Recevoir un message de façon asynchrone		
Implementer l'interface MessageListener et l'enregistrer avec la méthode setMessageListener() de la classe QueueReceiver	Implementer l'interface MessageListener et l'enregistrer avec la méthode setMessageListener() de la classe TopicSubscriber	Implementer l'interface MessageListener et l'enregistrer avec la méthode setMessageListener() de la classe MessageConsumer

46.7.2. L'interface ConnectionFactory

Un objet de type ConnectionFactory est une fabrique qui permet d'obtenir une instance de l'interface Connection. Il faut interroger un annuaire JNDI pour obtenir une instance de cette fabrique.

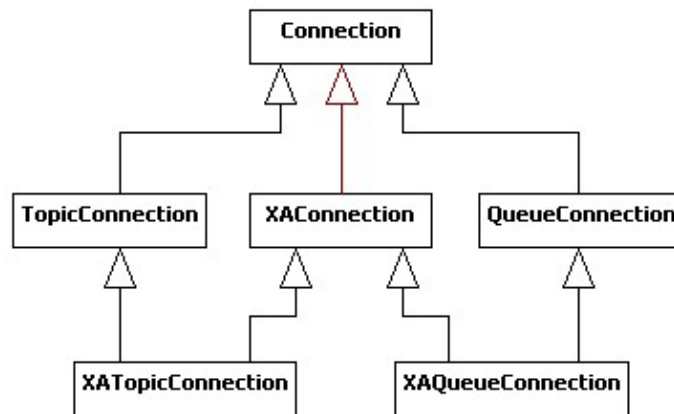


Avec JMS 1.1, il est maintenant possible d'utiliser une instance de ConnectionFactory directement : il n'est plus nécessaire comme dans les versions précédentes d'utiliser une fabrique dédiée à l'utilisation de Queue ou de Topic.

Remarque : Avec certaines implémentations, il est possible de créer manuellement une instance de ConnectionFactory mais cela nécessite de faire appel des objets spécifiques à l'implémentation ce qui rend le code dépendant de l'implémentation et donc moins portable.

46.7.3. L'interface Connection

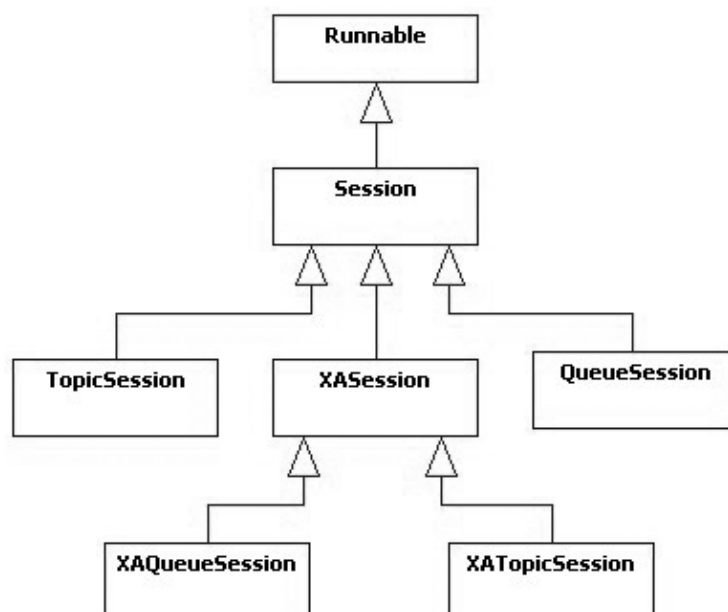
L'interface Connection permet de se connecter au serveur JMS. Avec JMS1.1, pour obtenir une instance du type Connection, il faut utiliser une des surcharges de la méthode createConnection() de l'interface ConnectionFactory.



La méthode start() de l'interface Connection permet de démarrer la connexion.

46.7.4. L'interface Session

Une session est une fabrique de messages et elle encapsule un contexte dans lequel les messages sont produits et consommés.



Une session JMS permet de créer les objets de type MessageProducer, MessageConsumer et Message.

Pour obtenir une instance de l'interface Session, il utilise la méthode createSession(). Depuis JMS 1.1, cette méthode est disponible dans l'interface Connection.

Depuis JMS 1.1, de nouvelles méthodes ont été ajoutées à l'interface Session :

Méthode	Rôle
MessageProducer createProducer()	
MessageConsumer createConsumer()	
Queue createQueue()	

Topic createTopic()	
TopicSubscriber createDurableSubscriber()	
QueueBrowser createBrowser()	
TemporaryTopic createTemporaryTopic()	
TemporaryQueue createTemporaryQueue()	
void unsubscribe()	

Pour obtenir une session, il faut utiliser la méthode createSession() de l'interface Connection.

Cette méthode attend deux paramètres :

- Un booléen qui précise si la session est transactionnelle (true) ou non (false)
- Un entier qui précise le mode d'aquieement de la réception d'un message (Session.AUTO_ACKNOWLEDGE, Session.CLIENT_ACKNOWLEDGE, ou Session.DUPS_OK_ACKNOWLEDGE)

Une connexion JMS est Thread safe par contre la session JMS ne l'est pas : il faut donc utiliser une session par thread.

Une session JMS peut être transactionnelle en passant la valeur true au paramètre transacted des methodes createSession(), createQueueSession() ou createTopicSession().

Pour valider la transaction, il faut utiliser la méthode commit() de l'interface Session.

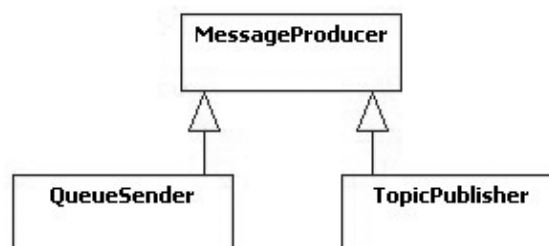
46.7.5. L'interface Destination

L'interface Destination est la super interface des interfaces Queue et Topic.

Avec JMS 1.1, il est préférable d'utiliser cette interface plutôt que d'utiliser une interface dédiée au domaine utilisé.

46.7.6. L'interface MessageProducer

L'interface MessageProducer permet d'envoyer un message vers une destination indépendamment du domaine utilisé (queue ou topic)



Avec JMS 1.1, une instance est obtenue en utilisant la méthode createProducer() de l'interface Session avec en paramètre la destination. Il est aussi possible de créer un MessageProducer sans préciser la destination. Dans ce cas, cette dernière devra être précisée lors de l'envoi du message.

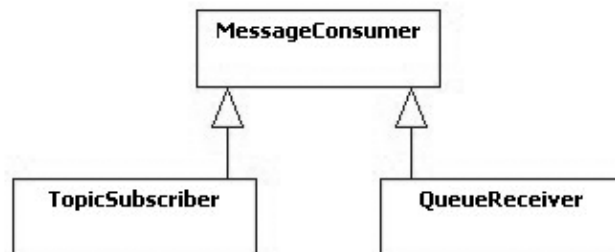
Depuis JMS 1.1, il est possible d'utiliser une instance de cette interface pour produire des messages. Avec JMS 1.0, il était nécessaire d'utiliser TopicPublisher ou QueueSender.

Depuis JMS 1.1, de nouvelles méthodes ont été ajoutées à l'interface MessageProducer notamment la méthode getDestination() et plusieurs surcharges de la méthode send()

Les surcharges de la méthode `send()` de l'interface `MessageProducer` permet d'envoyer un message fourni en paramètre.

46.7.7. L'interface `MessageConsumer`

L'interface `MessageConsumer` permet la réception de messages d'une destination. Une instance est obtenue en utilisant la méthode `createConsumer()` de l'interface `Session`. Cette méthode attend en paramètre une destination.



46.7.7.1. La réception synchrone de messages

La méthode `receive()` de l'interface `MessageConsumer` permet d'attendre l'arrivée d'un nouveau message en bloquant le reste de l'application. Une version surchargée attend en paramètre un nombre de millisecondes durant laquelle se fera l'attente au maximum.

La méthode `receiveNoWait()` permet de recevoir un éventuel nouveau message sans attendre.

Un message reçu est retourné par ces méthodes sous la forme d'un objet de type `Message`. Pour traiter le message, il faut caster ce résultat en fonction du type réel de l'objet.

46.7.7.2. La réception asynchrone de messages

La méthode `receive()` de la classe `MessageConsumer` permet de recevoir un message de façon synchrone. Lors de l'appel à cette méthode un message est obtenu ou non.

L'arrivée d'un message est cependant rarement prédictible et surtout ne doit pas bloquer l'exécution de l'application. Il est alors préférable de définir un listener et de l'enregistrer pour qu'il soit automatiquement exécuté à l'arrivée d'un message.

L'interface `MessageListener` permet de définir un listener pour la réception asynchrone de messages. Elle ne définit que la méthode `onMessage()` qui sera appelée lors de chaque réception d'un nouveau message de la destination.

La méthode `onMessage()` possède un paramètre de type `Message` encapsulant le message reçu. Il faut redéfinir cette méthode pour qu'elle exécute les traitements à réaliser sur les messages.

Le listener s'enregistre en utilisant la méthode `setMessageListener()` de la classe `MessageConsumer()`.

Exemple :

```
messageConsumer.setMessageListener(listener);
```

Remarque : il est important d'enregistrer le listener après que la connexion au serveur soit réalisée (appel de la méthode `start()` de la `Connection`).

46.7.8. Le filtrage des messages

Il est possible de filtrer les messages reçus d'une destination au moyen d'un sélecteur (selector). Les fonctionnalités utilisables correspondent à un petit sous ensemble de l'ensemble des fonctionnalités de SQL.

Le filtre ne peut s'appliquer que sur certaines données de l'en-tête : JMSDeliveryMode, JMSPriority, JMSMessageID, JMSCorrelationID, JMSType et JMSTimestamp

Le filtre peut aussi utiliser toutes les propriétés personnelles du message.

Exemple :

```
JMSPriority < 10
```

Lors de l'instanciation d'un objet de type MessageConsumer, il est possible de préciser le filtre des messages à recevoir sous la forme d'une chaîne de caractères. Cette chaîne est une expression qui précise le filtre à appliquer sur les messages pour ne recevoir que ceux qui satisfassent la condition précisée dans le filtre. Cette expression est nommée selector.

Exemple :

```
messageConsumer consumer = session.createConsumer(destination, "JMSPriority < 10");
```

Il est possible de définir ces propres propriétés et de les utiliser dans le filtre. Le nom de ces propriétés doit impérativement respecter les spécifications de JMS (par exemple, le nom ne peut pas commencer par JMSX ou JMS_).

La valeur d'une propriété peut être de type boolean, byte, short, int, long, float, double ou String

Les valeurs des propriétés sont précisées avant l'envoi du message et ne peuvent plus être modifiées après l'envoi du message.

Les spécifications JMS ne précisent pas de règle pour l'utilisation d'une donnée sous la forme d'une propriété ou dans le corps du message. Il est cependant conseillée de réserver l'utilisation des propriétés pour des besoins spécifiques (filtre de messages par exemple).

Les filtres permettent à un client de ne recevoir que les messages dont les données de l'en-tête respectent le filtre précisé. Il n'est pas possible d'utiliser dans le filtre les données du corps du message.

Les messages retenus sont ceux dont l'évaluation de l'expression avec les valeurs de l'en-tête du message vaut true.

Le filtre ne peut pas être changé en cours d'exécution.

46.7.8.1. La définition du filtre

Le filtre, nommé selector est une chaîne de caractères définissant une expression dont la syntaxe est un sous ensemble des expressions conditionnelles de la norme SQL 92.

Par défaut, le filtre est évalué de gauche à droite mais l'usage de parenthèses peut être mis en oeuvre pour modifier cet ordre.

Un selector peut contenir :

des séparateurs	espaces, tabulations, retour chariot, ...
des littéraux	des chaînes de caractères encodés en Unicode et entourés par de simples quotes des numériques entiers correspondant au type Java long des numériques flottants correspondant au type Java double des booléens qui peuvent avoir les valeurs true ou false

des identifiants	leur nom doit respecter ceux des identifiants Java et ne doivent pas correspondre à des mots clés (true, false, null, not, and, or, ...) ils ne doivent pas commencer par JMSX ou JMS_ ils sont sensibles à la casse ils ne peuvent pas correspondre aux propriétés d'en-tête prédéfinis : JMSDeliveryMode, JMSPriority, JMSMessageID, JMSTimestamp, JMSCorrelationID ou JMSType
des parenthèses	pour modifier l'ordre d'évaluation de l'expression
des expressions	arithmétiques conditionnelles
des opérateurs logiques	NOT, AND, OR
des opérateurs de comparaisons	=, >, >=, <, <=, <> (seuls = et <> sont utilisables avec des booléens et des chaînes de caractères)
des opérateurs arithmétiques	+, -, *, /
l'opérateur between	exemple : valeur between 5 and 9 est équivalent à valeur >= 5 et valeur <= 9, valeur not between 5 and 9 est équivalent à valeur < 5 ou valeur > 9
l'opérateur in	permet la comparaison parmi plusieurs chaînes de caractères (exemple : valeur in («aa','bb, «cc') est équivalent à (valeur = «aa') ou (valeur = «bb') ou (valeur = «cc'))
l'opérateur like	permet la comparaison par rapport à un motif : dans ce motif le caractère _ désigne un caractère quelconque, le caractère % désigne zéro ou plusieurs caractères, le caractère \ permet de déspecialiser les deux précédents caractères
L'opérateur is null	permet de comparer la valeur null pour une propriété ou si une propriété n'est pas définie

46.7.9. Exemples de mise en oeuvre

Exemple : envoi d'un message dans une queue

```
package com.jmdoudoux.test.openjms;

import javax.jms.Connection;
import javax.jms.ConnectionFactory;
import javax.jms.Destination;
import javax.jms.JMSException;
import javax.jms.MessageProducer;
import javax.jms.Session;
import javax.jms.TextMessage;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.InitialContext;
import javax.naming.NamingException;

public class TestOpenJMS1 {

    public static void main(final String[] args) {
        Context context = null;
        ConnectionFactory factory = null;
        Connection connection = null;
        Destination destination = null;
        Session session = null;
        MessageProducer sender = null;
        try {
            context = new InitialContext();
            factory = (ConnectionFactory) context.lookup("ConnectionFactory");
            destination = (Destination) context.lookup("queue1");
            connection = factory.createConnection();
            session = connection.createSession(false, Session.AUTO_ACKNOWLEDGE);
            sender = session.createProducer(destination);
            connection.start();

            final TextMessage message = session.createTextMessage();
```

```

        message.setText("Mon message");
        sender.send(message);
        System.out.println("Message envoye= " + message.getText());
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    } finally {
        if (context != null) {
            try {
                context.close();
            } catch (Exception e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }

        if (connection != null) {
            try {
                connection.close();
            } catch (Exception e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }
    }
}
}
}

```

Pour exécuter correctement l'application il faut qu'un broker de messages JMS soit installé et configuré. Il suffit alors de fournir les paramètres de connexion à ce serveur.

Exemple : le fichier jndi.properties avec OpenJMS

```

java.naming.provider.url=tcp://localhost:3035
java.naming.factory.initial=org.exolab.jms.jndi.InitialContextFactory
java.naming.security.principal=admin
java.naming.security.credentials=openjms

```

Résultat :

```
Message envoye= Mon message
```

Grâce à la version 1.1 de JMS, pour envoyer un message dans le topic1, il suffit simplement le remplacer le nom JNDI de la destination

Exemple :

```

...
    destination = (Destination) context.lookup("topic1");
...

```

Exemple : lecture d'un message dans une file d'attente

```

package com.jmdoudoux.test.openjms;

import javax.jms.Connection;
import javax.jms.ConnectionFactory;
import javax.jms.Destination;
import javax.jms.JMSException;
import javax.jms.Message;
import javax.jms.MessageConsumer;
import javax.jms.Session;
import javax.jms.TextMessage;
import javax.naming.Context;
import javax.naming.InitialContext;
import javax.naming.NamingException;

public class TestOpenJMS2 {

```

```

public static void main(String[] args) {
    Context context = null;
    ConnectionFactory factory = null;
    Connection connection = null;
    Destination destination = null;
    Session session = null;
    MessageConsumer receiver = null;

    try {
        context = new InitialContext();
        factory = (ConnectionFactory) context.lookup("ConnectionFactory");
        destination = (Destination) context.lookup("queue1");
        connection = factory.createConnection();
        session = connection.createSession(false, Session.AUTO_ACKNOWLEDGE);
        receiver = session.createConsumer(destination);
        connection.start();

        Message message = receiver.receive();
        if (message instanceof TextMessage) {
            TextMessage text = (TextMessage) message;
            System.out.println("message recu= " + text.getText());
        } else if (message != null) {
            System.out.println("Aucun message dans la file");
        }
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    } finally {
        if (context != null) {
            try {
                context.close();
            } catch (NamingException e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }
    }

    if (connection != null) {
        try {
            connection.close();
        } catch (JMSException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
}
}
}
}

```

46.8. Ressources

Le [site de JMS](#).

La [Documentation de l'API JMS en version 1.0.2b et 1.1](#).

Pour mettre en oeuvre JMS, il faut une implémentation de l'API fournie soit par un serveur d'application soit par une implémentation autonome.

[Sun Java System Message Queue](#), l'implémentation JMS de Sun

[OpenJMS](#) est une implémentation Open Source des spécifications JMS

[JORAM](#) est une implémentation open source des spécifications JMS par le consortium ObjectWeb

47. Les EJB (Entreprise Java Bean)

Chapitre 47

Les Entreprise Java Bean ou EJB sont des composants serveurs donc non visuels qui respectent les spécifications d'un modèle édité par Sun. Ces spécifications définissent une architecture, un environnement d'exécution et un ensemble d'API.

Le respect de ces spécifications permet d'utiliser les EJB de façon indépendante du serveur d'applications J2EE dans lequel ils s'exécutent, du moment où le code de mise en oeuvre des EJB n'utilisent pas d'extensions proposées par un serveur d'applications particulier.

Le but des EJB est de faciliter la création d'applications distribuées pour les entreprises.

Une des principales caractéristiques des EJB est de permettre aux développeurs de se concentrer sur les traitements orientés métiers car les EJB et l'environnement dans lequel ils s'exécutent prennent en charge un certain nombre de traitements tel que la gestion des transactions, la persistance des données, la sécurité, ...

Physiquement, un EJB est un ensemble d'au moins deux interfaces et une classe regroupées dans un module contenant un descripteur de déploiement particulier.

Pour obtenir des informations complémentaires sur les EJB, il est possible de consulter le site de Sun : java.sun.com/products/ejb

Il existe plusieurs versions des spécifications des EJB. :

- 1.0 :
- 1.1 :
- 2.0 :
- 2.1 :
- 3.0 :

Remarque : dans ce chapitre, le mot bean sera utilisé comme synonyme de EJB.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ Présentation des EJB
- ◆ Les EJB session
- ◆ Les EJB entité
- ◆ Les outils pour développer et mettre oeuvre des EJB
- ◆ Le déploiement des EJB
- ◆ L'appel d'un EJB par un client
- ◆ Les EJB orientés messages



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

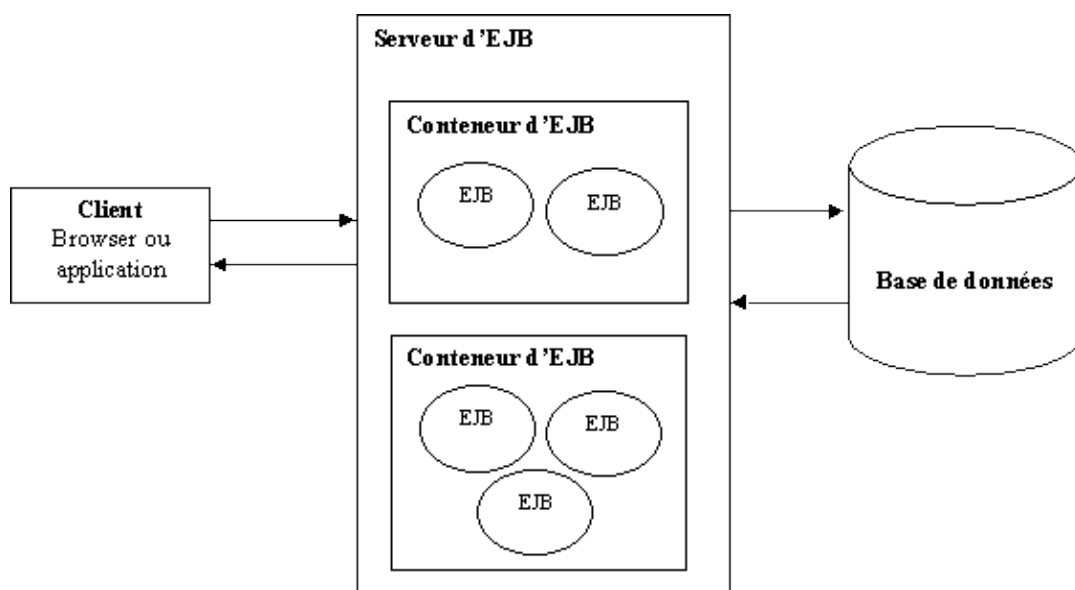
47.1. Présentation des EJB

Les EJB sont des composants et en tant que tel, ils possèdent certaines caractéristiques comme la réutilisabilité, la possibilité de s'assembler pour construire une application, etc ... Les EJB et les beans n'ont en commun que d'être des composants. Les java beans sont des composants qui peuvent être utilisés dans toutes les circonstances. Les EJB doivent obligatoirement s'exécuter dans un environnement serveur dédié.

Les EJB sont parfaitement adaptés pour être intégrés dans une architecture trois tiers ou plus. Dans une telle architecture, chaque tiers assure une fonction particulière :

- le client « léger » assure la saisie et l'affichage des données
- sur le serveur, les objets métiers contiennent les traitements. Les EJB sont spécialement conçus pour constituer de telles entités.
- une base de données assure la persistance des informations

Les EJB s'exécutent dans un environnement particulier : le serveur d'EJB. Celui ci fournit un ensemble de fonctionnalités utilisées par un ou plusieurs conteneurs d'EJB qui constituent le serveur d'EJB. En réalité, c'est dans un conteneur que s'exécute un EJB et il lui est impossible de s'exécuter en dehors.



Le conteneur d'EJB propose un certain nombre de services qui assurent la gestion :

- du cycle de vie du bean
- de l'accès au bean
- de la sécurité d'accès
- des accès concurrents
- des transactions

Les entités externes au serveur qui appellent un EJB ne communiquent pas directement avec celui ci. Les accès au EJB par un client se fait obligatoirement via le conteneur. Un objet héritant de EJBObject assure le dialogue entre ces entités et les EJB via le conteneur. L'avantage de passer par le conteneur est que celui ci peut utiliser les services qu'il propose et libérer ainsi le développeur de cette charge de travail. Ceci permet au développeur de se concentrer sur les traitements métiers proposés par le bean.

Il existe de nombreux serveurs d'EJB commerciaux : BEA Weblogic, IBM Webpsphere, Sun IPlanet, Macromedia JRun, Borland AppServer, etc ... Il existe aussi des serveurs d'EJB open source dont les plus avancés sont JBoss et Jonas.

47.1.1. Les différents types d'EJB

Il existe deux types d'EJB : les beans de session (session beans) et les beans entité (les entity beans). Depuis la version 2.0 des EJB, il existe un troisième type de bean : les beans orienté message (message driven beans). Ces trois types de

bean possèdent des points communs notamment celui de devoir être déployés dans un conteneur d'EJB.

Les session beans peuvent être de deux types : sans état (stateless) ou avec état (statefull).

Les beans de session sans état peuvent être utilisés pour traiter les requêtes de plusieurs clients. Les beans de session avec état ne sont accessibles que lors d'un ou plusieurs échanges avec le même client. Ce type de bean peut conserver des données entre les échanges avec le client.

Les beans entité assurent la persistance des données. Il existe deux types d'entity bean :

- persistance gérée par le conteneur (CMP : Container Managed Persistence)
- persistance gérée par le bean (BMP : Bean Managed Persistence).

Avec un bean entité CMP (container-managed persistence), c'est le conteneur d'EJB qui assure la persistance des données. Un bean entité BMP (bean-managed persistence), assure lui même la persistance des données grâce à du code inclus dans le bean.

La spécification 2.0 des EJB définit un troisième type d'EJB : les beans orientés message (message-driven beans).

47.1.2. Le développement d'un EJB

Le cycle de développement d'un EJB comprend :

- la création des interfaces et des classes du bean
- le packaging du bean sous forme de fichier archive jar
- le déploiement du bean dans un serveur d'EJB
- le test du bean

La création d'un bean nécessite la création d'au minimum deux interfaces et une classe pour respecter les spécifications de Sun : la classe du bean, l'interface remote et l'interface home.

L'interface remote permet de définir l'ensemble des services fournis par le bean. Cette interface étend l'interface EJBObject. Dans la version 2.0 des EJB, l'API propose une interface supplémentaire, EJBLocalObject, pour définir les services fournis par le bean qui peuvent être appelés en local par d'autres beans. Ceci permet d'éviter de mettre en oeuvre toute une mécanique longue et couteuse en ressources pour appeler des beans s'exécutant dans le même conteneur.

L'interface home permet de définir l'ensemble des services qui vont permettre la gestion du cycle de vie du bean. Cette interface étend l'interface EJBHome.

La classe du bean contient l'implémentation des traitements du bean. Cette classe implémente les méthodes déclarées dans les interfaces home et remote. Les méthodes définissant celle de l'interface home sont obligatoirement préfixées par "ejb".

L'accès aux fonctionnalités du bean se fait obligatoirement par les méthodes définies dans les interfaces home et remote.

Il existe un certain nombre d'API qu'il n'est pas possible d'utiliser dans un EJB :

- les threads
- flux pour des entrées/sorties
- du code natif
- AWT et Swing

47.1.3. L'interface remote

L'interface remote permet de définir les méthodes qui contiendront les traitements proposés par le bean. Cette interface doit étendre l'interface javax.ejb.EJBObject.

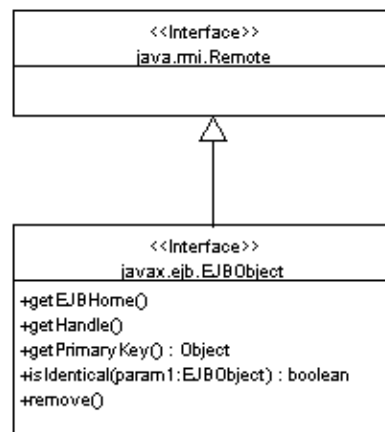
Exemple :

```
package com.moi.ejb;

import java.rmi.RemoteException;
import javax.ejb.EJBObject;

public interface MonPremierEJB extends EJBObject {
    public String message() throws RemoteException;
}
```

Toutes les méthodes définies dans cette interface doivent obligatoirement respecter les spécifications de RMI et déclarer qu'elles peuvent lever une exception de type RemoteException.



L'interface `javax.ejb.EJBObject` définit plusieurs méthodes qui seront donc présentes dans tous les EJB :

- `EJBHome getEJBHome()` throws `java.rmi.RemoteException` : renvoie une référence sur l'objet Home
- `Handle getHandle()` throws `java.rmi.RemoteException` : renvoie un objet permettant de sérialiser le bean
- `Object getPrimaryKey()` throws `java.rmi.RemoteException` : renvoie une référence sur l'objet qui encapsule la clé primaire d'un bean entité
- `boolean isIdentical(EJBObject)` throws `java.rmi.RemoteException` : renvoie un boolean qui précise si le bean est identique à l'instance du bean fourni en paramètre. Pour un bean session sans état, cette méthode renvoie toujours true. Pour un bean entité, la méthode renvoie true si la clé primaire des deux beans est identique.
- `void remove()` throws `java.rmi.RemoteException`, `javax.ejb.RemoveException` : cette méthode demande la destruction du bean. Pour un bean entité, elle provoque la suppression des données coorespondantes dans la base de données.

47.1.4. L'interface home

L'interface home permet de définir des méthodes qui vont gérer le cycle de vie du bean. Cette interface doit étendre l'interface `EJBHome`.

La création d'une instance d'un bean se fait grâce à une ou plusieurs surcharges de la méthode `create()`. Chacune de ces méthodes renvoie une instance d'un objet du type de l'interface `remote`.

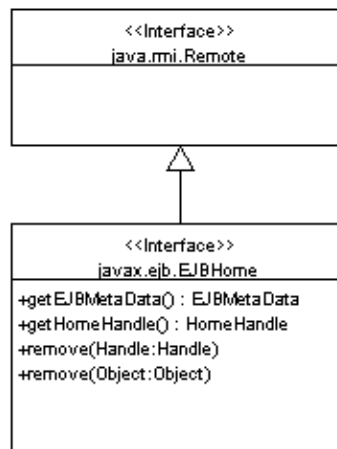
Exemple :

```
package com.moi.ejb;

import java.rmi.RemoteException;
import javax.ejb.CreateException;
```

```
import javax.ejb.EJBHome;

public interface MonPremierEJBHome extends EJBHome {
    public MonPremierEJB create() throws CreateException, RemoteException;
}
```



L'interface javax.ejb.EJBHome définit plusieurs méthodes :

- EJBMetaData getEJBMetaData() throws java.rmi.RemoteException
- HomeHandle getHomeHandle() throws java.rmi.RemoteException : renvoie un objet qui permet de sérialiser l'objet implémentant l'interface EJBHome
- void remove(Handle) throws java.rmi.RemoteException, javax.ejb.RemoveException : supprime le bean
- void remove(Object) throws java.rmi.RemoteException, javax.ejb.RemoveException : supprime le bean entité dont l'objet encapsulant la clé primaire est fourni en paramètre

La ou les méthodes à définir dans l'interface home dépendent du type d'EJB:

Type de bean	Méthodes à définir
bean session sans état	une seule méthode create() sans paramètre
bean session avec état	une ou plusieurs méthodes create()
bean entité	aucune ou plusieurs méthodes create() et une ou plusieurs méthodes finder()

47.2. Les EJB session

Un EJB session est un EJB de service dont la durée de vie correspond à un échange avec un client. Ils contiennent les règles métiers de l'application.

Il existe deux types d'EJB session : sans état (stateless) et avec état (statefull).

Les EJB session statefull sont capables de conserver l'état du bean dans des variables d'instance durant toute la conversation avec un client. Mais ces données ne sont pas persistantes : à la fin de l'échange avec le client, l'instance de l'EJB est détruite et les données sont perdues.

Les EJB session stateless ne peuvent pas conserver de telles données entre chaque appel du client.

Il ne faut pas faire appel directement aux méthodes create() et remove() de l'EJB. C'est le conteneur d'EJB qui se charge de la gestion du cycle de vie de l'EJB et qui appelle ces méthodes. Le client décide simplement du moment de la création et de la suppression du bean en passant par le conteneur.

Une classe qui encapsule un EJB session doit implémenter l'interface `javax.ejb.SessionBean`. Elle ne doit pas implémenter les interfaces `home` et `remote` mais elle doit définir les méthodes déclarées dans ces deux interfaces.

La classe qui implémente le bean doit définir les méthodes définies dans l'interface `remote`. La classe doit aussi définir la méthode `ejbCreate()`, `ejbRemove()`, `ejbActivate()`, `ejbPassivate` et `setSessionContext()`.

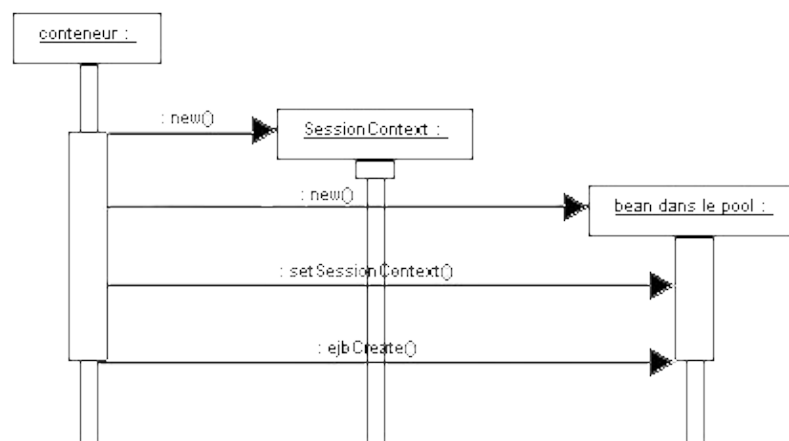
Le méthode `ejbRemove()` est appelée par le conteneur lors de la suppression de l'instance du bean.

Pour permettre au serveur d'application d'assurer la monter en charge des différentes applications qui s'exécutent dans ces conteneurs, celui ci peut momentanément libérer de la mémoire en déchargeant un ou plusieurs beans. Cette action consiste à sérialiser le bean sur le système de fichiers et de le déssérialiser pour sa remonter en mémoire. Lors de ces deux actions, le conteneur appelle respectivement les méthodes `ejbPassivate()` et `ejbActivate()`.

47.2.1. Les EJB session sans état

Ce type de bean propose des services sous la forme de méthodes. Il ne peut pas conserver de données entre deux appels de méthodes. Les données provenant du client nécessaires aux traitements d'une méthode doivent obligatoirement être fournies en paramètre de la méthode.

Les services proposés par ces beans peuvent être gérés dans un pool par le conteneur pour améliorer les performances puisqu'ils sont indépendants du client qui les utilisent. Le pool contient un certain nombre d'instances du bean. Toutes ces instances étant "identiques", il suffit au conteneur d'ajouter ou de supprimer de nouvelles instances dans le pool selon les variations de la charge du serveur d'application. Il est donc inutile au serveur de sérialiser un EJB session sans état. Il suffit simplement de déclarer les méthodes `ejbActivate()` et `ejbPassivate()` sans traitements.



Le conteneur s'assure qu'un même bean ne recevra pas d'appel de méthode de la part de deux clients différents en même temps.

Exemple :

```
package com.moi.ejb;

import java.rmi.RemoteException;
import javax.ejb.EJBException;
import javax.ejb.SessionBean;
import javax.ejb.SessionContext;

public class MonPremierEJBBean implements SessionBean {

    public String message() {
        return "Bonjour";
    }

    public void ejbActivate() {
```

```

    }

    public void ejbPassivate() {
    }

    public void ejbRemove() {
    }

    public void setSessionContext(SessionContext arg0) throws EJBException, RemoteException {
    }

    public void ejbCreate() {
    }
}

```

47.2.2. Les EJB session avec état

Ce type de bean fourni aussi un ensemble de traitements via ces méthodes mais il a la possibilité de conserver des données entre les différents appels de méthodes d'un même client. Une instance particulière est donc dédiée à chaque client qui sollicite ces services et ce tout au long du dialogue entre les deux entités.

Les données conservées par le bean sont stockées dans les variables d'instances du bean. Les données sont donc conservées en mémoire. Généralement, les méthodes proposées par le bean permettent de consulter et mettre à jour ces données.

Dans un EJB session avec état il est possible de définir plusieurs méthodes permettant la création d'un tel EJB. Ces méthodes doivent obligatoirement commencer par `ejbCreate`.

Les méthodes `ejbPassivate()` et `ejbActivate()` doivent définir et contenir les éventuels traitements lors de leur appel par le conteneur. Celui ci appelle ces deux méthodes respectivement lors de la sérialisation du bean et sa dessérialisation. La méthode `ejbActivate()` doit contenir les traitements nécessaires à la restitution du bean dans un état utilisable après la dessérialisation.

Le cycle de vie d'un ejb avec état est donc identique à celui d'un bean sans état avec un état supplémentaire lorsque celui est sérialisé. La fin du bean peut être demandée par le client lorsque celui ci utilise la méthode `remove()`. Le conteneur invoque la méthode `ejbRemove()` du bean avant de supprimer sa référence.

Certaines méthodes métiers doivent permettre de modifier les données stockées dans le bean.

47.3. Les EJB entité

Ces EJB permettent de représenter et de gérer des données enregistrées dans une base de données. Ils implémentent l'interface `EntityBean`.

L'avantage d'utiliser un tel type d'EJB plutôt que d'utiliser JDBC ou de développer sa propre solution pour mapper les données est que certains services sont pris en charge par le conteneur.

Les beans entité assurent la persistance des données en représentant tout au partie d'une table ou d'une vue. Il existe deux types de bean entité :

- persistance gérée par le conteneur (CMP : Container Managed Persistence)
- persistance gérée par le bean (BMP : Bean Managed Persistence).

Avec un bean entité CMP (container-managed persistence), c'est le conteneur d'EJB qui assure la persistance des données grâce aux paramètres fournis dans le descripteur de déploiement du bean. Il se charge de toute la logique des traitements de synchronisation entre les données du bean et les données dans la base de données.

Un bean entité BMP (bean-managed persistence), assure lui même la persistance des données grâce à du code inclus dans les méthodes du bean.

Plusieurs clients peuvent accéder simultanément à un même EJB entity. La gestion des transactions et des accès concurrents est assurée par le conteneur.

47.4. Les outils pour développer et mettre oeuvre des EJB

47.4.1. Les outils de développement

Plusieurs EDI (Environnement de Développement Intégré) commerciaux fournissent dans leur version Entreprise des outils pour développer et tester des EJB. On peut citer Jbuilder d'Inprise/Borland ou Visual Age Java et WSAD d'IBM. Mais ces produits sont très coûteux pour une utilisation personnelle.

Il existe quelques solutions libres utilisables : même si elles sont moins abouties que les outils commerciaux elles proposent cependant des fonctionnalités particulièrement intéressantes.

47.4.2. Les serveurs d'EJB

47.4.2.1. Jboss

JBoss est un serveur d'EJB Open Source écrit en java.

Il peut être téléchargé sur www.jboss.org.

JBoss nécessite la présence du J.D.K. 1.3.

Pour l'installer, il suffit de dézipper l'archive et de copier son contenu dans un répertoire , par exemple : c:\jboss

Pour lancer le serveur, il suffit d'exécuter la commande :

```
java -jar run.jar
```

Les EJB à déployer doivent être mis dans le répertoire deploy. Si le répertoire existe au lancement du serveur, les EJB seront automatiquement déployés dès qu'ils seront insérés dans ce répertoire.

47.5. Le déploiement des EJB

Pour permettre le déploiement d'un EJB, il faut définir un fichier DD (deployment descriptor) qui contient des informations sur le bean. Ce fichier au format XML permet de donner au conteneur d'EJB des caractéristiques du bean.

Un EJB doit être déployé sous forme d'une archive jar qui doit contenir un fichier qui est le descripteur de déploiement et toutes les classes qui composent chaque EJB (interfaces home et remote, les classes qui implémentent ces interfaces et toutes les autres classes nécessaires aux EJB).

Une archive ne doit contenir qu'un seul descripteur de déploiement pour tous les EJB de l'archive. Ce fichier au format XML doit obligatoirement être nommé ejb-jar.xml.

L'archive doit contenir un répertoire META-INF (attention au respect de la casse) qui contiendra lui même le descripteur de déploiement.

Le reste de l'archive doit contenir les fichiers .class avec toute l'arborescence des répertoires des packages.

47.5.1. Le descripteur de déploiement

Le descripteur de déploiement est un fichier au format XML qui permet de fournir au conteneur des informations sur les beans à déployer. Le contenu de ce fichier dépend du type de beans à déployer.

47.5.2. Le mise en package des beans

Une fois toutes les classes et le fichier de déploiement écrit, il faut les rassembler dans une archive .jar afin de pouvoir les déployer dans le conteneur.

47.6. L'appel d'un EJB par un client

Un client peut être une entité de toute forme : application avec ou sans interface graphique, un bean, une servlet ou une JSP ou un autre EJB.

Un EJB étant un objet distribué, son appel utilise RMI.

Le stub est une représentation locale de l'objet distant. Il implémente l'interface remote mais contient une connection réseau pour accéder au skeleton à l'objet distant.

Le mode d'appel d'un EJB suit toujours la même logique :

- obtenir une référence qui implémente l'interface home de l'EJB grace à JNDI
- créer une instance qui implémente l'interface remote en utilisant la référence précédemment acquise
- appelle de la ou des méthodes de l'EJB

47.6.1. Exemple d'appel d'un EJB session

L'appel d'un EJB session avec ou sans état suit la même logique.

Il faut tout d'abord utiliser un objet du type InitialContext pour pouvoir interroger JNDI. Cet objet nécessite qu'on lui fournisse des informations dont le nom de la classe à utiliser comme fabrique et l'url du serveur JNDI.

Cet objet permet d'obtenir une référence sur le bean enregistré dans JNDI. A partir de cette référence, il est possible de créer un objet qui implémente l'interface home. Un appel à la méthode create() sur cet objet permet de créer un objet du type de l'EJB. L'appel des méthodes de cet objet entraine l'appel des méthodes de l'objet EJB qui s'exécute dans le conteneur.

Exemple :

```
package testEJBClient;  
  
import java.util.*;  
import javax.naming.*;
```



```

public class EJBClient {

    public static void main(String[] args) {
        Properties ppt = null;
        Context ctx = null;
        Object ref = null;
        MonPremierBeanHome home = null;
        MonPremierBean bean = null;

        try {
            ppt = new Properties();
            ppt.put(Context.INITIAL_CONTEXT_FACTORY, "org.jnp.interfaces.NamingContextFactory");
            ppt.put(Context.PROVIDER_URL, "localhost:1099");
            ctx = new InitialContext(ppt);
            ref = ctx.lookup("MonPremierBean");
            home = (MonPremierBeanHome) javax.rmi.PortableRemoteObject.narrow(ref,
                MonPremierBeanHome.class);
            bean = home.create();
            System.out.println("message = " + bean.message());
            bean.remove();
        }
        catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

47.7. Les EJB orientés messages

Ces EJB sont différents des deux types d'EJB car ils répondent à des invocations de façon asynchrone. Ils permettent de réagir à l'arrivée de messages fournis par un M.O.M. (middleware oriented messages).

Chapitre 48



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Les services web permettent l'appel d'une méthode d'un objet distant en utilisant un protocole web pour transport (http en général) et XML pour formater les échanges. Les services web fonctionnent sur le principe du client serveur :

- un client appelle les service web
- le serveur traite la demande et renvoie le résultat au client
- le client utilise le résultat

L'appel de méthodes distantes n'est pas une nouveauté mais la grande force des services web est d'utiliser des standards ouverts et reconnus : HTTP et XML. L'utilisation de ces standards permet d'écrire des services web dans plusieurs langages et de les utiliser sur des systèmes d'exploitation différents.

Les services web utilisent des échanges de messages au format XML.

Il existe deux types de services web :

- synchrone : appel de méthodes (SOAP)
- asynchrone : échange de messages (SOAP, ebXML)

Les services web ne sont pas encore complètement matures à cause de la jeunesse des technologies utilisées pour les mettre en oeuvre. Il reste encore de nombreux domaines à enrichir (sécurité, gestion des transactions, workflow, ...). Des technologies pour répondre à ces besoins sont en cours de développement.

Initialement, Sun a proposé un ensemble d'outils et d'API pour permettre le développement de services web avec Java. Cet ensemble se nomme JWSDP (Java Web Services Developer Pack) et il existe deux versions 1.1 et 1.2. Depuis Sun à intégré la plupart de ces API permettant le développement de services web dans les spécifications de J2EE version 1.4.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les technologies utilisées
- ♦ Les API Java liées à XML pour les services web
- ♦ Mise en oeuvre avec JWSDP
- ♦ Mise en oeuvre avec Axis

48.1. Les technologies utilisées

Les services web utilisent trois technologies :

- SOAP (Simple Object Access Protocol) pour le service d'invocation : il permet l'échange de messages dans un format particulier
- WSDL (Web Services Description Language) pour le service de description : il permet de décrire les services web
- UDDI (Universal Description Discovery and Integration) pour le service de publication : il permet de référencer les services web

48.1.1. SOAP

SOAP est une norme de communication qui standardise l'échange de messages en utilisant un protocole de communication et XML pour formater les données. Le protocole le plus utilisé est HTTP pour sa facilité de mise en oeuvre mais d'autres protocoles peuvent être utilisés tel que FTP ou SMTP. En fait, tous les protocoles capables de véhiculer un flux d'octets peuvent être utilisés.

SOAP se veut simple à utiliser et extensible.

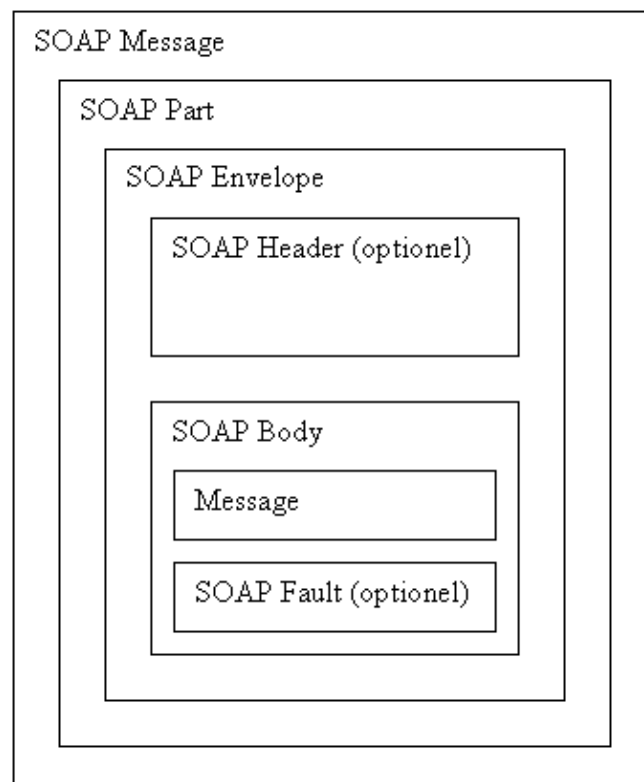
La spécification courante de SOAP est la 1.1. Le w3c travaille sur la version 1.2.

SOAP peut être utilisé :

- pour l'appel de méthodes (SOAP RPC)
- pour l'échange de message (SOAP Messaging)

SOAP définit la structure principale du message, dite « enveloppe » qui contient deux parties :

- en tête (Header) : facultatif
- le corps (Body) : obligatoire



Le corps est composé d'un ou plusieurs blocs. Un bloc contient des données ou un appel de méthode avec ces paramètres.

Tous ces éléments sont codés dans le message XML avec un tag particulier mettant en oeuvre un espace de nommage particulier défini dans les spécifications de SOAP.

Un message SOAP peut aussi contenir des pièces jointes contenues chacune dans une partie optionnelle nommée AttachmentPart. Ces parties sont au même niveau que la partie SOAP Part.

SOAP définit aussi l'encodage pour les différents types de données qui est basé sur la technologie schéma XML du W3C. Les données peuvent être de type simple (chaîne, entier, flottant, ...) ou de type composé.

Les types simples peuvent être

- un type de base : string, int, float, ...
- une énumération
- un tableau d'octets (array of byte)

Les types composés

- une structure (Struct)
- un tableau (Array)

La partie SOAP Fault permet d'indiquer qu'une erreur est survenue lors des traitements du service web. Cette partie peut être composée de 4 éléments :

- faultcode : indique le type de l'erreur (VersionMismatch en cas d'incompatibilité avec la version de SOAP utilisée, MustUnderstand en cas de problème dans le header du message, Client en cas de manque d'informations de la part du client, Server en cas de problème d'exécution des traitements par le serveur)
- faultstring : message décrivant l'erreur
- faultactor : URI de l'élément ayant déclenché l'erreur
- faultdetail

Pour l'appel de méthodes, plusieurs informations sont nécessaires :

- l'URI de l'objet à utiliser
- le nom de la méthode
- éventuellement le ou les paramètres

48.1.2. WSDL

WSDL est une norme qui utilise XML pour décrire des services web.

L'utilisation de WSDL n'est pas obligatoire mais elle est utilisée par la plupart des outils pour faciliter la génération automatique de certains objets dont le but est de faciliter l'utilisation du service.

Il n'y a pas d'API pour manipuler directement un fichier WSDL : une spécification le permettant est en cours de développement par le JCP sous la JSR 110 nommée JWSDL.

48.1.3. UDDI

UDDI (Universal Description, Discovery and Integration) est un protocole et un ensemble de services pour utiliser un annuaire afin de stocker les informations concernant les services web et de permettre à un client de les retrouver.

48.2. Les API Java liées à XML pour les services web

L'API de base pour le traitement de document XML avec java est JAXP. JAXP regroupe un ensemble d'API pour traiter des documents XML avec SAX et DOM et les modifier avec XSLT. Cette API est indépendante de tout parseur. JAXP est détaillé dans le chapitre «[Java et XML](#)».

D'autres API sont spécifiques au développement de service web :

- JAX-RPC (JSR-101) : permet l'appel de procédures distantes en utilisant SOAP (Remote Procedure Call)
- JAXM (JSR-67) : permet l'envoi de messages (en utilisant SAAJ)
- JAXR : permet l'accès au service de registre de façon standard (UDDI)
- SAAJ (SOAP with Attachment API for Java) : permet l'envoi et la réception de messages respectant les normes SOAP et SOAP with Attachment

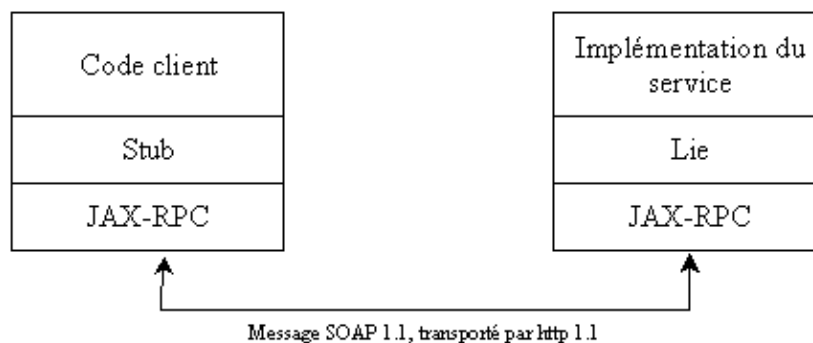
48.2.1. JAX-RPC

JAX-RPC est l'acronyme de Java API for XML based RPC. Cette API permet facilement l'appel de méthodes distantes et la réception de leur réponse en utilisant SOAP 1.1 et HTTP 1.1. Cette facilité permet de s'affranchir d'une mise en oeuvre détaillée de SOAP pour réaliser les opérations.

Cette API a été développée par le JCP sous la JSR 101.

Le grand avantage de cette API est de masquer un grand nombre de détails de l'utilisation de SOAP notamment en ce qui concerne le codage en XML du message et ainsi de rendre cette API facile à utiliser.

L'utilisation de JAX-RPC est similaire à celle de RMI : le code du client appelle les méthodes à partir d'un objet local nommé stub. Cet objet se charge de dialoguer avec le serveur et de coder et décoder les messages SOAP échangés.



Côté serveur, un objet similaire nommé lie permet de réaliser le même type d'opération côté serveur.

La principale différence entre RMI et les services web est que RMI ne peut être utilisé qu'avec Java alors que les services web sont interopérables grâce à XML. Ainsi un client écrit en Java peut utiliser un services web développé avec .Net et vice et versa.

L'utilisation de JAX-RPC se fait en plusieurs étapes :

1. Définition de l'interface du service (écrite manuellement ou générée automatiquement par un outil à partir de la description du service (WSDL)).

Exemple :

```
import java.rmi.Remote;  
import java.rmi.RemoteException;
```

```
public interface MonWS extends Remote {  
    public String getMessage(String nom) throws RemoteException;  
}
```

Cette interface doit étendre l'interface `java.rmi.Remote`.

Toutes les méthodes définies dans l'interface doivent au minimum déclarer la possibilité de lever une exception de type `java.rmi.RemoteException`. Chaque méthode peut aussi déclarer d'autres exceptions dans sa définition du moment que ces exceptions héritent de la classe `java.lang.Exception`.

Les méthodes peuvent sans restriction utiliser des types primitifs et l'objet `String` pour les paramètres et la valeur de retour. Pour les autres types, il existe dans les spécifications une liste minimale prédéfinie de ceux utilisables.

Une implémentation particulière peut cependant proposer le support d'autres types. Par exemple, l'implémentation de référence propose le support de la plupart des classes de l'API Collection : `ArrayList`, `HashMap`, `HashTable`, `LinkedList`, `TreeMap`, `TreeSet`, `Vector`, ... Attention cependant dans ce cas, à la perte de la portabilité lors de l'utilisation d'une autre implémentation.

2. Ecriture de la classe d'implémentation du service

C'est une simple classe Java qui implémente l'interface définie précédemment.

Exemple :

```
public class MonWS_Impl implements MonWS {  
    public String getMessage(String nom) {  
        return new String("Bonjour " + nom);  
    }  
}
```

Cette implémentation doit obligatoirement implémenter l'interface définie précédemment et posséder un constructeur sans paramètre : dans l'exemple, celui ci sera généré lors de la compilation car il n'y a pas d'autre constructeur défini.

Il est inutile dans l'implémentation des méthodes de déclarées la levée de l'exception de type `RemoteException`. C'est lors de l'invocation de la méthode par JAX-RPC que cette exception pourra être levée.

3. Déploiement du service

L'API JAX-RPC est regroupée dans plusieurs sous packages du package `javax.xml.rpc`

L'invocation de méthodes côté client se faire de manière synchrone avec JAX-RPC : le client fait appel au service et se met en attente jusqu'à la réception de la réponse

48.2.2. JAXM

L'API JAXM (Java API for XML Messaging) propose de standardiser l'échange de messages. JAXM a été développé sous la JSR-067.

Les classes de cet API sont regroupées dans le package `javax.xml.messaging`.

48.2.3. SAAJ

L'API SAAJ (SOAP with Attachment API for Java) permet l'envoi et la réception de messages respectant les normes SOAP 1.1 et SOAP with attachments : cette API propose un niveau d'abstraction assez élevé permettant de simplifier l'usage de SOAP.

Les classes de cette API sont regroupées dans le package `javax.xml.soap`.

Originellement, cette API était incluse dans JAXM. Depuis la version 1.1, elles ont été séparées.

SAAJ propose des classes qui encapsulent les différents éléments d'un message SOAP : `SOAPMessage`, `SOAPPart`, `SOAPEnvelope`, `SOAPHeader` et `SOAPBody`.

Tous les échanges de messages avec SOAP utilisent une connexion encapsulée dans la classe `SOAPConnection`. Cette classe permet la connexion directe entre l'émetteur et le receveur du ou des messages.

48.2.4. JAXR

L'API JAXR (Java API for XML Registries) propose de standardiser l'utilisation de registres dans lesquels sont recensés les services web. JAXR permet notamment un accès aux registres de type UDDI.

48.3. Mise en oeuvre avec JWSDP

Le Java Web Services Developer Pack (JWSDP) est un ensemble d'outils et d'API qui permet de faciliter le développement des services web et des applications web avec Java. Il est possible de le télécharger sur le site de Sun : <http://java.sun.com/webservices/>.

Pour pouvoir l'utiliser il faut au minimum un jdk 1.3.1.

Le JWSDP contient les API particulières suivantes :

- Java XML Pack : Java API for XML Processing (JAXP), Java API for XML-based RPC (JAX-RPC), Java API for XML Messaging (JAXM), Java API for XML Registries (JAXR)
- Java Architecture for XML Binding (JAXB)
- JavaServer Pages Standard Tag Library (JSTL)
- Java Secure Socket (JSSE)
- SOAP with Attachments API for Java (SAAJ)

Le JWSDP contient les outils suivants :

- Apache Tomcat
- Java WSDP Registry Server (serveur UDDI)
- Web application development tool
- Apache Ant

La plupart de ces éléments peuvent être installés manuellement séparément. Le JWSDP propose un pack qui les regroupent en une seule installation et propose en plus des outils spécifiquement dédiés au développement de services web.

48.3.1. Installation du JWSDP 1.1

Il faut télécharger sur le site de Sun le fichier jwsdp-1_1-windows-i586.exe et l'exécuter.



Un assistant guide l'installation :

- Cliquer sur "Suivant".
- Lire le contrat de licence, sélectionner "Approve" et cliquer sur "Suivant".
- Sélectionner le JDK à utiliser et cliquer sur "Suivant".
- Dans le cas de l'utilisation d'un proxy, il faut renseigner les informations le concernant. Cliquer sur "Suivant".
- Sélectionner le répertoire d'installation et cliquer sur "Suivant".
- Sélectionner le type d'installation et cliquer sur "Suivant".
- Il faut saisir un nom d'utilisation qui sera l'administrateur et son mot de passe et cliquer sur "Suivant".
- L'assistant affiche un récapitulatif des options choisies. Cliquer sur "Suivant".
- Cliquer sur "Suivant".
- Cliquer sur "Suivant".
- Cliquer sur "Fin".

48.3.2. Exécution

L'installation a créé une entrée dans le menu "Démarrer/Programmes".



Lancer le serveur d'application tomcat en utilisant l'option Start tomcat

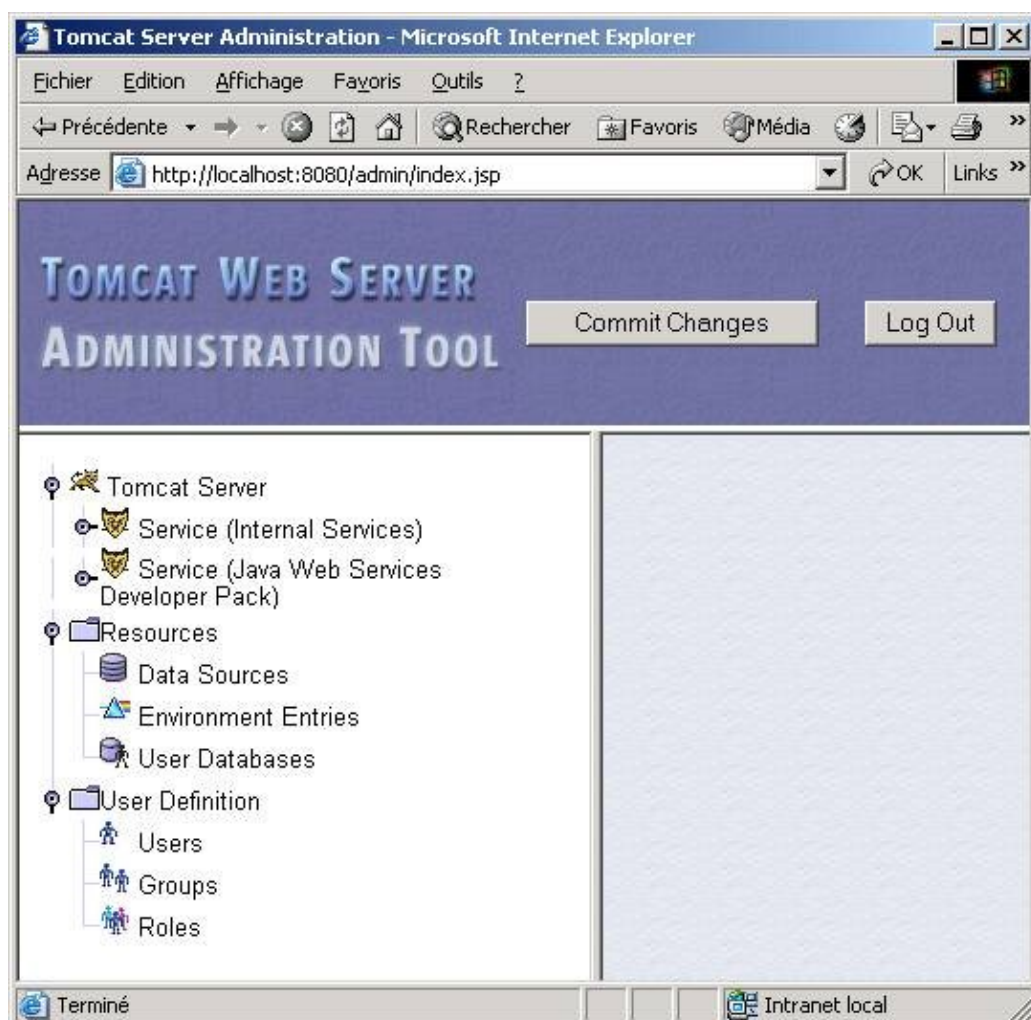
Attention, les ports 8080 et 8081 ne doivent pas être occupés par un autre serveur.

Lancer un browser sur l'url <http://localhost:8081/admin>



Si la page ne s'affiche pas, il faut aller voir dans le fichier catalina.out contenu dans le répertoire logs ou a été installé le JWSDP.

Il faut saisir le nom de l'utilisateur et le mot de passe saisis lors de l'installation de JWSDP.



Cette console permet de modifier les paramètres du JWSDP.

48.3.3. Exécution d'un des exemples

Il faut créer un fichier build.properties dans le repertoire home (c:\document and settings\user_name) qui contient

username=

password=

Il faut s'assurer que le chemin C:\java\jwsdp-1_0_01\bin est en premier dans le classpath surtout si une autre version de Ant est déjà installée sur la machine

Il faut lancer Tomcat puis suivre les étapes proposées ci dessous :

Exemple :

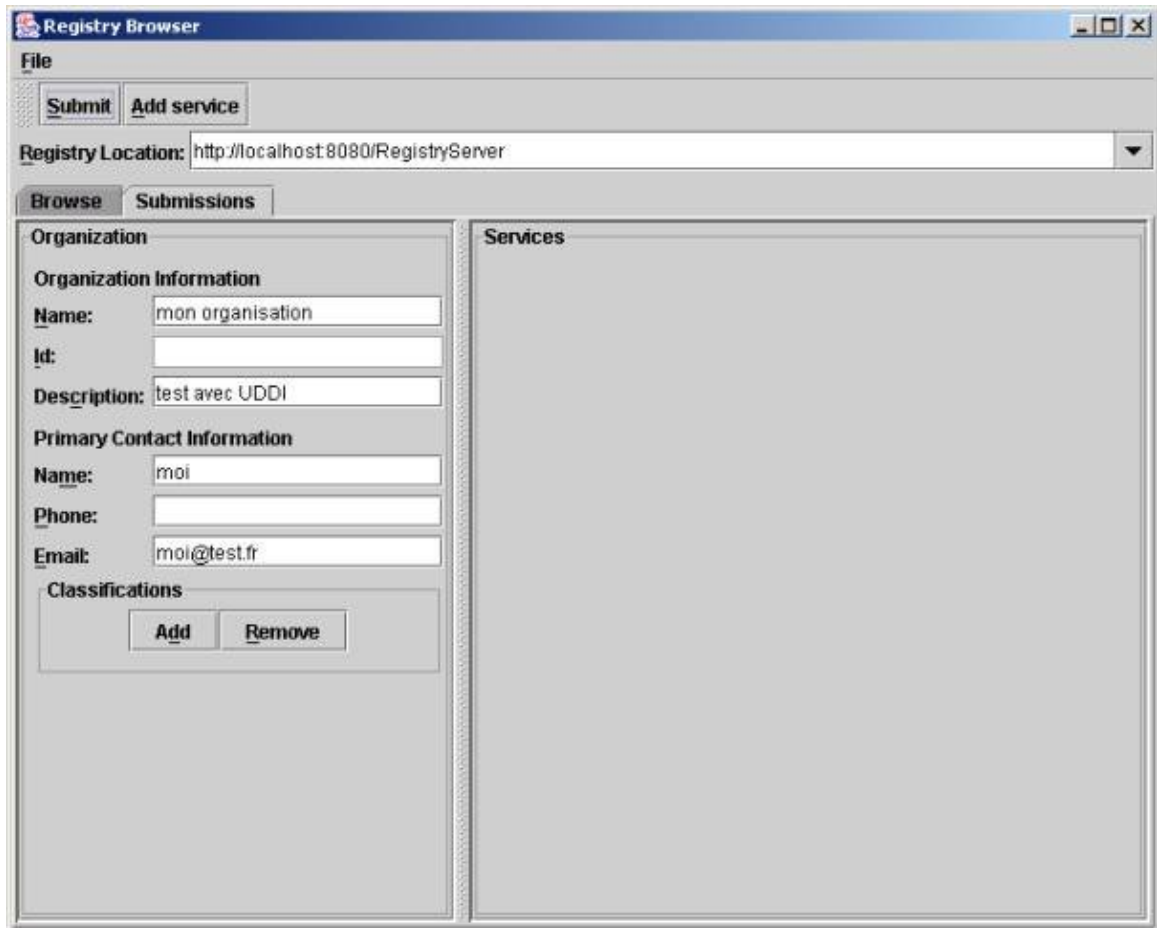
```
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>dir
Le volume dans le lecteur C s'appelle SYSTEM
Le numéro de série du volume est 18AE-3A71
Répertoire de C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello
03/01/2003  13:37      <DIR>          .
03/01/2003  13:37      <DIR>          ..
01/08/2002  14:16                309 build.properties
01/08/2002  14:17                496 build.xml
01/08/2002  14:17                222 config.xml
01/08/2002  14:16            2 342 HelloClient.java
01/08/2002  14:17            1 999 HelloIF.java
01/08/2002  14:16            1 995 HelloImpl.java
01/08/2002  14:17            545 jaxrpc-ri.xml
01/08/2002  14:17            421 web.xml
                8 fichier(s)                8 329 octets
                2 Rép(s)            490 983 424 octets libres
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant compile-server
Buildfile: build.xml
prepare:
    [echo] Creating the required directories...
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\build\client\hello
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\build\server\hello
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\build\shared\hello
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\build\wsdeploy-generated
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\dist
    [mkdir] Created dir: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hell
o\build\WEB-INF\classes\hello
compile-server:
    [echo] Compiling the server-side source code...
    [javac] Compiling 2 source files to C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examp
les\jaxrpc\hello\build\shared
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 7 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant setup-web-inf
Buildfile: build.xml
setup-web-inf:
    [echo] Setting up build/WEB-INF...
    [delete] Deleting directory C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrp
c\hello\build\WEB-INF
    [copy] Copying 2 files to C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrp
c\hello\build\WEB-INF\classes\hello
    [copy] Copying 1 file to C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc
\hello\build\WEB-INF
    [copy] Copying 1 file to C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc
\hello\build\WEB-INF
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant package
Buildfile: build.xml
package:
    [echo] Packaging the WAR....
```

```

[jar] Building jar: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hel
lo\dist\hello-portable.war
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant process-war
Buildfile: build.xml
set-ws-scripts:
process-war:
    [echo] Running wsdeploy....
    [exec] info: created temporary directory: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutoria
l\examples\jaxrpc\hello\build\wsdeploy-generated\jaxrpc-deploy-b5e49c
    [exec] info: processing endpoint: MyHello
    [exec] Note: sun.tools.javac.Main has been deprecated.
    [exec] 1 warning
    [exec] info: created output war file: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\ex
amples\jaxrpc\hello\dist\hello-jaxrpc.war
    [exec] info: removed temporary directory: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutoria
l\examples\jaxrpc\hello\build\wsdeploy-generated\jaxrpc-deploy-b5e49c
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 15 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant deploy
Buildfile: build.xml
deploy:
    [deploy] OK - Installed application at context path /hello-jaxrpc
    [deploy]
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 7 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant generate-stubs
Buildfile: build.xml
set-ws-scripts:
prepare:
    [echo] Creating the required directories....
generate-stubs:
    [echo] Running wscompile....
    [exec] Note: sun.tools.javac.Main has been deprecated.
    [exec] 1 warning
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 14 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant compile-client
Buildfile: build.xml
prepare:
    [echo] Creating the required directories....
compile-client:
    [echo] Compiling the client source code....
    [javac] Compiling 1 source file to C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\exampl
es\jaxrpc\hello\build\client
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 4 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant jar-client
Buildfile: build.xml
jar-client:
    [echo] Building the client JAR file....
    [jar] Building jar: C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hel
lo\dist\hello-client.jar
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>ant run
Buildfile: build.xml
run:
    [echo] Running the hello.HelloClient program....
    [java] Hello Duke!
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 5 seconds
C:\java\jwsdp-1_0_01\docs\tutorial\examples\jaxrpc\hello>

```

48.3.4. L'utilisation du JWSDP Registry Server



48.4. Mise en oeuvre avec Axis



Axis (Apache eXtensible Interaction System) est un projet open-source du groupe Apache. Son but est de proposer un ensemble d'outils pour faciliter le développement, le déploiement et l'utilisation des services web écrits en java. Axis propose de simplifier au maximum les tâches pour la création et l'utilisation des services web. Il permet notamment de générer automatiquement le fichier WSDL à partir d'une classe java et le code nécessaire à l'appel du service web.

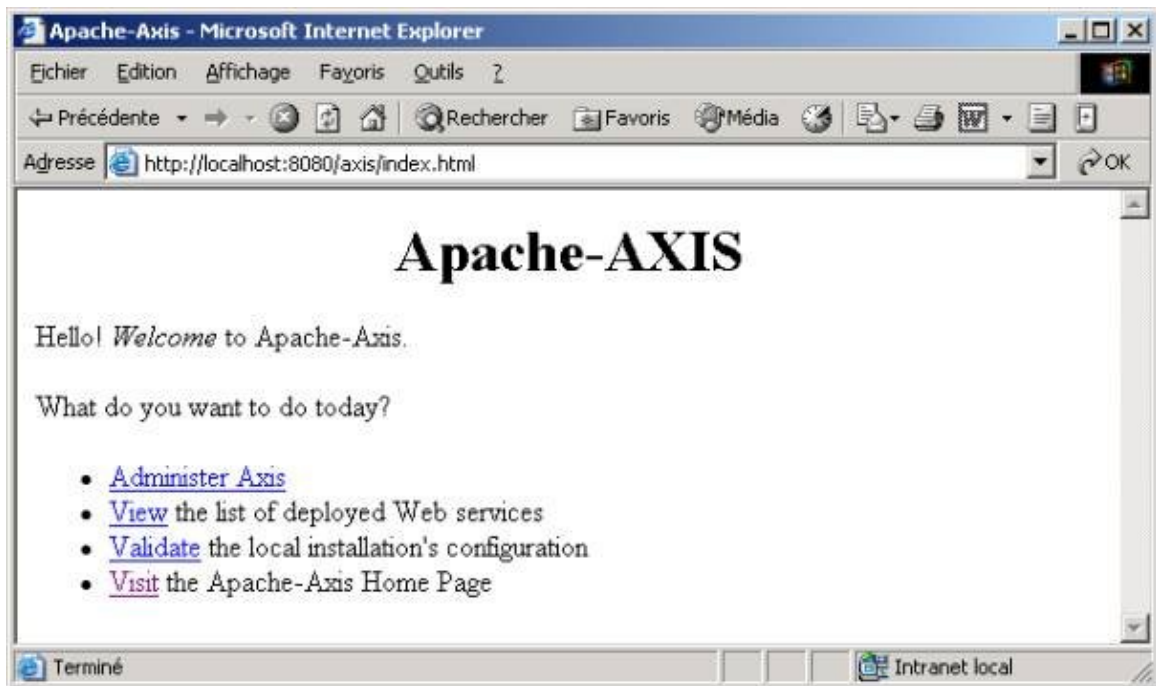
Pour son utilisation, Axis nécessite un J.D.K. 1.3 minimum et un conteneur de servlet (les exemples de cette section utilise Tomcat).

L'installation d'Axis est facile. Il faut télécharger la dernière version sur le site du groupe Apache : <http://ws.apache.org/axis/releases.html>

La version utilisée dans cette section est la 1.0. Il faut dézipper le fichier dans un répertoire (par exemple dans c:\java).

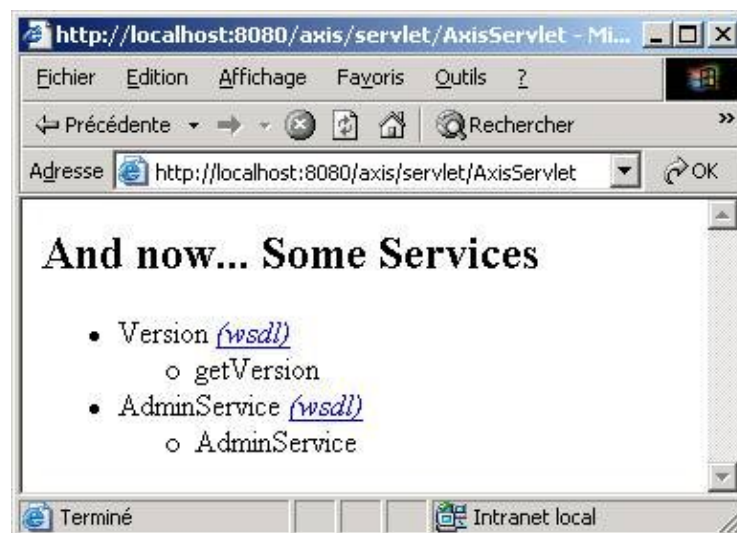
Il faut ensuite copier le répertoire axis dézippé dans le répertoire webapps de tomcat et lancer ou relancer Tomcat.

Pour tester si l'installation s'est déroulée correctement, il suffit de saisir l'url <http://localhost:8080/axis/index.html> dans un browser



Un clic sur le lien « Validate » permet d'exécuter une JSP qui fait un état des lieux de la configuration du conteneur et des API nécessaires et optionnelles accessibles.

Un clic sur le lien « View » permet de voir quels sont les services web qui sont installés.



Pour plus d'informations sur l'installation ou en cas de problème, il suffit de consulter la page correspondante sur le site d'Axis : <http://ws.apache.org/axis/>

Axis propose deux méthodes pour développer et déployer un service web :

- le déploiement automatique d'une classe java
- l'utilisation d'un fichier WSDD

48.4.1. Le déploiement automatique d'une classe java

Axis propose une solution pour facilement et automatiquement déployer une classe java en tant que service web. Il suffit simplement d'écrire la classe, de remplacer l'extension .java en .jws (java web service) et de copier le fichier dans le répertoire de la webapp axis.

48.4.2. L'utilisation d'un fichier WSDD

Cette solution est un peu moins facile à mettre en oeuvre mais elle permet d'avoir un meilleur contrôle sur le déploiement du service web.

Il faut écrire la classe java qui va contenir les traitements proposés par le service web.

Exemple :

```
public class MonServiceWebAxis2{
    public String message(String msg){
        return "Bonjour "+msg;
    }
}
```

Il faut compiler cette classe et mettre le fichier .class dans le répertoire WEB-INF/classes de la webapps axis.

Il faut créer le fichier WSDD qui va contenir la description du service web.

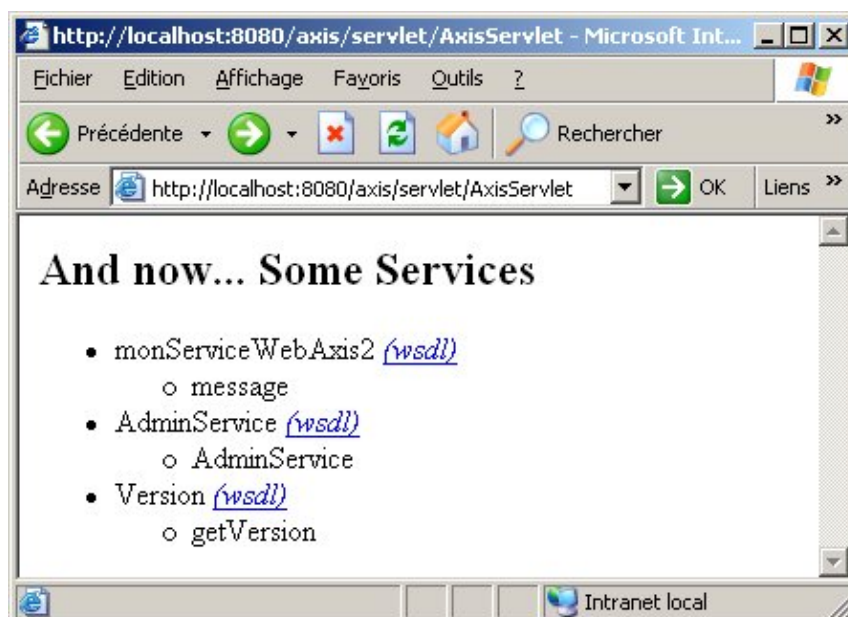
Exemple : deployMonServiceWebAxis2.wsdd

```
<deployment xmlns="http://xml.apache.org/axis/wsdd/"
             xmlns:java="http://xml.apache.org/axis/wsdd/providers/java">
  <service name="monServiceWebAxis2" provider="java:RPC">
    <parameter name="className" value="MonServiceWebAxis2"/>
    <parameter name="allowedMethods" value="*" />
  </service>
</deployment>
```

Il faut ensuite deployer le service web en utilisant l'application AdminClient fournie par Axis.

Exemple : deployMonServiceWebAxis2.wsdd

```
C:\java\jwsdp-1.1\webapps\axis\WEB-INF\classes>java org.apache.axis.client.Admin
Client deployMonServiceWebAxis2.wsdd
- Processing file deployMonServiceWebAxis2.wsdd
- <Admin>Done processing</Admin>
```



48.4.3. L'utilisation d'un service web par un client

Pour faciliter l'utilisation d'un service web, Axis propose l'outil WSDL2Java qui génère automatiquement à partir d'un document WSDL des classes qui encapsulent l'appel à un service web. Grâce à ces classes, l'appel d'un service web par un client ne nécessite que quelques lignes de code.

Exemple :

```
C:\java\jwsdp-1.1\webapps\axis\WEB-INF\classes>java org.apache.axis.wsdl.WSDL2Java http://localhost:8080/axis/services/monServiceWebAxis2?wsdl
```

L'utilisation de l'outil WSDL2Java nécessite une url vers le document WSDL qui décrit le service web. Il génère à partir de ce fichier plusieurs classes dans le package localhost. Ces classes sont utilisées dans le client pour appeler le service web.

Exemple :

```
C:\java\jwsdp-1.1\webapps\axis\WEB-INF\classes>java org.apache.axis.wsdl.WSDL2Java http://localhost:8080/axis/services/monServiceWebAxis2?wsdl
```

Il faut utiliser les classes générées pour appeler le service web.

Exemple :

```
import localhost.MonServiceWebAxis2;
import localhost.*;

public class MonServiceWebAxis2Client{

    public static void main(String[] args) throws Exception{
        MonServiceWebAxis2Service locator = new MonServiceWebAxis2ServiceLocator();
        MonServiceWebAxis2 monsw = locator.getmonServiceWebAxis2();
        String s = monsw.message("Jean Michel");
        System.out.println(s);
    }
}
```

Exécution :

```
C:\java\jwsdp-1.1\webapps\axis\WEB-INF\classes>javac MonServiceWebAxis2client.java
C:\java\jwsdp-1.1\webapps\axis\WEB-INF\classes>java MonServiceWebAxis2Client
Bonjour Jean Michel
```


Partie 7 : Développement d'applications web

Cette partie contient plusieurs chapitres :

- ◆ Les servlets : plonge au coeur de l'API servlet qui est un des composants de base pour le développement d'applications Web
- ◆ Les JSP (Java Servers Pages) : poursuit la discussion avec les servlets en explorant un mécanisme basé sur celles ci pour réaliser facilement des pages web dynamiques
- ◆ JSTL (Java server page Standard Tag Library) : est un ensemble de bibliothèques de tags personnalisés communément utilisé dans les JSP
- ◆ Struts : présente et détaille la mise en oeuvre de ce framework open source de développement d'applications web le plus populaire
- ◆ JSF (Java Server Faces) : détaille l'utilisation de la technologie Java Server Faces (JSF) dont le but est de proposer un framework qui facilite et standardise le développement d'applications web avec Java.
- ◆ D'autres frameworks pour les applications web : présente rapidement quelques frameworks open source pour le développement d'applications web
- ◆ Ajax : présente ce concept qui permet de rendre les applications web plus conviviale et plus dynamique. Le framework open source DWR est aussi détaillé.

49. Les servlets

Chapitre 49

Les serveurs web sont de base uniquement capables de renvoyer des fichiers présents sur le serveur en réponse à une requête d'un client. Cependant, pour permettre l'envoi d'une page HTML contenant par exemple une liste d'articles répondant à différents critères, il faut créer dynamiquement ces pages HTML. Plusieurs solutions existent pour ces traitements. Les servlets java sont une des ces solutions.

Mais les servlets peuvent aussi servir à d'autres usages.

Sun fourni des informations sur les servlets sur son site : <http://java.sun.com/products/servlet/index.html>

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Présentation des servlets](#)
- ◆ [L'API servlet](#)
- ◆ [Le protocole HTTP](#)
- ◆ [Les servlets http](#)
- ◆ [Les informations sur l'environnement d'exécution des servlets](#)
- ◆ [L'utilisation des cookies](#)
- ◆ [Le partage d'informations entre plusieurs échanges HTTP](#)
- ◆ [Packager une application web](#)
- ◆ [Utiliser Log4J dans une servlet](#)

49.1. Présentation des servlets

Une servlet est un programme qui s'exécute côté serveur en tant qu'extension du serveur. Elle reçoit une requête du client, elle effectue des traitements et renvoie le résultat. La liaison entre la servlet et le client peut être directe ou passer par un intermédiaire comme par exemple un serveur http.

Même si pour le moment la principale utilisation des servlets est la génération de pages html dynamiques utilisant le protocole http et donc un serveur web, n'importe quel protocole reposant sur le principe de requête/réponse peut faire usage d'une servlet.

Ecrit en java, une servlet en retire ses avantages : la portabilité, l'accès à toutes les API de java dont JDBC pour l'accès aux bases de données, ...

Une servlet peut être invoquée plusieurs fois en même temps pour répondre à plusieurs requêtes simultanées.

La servlet se positionne dans une architecture Client/Serveur trois tiers dans le tiers du milieu entre le client léger chargé de l'affichage et la source de données.

Il existe plusieurs versions des spécifications de l'API Servlets :

Version	
2.0	1997
2.1	

	Novembre 1998, partage d'informations grace au ServletContext La classe GenericServlet implémente l'interface ServletConfig une méthode log() standard pour envoyer des informations dans le journal du conteneur objet RequestDispatcher pour le transfert du traitement de la requête vers une autre ressource ou inclure le résultat d'une autre ressource
2.2	Aout 1999, format war pour un déploiement standard des applications web mise en buffer de la réponse inclus dans J2EE 1.2
2.3	Septembre 2001, JSR 053 : nécessite le JDK 1.2 minimum ajout d'un mécanisme de filtre ajout de méthodes pour la gestion d'événements liés à la création et la destruction du context et de la session inclus dans J2EE 1.3
2.4	Novembre 2003, JSR 154 inclus dans J2EE 1.4

49.1.1. Le fonctionnement d'une servlet (cas d'utilisation de http)

Un serveur d'application permet de charger et d'exécuter les servlets dans une JVM. C'est une extension du serveur web. Ce serveur d'application contient entre autre un moteur de servlets qui se charge de manager les servlets qu'il contient.

Pour exécuter une servlet, il suffit de saisir une URL qui désigne la servlet dans un navigateur.

1. Le serveur reçoit la requête http qui nécessite une servlet de la part du navigateur
2. Si c'est la première sollicitation de la servlet, le serveur l'instancie. Les servlets sont stockées (sous forme de fichier .class) dans un répertoire particulier du serveur. Ce répertoire dépend du serveur d'application utilisé. La servlet reste en mémoire jusqu'à l'arrêt du serveur. Certains serveurs d'application permettent aussi d'instancier des servlets dès le lancement du serveur.

La servlet en mémoire, peut être appelée par plusieurs threads lancés par le serveur pour chaque requête. Ce principe de fonctionnement évite d'instancier un objet de type servlet à chaque requête et permet de maintenir un ensemble de ressources actives tel qu'une connexion à une base de données.

3. le serveur crée un objet qui représente la requête http et objet qui contiendra la réponse et les envoie à la servlet
4. la servlet crée dynamiquement la réponse sous forme de page html transmise via un flux dans l'objet contenant la réponse. La création de cette réponse utilise bien sûr la requête du client mais aussi un ensemble de ressources incluses sur le serveur tels que des fichiers ou des bases de données.
5. le serveur récupère l'objet réponse et envoie la page html au client.

49.1.2. Les outils nécessaires pour développer des servlets

Initialement, pour développer des servlets avec le JDK standard édition, il faut utiliser le Java Server Development Kit (JSDK) qui est une extension du JDK. Pour réaliser les tests, le JSDK fournit, dans sa version 2.0 un outil nommé servletrunner et depuis sa version 2.1, il fournit un serveur http allégé.

Actuellement, pour exécuter des applications web, il faut utiliser un conteneur web ou serveur d'application : il existe de nombreuses versions commerciales tel que IBM WebSphere ou BEA WebLogic mais aussi des versions libres tel que Tomcat du projet GNU Jakarta.

Ce serveur d'application ou ce conteneur web doit utiliser ou inclure un serveur http dont le plus utilisé est Apache.

Le choix d'un serveur d'application ou d'un conteneur web doit tenir compte de la version du JSDK qu'il supporte pour être compatible avec celle utilisée pour le développement des servlets. Le choix entre un serveur commercial et un libre doit tenir compte principalement du support technique, des produits annexes fournis et des outils d'installation et de configuration.

Pour simplement développer des servlets, le choix d'un serveur libre se justifie pleinement de part leur gratuité et leur « légèreté ».

49.1.3. Le role du conteneur web

Un conteneur web est un moteur de servlet qui prend en charge et gère les servlets : chargement de la servlet, gestion de son cycle de vie, passage des requêtes et des réponses ... Un conteneur web peut être intégré dans un serveur d'application qui va contenir d'autres conteneurs et éventuellement proposer d'autres services..

Le chargement et l'instanciation d'une servlet se font selon le paramétrage soit au lancement du serveur soit à la première invocation de la servlet. Dès l'instanciation, la servlet est initialisée une seule et unique fois avant de pouvoir répondre aux requêtes. Cette initialisation peut permettre de mettre en place l'accès à des ressources tel qu'une base de données.

49.1.4. Les différences entre les servlets et les CGI

Les programmes ou script CGI (Common Gateway Interface) sont aussi utilisés pour générer des pages HTML dynamiques. Ils représentent la plus ancienne solution pour réaliser cette tâche.

Un CGI peut être écrit dans de nombreux langages.

Il existe plusieurs avantages à utiliser des servlets plutôt que des CGI :

- la portabilité offerte par Java bien que certains langages de script tel que PERL tourne sur plusieurs plate-formes.
- la servlet reste en mémoire une fois instanciée ce qui permet de garder des ressources systèmes et gagner le temps de l'initialisation. Un CGI est chargé en mémoire à chaque requête, ce qui réduit les performances.
- les servlets possèdent les avantages de toutes les classes écrites en java : accès aux API, aux java beans, le garbage collector, ...

49.2. L'API servlet

Les servlets sont conçues pour agir selon un modèle de requête/réponse. Tous les protocoles utilisant ce modèle peuvent être utilisés tel que http, ftp, etc ...

L'API servlets est une extension du jdk de base, et en tant que telle elle est regroupée dans des packages préfixés par javax

L'API servlet regroupe un ensemble de classes dans deux packages :

- javax.servlet : contient les classes pour développer des servlets génériques indépendantes d'un protocole
- javax.servlet.http : contient les classes pour développer des servlets qui reposent sur le protocole http utilisé par les serveurs web.

Le package javax.servlet définit plusieurs interfaces, méthodes et exceptions :

javax.servlet	Nom	Role
Les interfaces	RequestDispatcher	Définition d'un objet qui permet le renvoi d'une requête vers une autre ressource du serveur (une autre servlet, une JSP ...)
	Servlet	Définition de base d'une servlet
	ServletConfig	Définition d'un objet pour configurer la servlet
	ServletContext	Définition d'un objet pour obtenir des informations sur le contexte d'exécution de la servlet

	ServletRequest	Définition d'un objet contenant la requête du client
	ServletResponse	Définition d'un objet qui contient la réponse renvoyée par la servlet
	SingleThreadModel	Permet de définir une servlet qui ne répondra qu'à une seule requête à la fois
Les classes	GenericServlet	Classe définissant une servlet indépendante de tout protocole
	ServletInputStream	Flux permet la lecture des données de la requête cliente
	ServletOutputStream	Flux permettant l'envoi de la réponse de la servlet
Les exceptions	ServletException	Exception générale en cas de problème durant l'exécution de la servlet
	UnavailableException	Exception levée si la servlet n'est pas disponible

Le package `javax.servlet.http` définit plusieurs interfaces et méthodes :

Javax.servlet	Nom	Rôle
Les interfaces	HttpServletRequest	Hérite de ServletRequest : définit un objet contenant une requête selon le protocole http
	HttpServletResponse	Hérite de ServletResponse : définit un objet contenant la réponse de la servlet selon le protocole http
	HttpSession	Définit un objet qui représente une session
Les classes	Cookie	Classe représentant un cookie (ensemble de données sauvegardées par le navigateur sur le poste client)
	HttpServlet	Hérite de GenericServlet : classe définissant une servlet utilisant le protocole http
	HttpUtils	Classe proposant des méthodes statiques utiles pour le développement de servlet http

49.2.1. L'interface Servlet

Une servlet est une classe Java qui implémente l'interface `javax.servlet.Servlet`. Cette interface définit 5 méthodes qui permettent au conteneur web de dialoguer avec la servlet : elle encapsule ainsi les méthodes nécessaires à la communication entre le conteneur et la servlet.

Méthode	Rôle
<code>void service (ServletRequest req, ServletResponse res)</code>	Cette méthode est exécutée par le conteneur lorsque la servlet est sollicitée : chaque requête du client déclenche une seule exécution de cette méthode. Cette méthode pouvant être exécutée par plusieurs threads, il faut prévoir un processus d'exclusion pour l'utilisation de certaines ressources.
<code>void init(ServletConfig conf)</code>	Initialisation de la servlet. Cette méthode est appelée une seule fois après l'instanciation de la servlet. Aucun traitement ne peut être effectué par la servlet tant que l'exécution de cette méthode n'est pas terminée.
<code>ServletConfig getServletConfig()</code>	Renvoie l'objet <code>ServletConfig</code> passé à la méthode <code>init</code>
<code>void destroy()</code>	Cette méthode est appelée lors de la destruction de la servlet. Elle permet de libérer proprement certaines ressources (fichiers, bases de données ...). C'est le serveur qui appelle cette méthode.

String getServletInfo()	Renvoie des informations sur la servlet.

Les méthodes init(), service() et destroy() assurent le cycle de vie de la servlet en étant respectivement appelées lors de la création de la servlet, lors de son appel pour le traitement d'une requête et lors de sa destruction.

La méthode init() est appelée par le serveur juste après l'instanciation de la servlet.

La méthode service() ne peut pas être invoquée tant que la méthode init() n'est pas terminée.

La méthode destroy() est appelée juste avant que le serveur ne détruise la servlet : cela permet de libérer des ressources allouées dans la méthode init() tel qu'un fichier ou une connexion à une base de données.

49.2.2. La requête et la réponse

L'interface ServletRequest définit plusieurs méthodes qui permettent d'obtenir des données sur la requête du client :

Méthode	Role
ServletInputStream getInputStream()	Permet d'obtenir un flux pour les données de la requête
BufferedReader getReader()	Idem

L'interface ServletResponse définit plusieurs méthodes qui permettent de fournir la réponse faite par la servlet suite à ces traitements :

Méthode	Role
SetContentType	Permet de préciser le type MIME de la réponse
ServletOutputStream getOutputStream()	Permet d'obtenir un flux pour envoyer la réponse
PrintWriter getWriter()	Permet d'obtenir un flux pour envoyer la réponse

49.2.3. Un exemple de servlet

Une servlet qui implémente simplement l'interface Servlet doit évidemment redéfinir toutes les méthodes définies dans l'interface.

Il est très utile lorsque que l'on crée une servlet qui implémente directement l'interface Servlet de sauvegarder l'objet ServletConfig fourni par le conteneur en paramètre de la méthode init() car c'est le seul moment où l'on a accès à cet objet.

Exemple (code Java 1.1) :
<pre>import java.io.*; import javax.servlet.*; public class TestServlet implements Servlet { private ServletConfig cfg; public void init(ServletConfig config) throws ServletException { cfg = config; } public ServletConfig getServletConfig() { return cfg; } public String getServletInfo() {</pre>

```

    return "Une servlet de test";
}

public void destroy() {
}

public void service (ServletRequest req,  ServletResponse res )
throws ServletException, IOException {
    res.setContentType( "text/html" );
    PrintWriter out = res.getWriter();
    out.println( "<THML>" );
    out.println( "<HEAD>" );
    out.println( "<TITLE>Page generee par une servlet</TITLE>" );
    out.println( "</HEAD>" );
    out.println( "<BODY>" );
    out.println( "<H1>Bonjour</H1>" );
    out.println( "</BODY>" );
    out.println( "</HTML>" );
    out.close();
}
}

```

49.3. Le protocole HTTP

Le protocole HTTP est un protocole qui fonctionne sur le modèle client/serveur. Un client qui est une application (souvent un navigateur web) envoie une requête à un serveur (un serveur web). Ce serveur attend en permanence les requêtes sur un port particulier (par défaut le port 80). A la réception de la requête, le serveur lance un thread qui va la traiter pour générer la réponse. Le serveur renvoie la réponse au client une fois les traitements terminés.

Une particularité du protocole HTTP est de maintenir la connexion entre le client et le serveur uniquement durant l'échange de la requête et de la réponse.

Il existe deux versions principales du protocole HTTP : 1.0 et 1.1.

La requête est composée de trois parties :

- la commande
- la section en-tête
- le corps

La première ligne de la requête contient la commande à exécuter par le serveur. La commande est suivie éventuellement d'un argument qui précise la commande (par exemple l'url de la ressource demandée). Enfin la ligne doit contenir la version du protocole HTTP utilisé, précédée de HTTP/.

Exemple :

```
GET / index.html HTTP/1.0
```

Avec HTTP 1.1, les commandes suivantes sont définies : GET, POST, HEAD, OPTIONS, PUT, DELETE, TRACE et CONNECT. Les trois premières sont les plus utilisées.

Il est possible de fournir sur les lignes suivantes de la partie en-tête des paramètres supplémentaires. Cette partie en-tête est optionnelle. Les informations fournies peuvent permettre au serveur d'obtenir des informations sur le client. Chaque information doit être mise sur une ligne unique. Le format est `nom_du_champ:valeur`. Les champs sont prédéfinis et sont sensibles à la casse.

Une ligne vide doit précéder le corps de la requête. Le contenu du corps de la requête dépend du type de la commande.

La requête doit obligatoirement être terminée par une ligne vide.

La réponse est elle aussi composée des trois mêmes parties :

- une ligne de status
- un en-tête dont le contenu est normalisé
- un corps dont le contenu dépend totalement de la requête

La première ligne de l'en-tête contient un état qui est composé : de la version du protocole HTTP utilisé, du code de status et d'une description succincte de ce code.

Le code de status est composé de trois chiffres qui donnent des informations sur le résultat du traitement qui a généré cette réponse. Ce code peut être regroupé en plusieurs catégories en fonction de leur valeur :

Plage de valeur du code	Signification
100 à 199	Information
200 à 299	Traitement avec succès
300 à 399	La requête a été redirigée
400 à 499	La requête est incomplète ou erronée
500 à 599	Une erreur est intervenue sur le serveur

Plusieurs codes sont définis par le protocole HTTP dont les plus importants sont :

- 200 : traitement correct de la requête
- 204 : traitement correct de la requête mais la réponse ne contient aucun contenu (ceci permet au browser de laisser la page courante affichée)
- 404 : la ressource demandée n'est pas trouvée (sûrement le plus célèbre)
- 500 : erreur interne du serveur

L'en-tête contient des informations qui précise le contenu de la réponse.

Le corps de la réponse est précédé par une ligne vide.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

49.4. Les servlets http

L'usage principal des servlets est la création de pages HTML dynamiques. Sun fournit une classe qui encapsule un servlet utilisant le protocole http. Cette classe est la classe `HttpServlet`.

Cette classe hérite de `GenericServlet`, donc elle implémente l'interface `Servlet`, et redéfinit toutes les méthodes nécessaires pour fournir un niveau d'abstraction permettant de développer facilement des servlets avec le protocole http.

Ce type de servlet n'est pas utile seulement pour générer des pages HTML bien que cela soit son principal usage, elle peut aussi réaliser un ensemble de traitements tel que mettre à jour une base de données. En réponse, elle peut générer une page html qui indique le succès ou non de la mise à jour. Un servlet peut aussi par exemple renvoyer une image qu'elle aura dynamiquement générée en fonction de certains paramètres.

Elle définit un ensemble de fonctionnalités très utiles : par exemple, elle contient une méthode `service()` qui appelle certaines méthodes à redéfinir en fonction du type de requête http (`doGet()`, `doPost()`, etc ...).

La requête du client est encapsulée dans un objet qui implémente l'interface `HttpServletRequest` : cet objet contient les données de la requête et des informations sur le client.

La réponse de la servlet est encapsulée dans un objet qui implémente l'interface `HttpServletResponse`.

Typiquement pour définir une servlet, il faut définir une classe qui hérite de la classe `HttpServlet` et redéfinir la classe `doGet` et/ou `doPost` selon les besoins.

La méthode service héritée de `HttpServlet` appelle l'une ou l'autre de ces méthodes en fonction du type de la requête http :

- une requête GET : c'est une requête qui permet au client de demander une ressource
- une requête POST : c'est une requête qui permet au client d'envoyer des informations issues par exemple d'un formulaire

Une servlet peut traiter un ou plusieurs types de requêtes grâce à plusieurs autres méthodes :

- `doHead()` : pour les requêtes http de type HEAD
- `doPut()` : pour les requêtes http de type PUT
- `doDelete()` : pour les requêtes http de type DELETE
- `doOptions()` : pour les requêtes http de type OPTIONS
- `doTrace()` : pour les requêtes http de type TRACE

La classe `HttpServlet` hérite aussi de plusieurs méthodes définies dans l'interface `Servlet` : `init()`, `destroy()` et `getServletInfo()`.

49.4.1. La méthode `init()`

Si cette méthode doit être redéfinie, il est important d'invoquer la méthode héritée avec un appel à `super.init(config)`, `config` étant l'objet fourni en paramètre de la méthode. Cette méthode définie dans la classe `HttpServlet` sauvegarde l'objet de type `ServletConfig`.

De plus, la classe `GenericServlet` implémente l'interface `ServletConfig`. Les méthodes redéfinies pour cette interface utilisent l'objet sauvegardé. Ainsi, la servlet peut utiliser sa propre méthode `getInitParameter()` ou utiliser la méthode `getInitParameter()` de l'objet de type `ServletConfig`. La première solution permet un usage plus facile dans toute la servlet.

Sans l'appel à la méthode héritée lors d'une redéfinition, la méthode `getInitParameter()` de la servlet levera une exception de type `NullPointerException`.

49.4.2. L'analyse de la requête

La méthode `service()` est la méthode qui est appelée lors d'un appel à la servlet.

Par défaut dans la classe `HttpServlet`, cette méthode contient du code qui réalise une analyse de la requête client contenue dans l'objet `HttpServletRequest`. Selon le type de requête GET ou POST, elle appelle la méthode `doGet()` ou `doPost()`. C'est bien ce type de requête qui indique quelle méthode utiliser dans la servlet.

Ainsi, la méthode `service()` n'est pas à redéfinir pour ces requêtes et il suffit de redéfinir les méthodes `doGet()` et/ou `doPost()` selon les besoins.

49.4.3. La méthode `doGet()`

Une requête de type GET est utile avec des liens. Par exemple :

```
<A HREF="http://localhost:8080/examples/servlet/tomcat1.MyHelloServlet">test de la servlet</A>
```


Dans une servlet de type `HttpServlet`, une telle requête est associée à la méthode `doGet()`.

La signature de la méthode `doGet()` :

```
protected void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse resp) throws IOException
{
}
```

Le traitement typique de la méthode `doGet()` est d'analyser les paramètres de la requête, alimenter les données de l'en-tête de la réponse et d'écrire la réponse.

49.4.4. La méthode `doPost()`

Une requête POST n'est utilisable qu'avec un formulaire HTML.

Exemple : de code HTML

```
<FORM ACTION="http://localhost:8080/examples/servlet/tomcat1.TestPostServlet"
METHOD="POST">
<INPUT NAME="NOM">
<INPUT NAME="PRENOM">
<INPUT TYPE="ENVOYER">
</FORM>
```

Dans l'exemple ci dessus, le formulaire comporte deux zones de saisies correspondant à deux paramètres : NOM et PRENOM.

Dans une servlet de type `HttpServlet`, une telle requête est associée à la méthode `doPost()`.

La signature de la méthode `doPost()` :

```
protected void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
throws IOException
{
}
```

La méthode `doPost()` doit généralement recueillir les paramètres pour les traiter et générer la réponse. Pour obtenir la valeur associée à chaque paramètre il faut utiliser la méthode `getParameter()` de l'objet `HttpServletRequest`. Cette méthode attends en paramètre le nom du paramètre dont on veut la valeur. Ce paramètre est sensible à la casse.

Exemple :

```
public void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
throws IOException, ServletException
{
    String nom = request.getParameter("NOM");
    String prenom = request.getParameter("PRENOM");
}
```

49.4.5. La génération de la réponse

La servlet envoie sa réponse au client en utilisant un objet de type `HttpServletResponse`. `HttpServletResponse` est une interface : il n'est pas possible d'instancier un tel objet mais le moteur de servlet instancie un objet qui implémente cette interface et le passe en paramètre de la méthode service.

Cette interface possède plusieurs méthodes pour mettre à jour l'en-tête http et le page HTML de retour.

Méthode	Rôle
<code>void sendError (int)</code>	Envoie une erreur avec un code retour et un message par défaut
<code>void sendError (int, String)</code>	Envoie une erreur avec un code retour et un message
<code>void setContentType(String)</code>	Héritée de <code>ServletResponse</code> , cette méthode permet de préciser le type MIME de la réponse
<code>void setContentLength(int)</code>	Héritée de <code>ServletResponse</code> , cette méthode permet de préciser la longueur de la réponse
<code>ServletOutputStream getOutputStream()</code>	Héritée de <code>ServletResponse</code> , elle retourne un flux pour l'envoi de la réponse
<code>PrintWriter getWriter()</code>	Héritée de <code>ServletResponse</code> , elle retourne un flux pour l'envoi de la réponse

Avant de générer la réponse sous forme de page HTML, il faut indiquer dans l'en-tête du message http, le type mime du contenu du message. Ce type sera souvent « text/html » qui correspond à une page HTML mais il peut aussi prendre d'autres valeurs en fonction de ce que retourne la servlet (une image par exemple). La méthode à utiliser est `setContentType()`.

Il est aussi possible de préciser la longueur de la réponse avec la méthode `setContentLength()`. Cette précision est optionnelle mais si elle est utilisée, la longueur doit être exacte pour éviter des problèmes.

Il est préférable de créer une ou plusieurs méthodes recevant en paramètre l'objet `HttpServletResponse` qui seront dédiées à la génération du code HTML afin de ne pas alourdir les méthodes `doXXX()`.

Il existe plusieurs façons de générer une page HTML : elles utiliseront toutes soit la méthode `getOutputStream()` ou `getWriter()` pour obtenir un flux dans lequel la réponse sera envoyée.

- Utilisation d'un `StringBuffer` et `getOutputStream`

Exemple (code Java 1.1) :

```
protected void GenererReponse1(HttpServletResponse reponse) throws IOException
{
    //creation de la reponse
    StringBuffer sb = new StringBuffer();
    sb.append("<HTML>\n");
    sb.append("<HEAD>\n");
    sb.append("<TITLE>Bonjour</TITLE>\n");
    sb.append("</HEAD>\n");
    sb.append("<BODY>\n");
    sb.append("<H1>Bonjour</H1>\n");
    sb.append("</BODY>\n");
    sb.append("</HTML>");

    // envoie des infos de l'en tete
    reponse.setContentType("text/html");
    reponse.setContentLength(sb.length());

    // envoie de la reponse
    reponse.getOutputStream().print(sb.toString());
}
```

L'avantage de cette méthode est qu'elle permet facilement de déterminer la longueur de la réponse.

Dans l'exemple, l'ajout des retours chariot '\n' à la fin de chaque ligne n'est pas obligatoire mais elle facilite la compréhension du code HTML surtout si il devient plus complexe.

- Utilisation directe de `getOutputStream`

Exemple :

```
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class TestServlet4 extends HttpServlet {

    public void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse res)
        throws ServletException, IOException {
        res.setContentType("text/html");
        ServletOutputStream out = res.getOutputStream();
        out.println("<HTML>\n");
        out.println("<HEAD>\n");
        out.println("<TITLE>Bonjour</TITLE>\n");
        out.println("</HEAD>\n");
        out.println("<BODY>\n");
        out.println("<H1>Bonjour</H1>\n");
        out.println("</BODY>\n");
        out.println("</HTML>");
    }
}
```

- Utilisation de la méthode `getWriter()`

Exemple (code Java 1.1) :

```
protected void GenererReponse2(HttpServletResponse reponse) throws IOException {

    reponse.setContentType("text/html");

    PrintWriter out = reponse.getWriter();

    out.println("<HTML>");
    out.println("<HEAD>");
    out.println("<TITLE>Bonjour</TITLE>");
    out.println("</HEAD>");
    out.println("<BODY>");
    out.println("<H1>Bonjour</H1>");
    out.println("</BODY>");
    out.println("</HTML>");
}
```

Avec cette méthode, il faut préciser le type MIME avant d'écrire la réponse. L'emploi de la méthode `println()` permet d'ajouter un retour chariot en fin de chaque ligne.

Si un problème survient lors de la génération de la réponse, la méthode `sendError()` permet de renvoyer une erreur au client : un code retour est positionné dans l'en-tête http et le message est indiqué dans une simple page HTML.

49.4.6. Un exemple de servlet HTTP très simple

Toute servlet doit au moins importer trois packages : `java.io` pour la gestion des flux et deux packages de l'API servlet : `javax.servlet.*` et `javax.servlet.http`.

Il faut déclarer une nouvelle classe qui hérite de `HttpServlet`.

Il faut redéfinir la méthode `doGet()` pour y insérer le code qui va envoyer dans un flux le code HTML de la page générée.

Exemple (code Java 1.1) :

```
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class MyHelloServlet extends HttpServlet {

    public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
        throws IOException, ServletException {

        response.setContentType("text/html");

        PrintWriter out = response.getWriter();

        out.println("<html>");
        out.println("<head>");
        out.println("<title>Bonjour tout le monde</title>");
        out.println("</head>");
        out.println("<body>");
        out.println("<h1>Bonjour tout le monde</h1>");
        out.println("</body>");
        out.println("</html>");

    }
}
```

La méthode `getWriter()` de l'objet `HttpServletResponse` renvoie un flux de type `PrintWriter` dans lequel on peut écrire la réponse.

Si aucun traitement particulier n'est associé à une requête de type POST, il est pratique de demander dans la méthode `doPost()` d'exécuter la méthode `doGet()`. Dans ce cas, la servlet est capable de renvoyer une réponse pour les deux types de requête.

Exemple (code Java 1.1) :

```
public void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
    throws ServletException, IOException {

    this.doGet(request, response);

}
```

49.5. Les informations sur l'environnement d'exécution des servlets

Une servlet est exécutée dans un contexte particulier mis en place par le moteur de servlet.

La servlet peut obtenir des informations sur ce contexte.

La servlet peut aussi obtenir des informations à partir de la requête du client.

49.5.1. Les paramètres d'initialisation

Dès que la servlet est instanciée, le moteur de servlet appelle sa méthode `init()` en lui donnant en paramètre un objet de type `ServletConfig`.

`ServletConfig` est une interface qui possède deux méthodes permettant de connaître les paramètres d'initialisation :

- `String getInitParameter(String)` : retourne la valeur du paramètre dont le nom est fourni en paramètre

Exemple :

```
String param;

public void init(ServletConfig config) {
    param = config.getInitParameter("param");
}
```

- Enumeration `getInitParameterNames()` : retourne une enumeration des paramètres d'initialisation

Exemple (code Java 1.1) :

```
public void init(ServletConfig config) throws ServletException {
    cfg = config;
    System.out.println("Liste des parametres d'initialisation");
    for (Enumeration e=config.getInitParameterNames(); e.hasMoreElements();) {
        System.out.println(e.nextElement());
    }
}
```

La déclaration des paramètres d'initialisation dépend du serveur qui est utilisé.

49.5.2. L'objet ServletContext

La servlet peut obtenir des informations à partir d'un objet `ServletContext` retourné par la méthode `getServletContext()` d'un objet `ServletConfig`.

Il est important de s'assurer que cet objet `ServletConfig`, obtenu par la méthode `init()` est soit explicitement sauvegardé soit sauvegardé par l'appel à la méthode `init()` héritée qui effectue cette sauvegarde.

L'interface `ServletContext` contient plusieurs méthodes dont les principales sont :

méthode	Role	Deprecated
<code>String getMimeType(String)</code>	Retourne le type MIME du fichier en paramètre	
<code>String getServletInfo()</code>	Retourne le nom et le numero de version du moteur de servlet	
<code>Servlet getServlet(String)</code>	Retourne une servlet à partir de son nom grace au context	Ne plus utiliser depuis la version 2.1 du jsdk
<code>Enumeration getServletNames()</code>	Retourne une enumeration qui contient la liste des servlets relatives au contexte	Ne plus utiliser depuis la version 2.1 du jsdk
<code>void log(Exception, String)</code>	Ecrit les informations fournies en paramètre dans le fichier log du serveur	Utiliser la nouvelle méthode surchargée <code>log()</code>
<code>void log(String)</code>	Idem	
<code>void log (String, Throwable)</code>	Idem	

Exemple : écriture dans le fichier log du serveur

```

public void init(ServletConfig config) throws ServletException {

    ServletContext sc = config.getServletContext();

    sc.log( "Demarrage servlet TestServlet" );

}

```

Le format du fichier log est dependant du serveur utilisé :

Exemple : résultat avec tomcat

Context log path="/examples" :Demarrage servlet TestServlet

49.5.3. Les informations contenues dans la requête

De nombreuses informations en provenance du client peuvent être extraites de l'objet `ServletRequest` passé en paramètre par le serveur (ou de `HttpServletRequest` qui hérite de `ServletRequest`).

Les informations les plus utiles sont les paramètres envoyés dans la requête.

L'interface `ServletRequest` dispose de nombreuses méthodes pour obtenir ces informations :

Méthode	Role
<code>int getLength()</code>	Renvoie la taille de la requête, 0 si elle est inconnue
<code>String getContentType()</code>	Renvoie le type MIME de la requête, null si il est inconnu
<code>ServletInputStream getInputStream()</code>	Renvoie un flux qui contient le corps de la requête
<code>Enumeration getParameterNames()</code>	Renvoie une énumération contenant le nom de tous les paramètres
<code>String getProtocol()</code>	Retourne le nom du protocole et sa version utilisé par la requête
<code>BufferedReader getReader()</code>	Renvoie un flux qui contient le corps de la requête
<code>String getRemoteAddr()</code>	Renvoie l'adresse IP du client
<code>String getRemoteHost()</code>	Renvoie le nom de la machine cliente
<code>String getScheme</code>	Renvoie le protocole utilisé par la requête (exemple : http, ftp ...)
<code>String getServerName()</code>	Renvoie le nom du serveur qui a reçu la requête
<code>int getServerPort()</code>	Renvoie le port du serveur qui a reçu la requête

Exemple (code Java 1.1) :

```

package tomcat1;

import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;
import java.util.*;

public class InfoServlet extends HttpServlet {

    public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
        throws IOException, ServletException {

        GenererReponse(request, response);

    }
}

```

```

protected void GenererReponse(HttpServletRequest request, HttpServletResponse reponse)
throws IOException {

    reponse.setContentType("text/html");

    PrintWriter out =reponse.getWriter();

    out.println("<html>");
    out.println("<body>");
    out.println("<head>");
    out.println("<title>Informationsa disposition de la servlet</title>");
    out.println("</head>");
    out.println("<body>");
    out.println("<p>Typemime de la requête : "
        +request.getContentType()+"</p>");
    out.println("<p>Protocolede la requête : "
        +request.getProtocol()+"</p>");
    out.println("<p>AdresseIP du client : "
        +request.getRemoteAddr()+"</p>");
    out.println("<p>Nom duclient : "
        +request.getRemoteHost()+"</p>");
    out.println("<p>Nom duserveur qui a reçu la requête : "
        +request.getServerName()+"</p>");
    out.println("<p>Port duserveur qui a reçu la requête : "
        +request.getServerPort()+"</p>");
    out.println("<p>scheme: "+request.getScheme()+"</p>");
    out.println("<p>listedes parametres </p>");

    for (Enumeration e =request.getParameterNames() ; e.hasMoreElements() ; ) {

        Object p = e.nextElement();
        out.println("<p>&nbsp;&nbsp;&nbsp;nom : "+p+" valeur : "
            +request.getParameter(""+p)+"</p>");

    }

    out.println("</body>");
    out.println("</html>");

}
}

```

Résultat : avec l'url <http://localhost:8080/examples/servlet/tomcat1.InfoServlet?param1=valeur1&param2=valeur2> :
Une page html s'affiche contenant :

```

Type mime de la requête : null

Protocole de la requête : HTTP/1.0

Adresse IP du client : 127.0.0.1

Nom du client : localhost

Nom du serveur qui a reçu la requête : localhost

Port du serveur qui a reçu la requête : 8080

scheme : http

liste des parametres

    nom : param2 valeur :valeur2

    nom : param1 valeur :valeur1

```

49.6. L'utilisation des cookies

Les cookies sont des fichiers contenant des données au format texte, envoyés par le serveur et stockés sur le poste client. Les données contenues dans le cookie sont renvoyées au serveur à chaque requête.

Les cookies peuvent être utilisés explicitement ou implicitement par exemple lors de l'utilisation d'une session.

Les cookies ne sont pas dangereux car ce sont uniquement des fichiers textes qui ne sont pas exécutés. De plus, les navigateurs posent des limites sur le nombre (en principe 20 cookies pour un même serveur) et la taille des cookies (4ko maximum). Par contre les cookies peuvent contenir des données plus ou moins sensibles. Il est capital de ne stocker dans les cookies que des données qui ne sont pas facilement exploitables par une intervention humaine sur le poste client et tout cas de ne jamais les utiliser pour stocker des informations sensibles tel qu'un numéro de carte bleue.

49.6.1. La classe Cookie

La classe `javax.servlet.http.Cookie` encapsule un cookie.

Un cookie est composé d'un nom, d'une valeur et d'attributs.

Pour créer un cookie, il suffit d'instancier un nouvel objet de type `Cookie`. La classe `Cookie` ne possède qu'un seul constructeur qui attend deux paramètres de type `String` : le nom et la valeur associée.

Le classe `Cookie` possède plusieurs getter et setter pour obtenir ou définir des attributs qui sont tous optionnels.

Attribut	Rôle
Comment	Commentaire associé au cookie
Domain	Nom de domaine (partiel ou complet) associé au cookie. Seul les serveurs contenant ce nom de domaine recevront le cookie.
MaxAge	Durée de vie en secondes du cookie. Une fois ce délai expiré, le cookie est détruit sur le poste client par le navigateur. Par défaut la valeur limite la durée de vie du cookie à la durée de vie de l'exécution du navigateur
Name	Nom du cookie
Path	Chemin du cookie. Ce chemin permet de renvoyer le cookie uniquement au serveur dont l'url contient également le chemin. Par défaut, cet attribut contient le chemin de l'url de la servlet. Par exemple, pour que le cookie soit renvoyé à toutes les requêtes du serveur, il suffit d'affecter la valeur <code>"/"</code> à cette attribut.
Secure	Booléen qui précise si le cookie ne doit être envoyé que via une connexion SSL.
Value	Valeur associée au cookie.
Version	Version du protocole utilisé pour gérer le cookie

49.6.2. L'enregistrement et la lecture d'un cookie

Pour envoyer un cookie au browser, il suffit d'utiliser la méthode `addCookie()` de la classe `HttpServletResponse`.

Exemple :

```
vCookie monCookie = new Cookie("nom", "valeur");
response.addCookie(monCookie);
```

Pour lire un cookie envoyé par le browser, il faut utiliser la méthode `getCookies()` de la classe `HttpServletRequest`. Cette méthode renvoie un tableau d'objet `Cookie`. Les cookies sont renvoyés dans l'en-tête de la requête http. Pour rechercher un cookie particulier, il faut parcourir le tableau et rechercher le cookie à partir de son nom grâce à la méthode

getName() de l'objet Cookie.

Exemple :

```
Cookie[] cookies = request.getCookies();
String valeur = "";
for(int i=0;i<cookies.length;i++) {
    if(cookies[i].getName().equals("nom")) {
        valeur=cookies[i].getValue();
    }
}
```

49.7. Le partage d'informations entre plusieurs échanges HTTP



Cette section sera développée dans une version future de ce document

49.8. Packager une application web

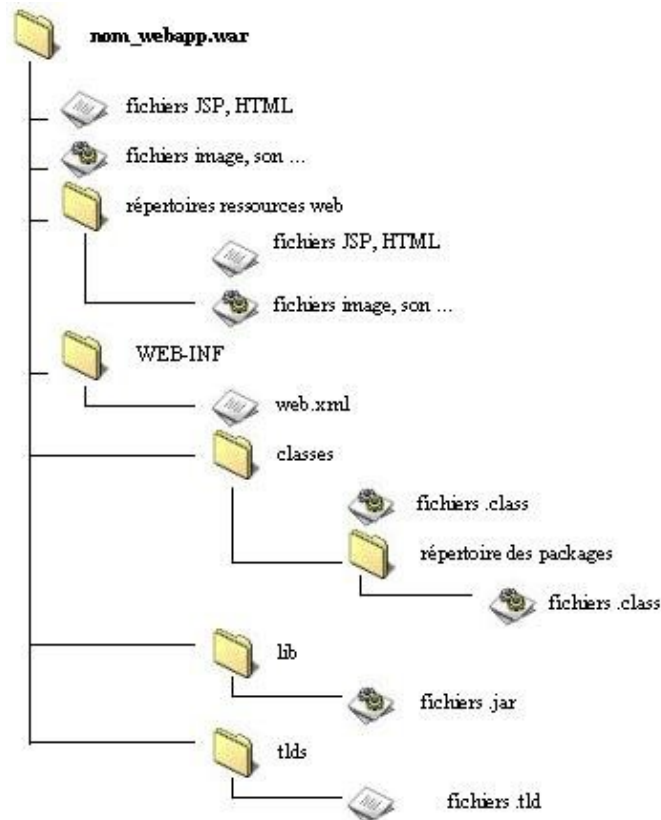
Le format war (Web Application Archive) permet de regrouper en un seul fichier tous les éléments d'une application web que ce soit pour le côté serveur (servlets, JSP, classes java, ...) ou pour le côté client (ressources HTML, images, son ...).

C'est une extension du format jar spécialement dédiée aux applications web qui a été introduite dans les spécifications de la version 2.2 des servlets. C'est un format indépendant de toute plate-forme et exploitable par tous les conteneurs web qui respectent à minima cette version des spécifications.

Le but principal est de simplifier le déploiement d'une application web et d'uniformiser cette action quel que soit le conteneur web utilisé.

49.8.1. Structure d'un fichier .war

Comme les fichiers jar, les fichiers war possèdent une structure particulière qui est incluse dans un fichier compressé de type "zip" possédant comme extension ".war".



Le nom du fichier .war est important car ce nom sera automatiquement associé dans l'url pour l'accès à l'application en concaténant le nom du domaine, un slash et le nom du fichier war. Par exemple, pour un serveur web sur le poste local avec un fichier test.war déployé sur le serveur d'application, l'url pour accéder à l'application web sera `http://localhost/test/`

Le répertoire WEB-INF et le fichier web.xml qu'il contient doivent obligatoirement être présents dans l'archive. Le fichier web.xml est le descripteur de déploiement de l'application web.

Le serveur web peut avoir accès via le serveur d'application à toutes les ressources contenues dans le fichier .war hormis celles contenues dans le répertoire WEB-INF. Ces dernières ne sont accessibles qu'au serveur d'application.

Le répertoire WEB-INF/classes est automatiquement ajouté par le conteneur au CLASSPATH lors du déploiement de l'application web.

L'archive web peut être créée avec l'outil jar fourni avec le JDK ou avec un outil commercial. Avec l'outil jar, il suffit de créer l'arborescence de l'application, de se placer dans le répertoire racine de cette arborescence et d'exécuter la commande :

```
jar cvf nom_web_app.war .
```

Toute l'arborescence avec les fichiers qu'elle contient sera incluse dans le fichier nom_web_app.jar.

49.8.2. Le fichier web.xml

Le fichier /WEB-INF/web.xml est un fichier au format XML qui est le descripteur de déploiement permettant de configurer : l'application, les servlets, les sessions, les bibliothèques de tags personnalisées, les paramètres de contexte, les types Mimes, les pages par défaut, les ressources externes, la sécurité de l'application et des ressources J2EE.

Le fichier web.xml commence par un prologue et une indication sur la version de la DTD à utiliser. Celle-ci dépend des spécifications de l'API servlet utilisée.

Exemple : servlet 2.2

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!DOCTYPE web-app PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.2//EN"
"http://java.sun.com/j2ee/dtds/web-app_2_2.dtd">
```

Exemple : servlet 2.3

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!DOCTYPE web-app PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">
```

L'élément racine est le tag `<web-app>`. Cet élément peut avoir plusieurs tags fils dont l'ordre d'utilisation doit respecter celui défini dans la DTD utilisée.

Le tag `<icon>` permet de préciser une petite et une grande image qui pourront être utilisées par des outils graphiques.

Le tag `<display-name>` permet de donner un nom pour l'affichage dans les outils.

Le tag `<description>` permet de fournir un texte de description de l'application web.

Le tag `<context-param>` permet de fournir un paramètre d'initialisation de l'application. Ce tag peut avoir trois tags fils : `<param-name>`, `<param-value>` et `<description>`. Il doit y en avoir autant que de paramètres d'initialisation. Les valeurs fournies peuvent être retrouvées dans le code de la servlet grâce à la méthode `getInitParameter()` de l'objet `ServletContext`.

Le tag `<servlet>` permet de définir une servlet. Le tag fils `<icon>` permet de préciser une petite et une grande image pour les outils graphique. Le tag `<servlet-name>` permet de donner un nom à la servlet qui sera utilisé pour le mapping avec l'URL par défaut de la servlet. Le tag `<display-name>` permet de donner un nom d'affichage. Le tag `<description>` permet de fournir une description de la servlet. Le tag `<servlet-class>` permet de préciser le nom complètement qualifié de la classe java dont la servlet sera une instance. Le tag `<init-param>` permet de préciser un paramètre d'initialisation pour la servlet. Ce tag possède les tag fils `<param-name>`, `<param-value>`, `<description>`. Les valeurs fournies peuvent être retrouvées dans le code de la servlet grâce à la méthode `getInitParameter()` de la classe `ServletConfig`. Le tag `<load-on-startup>` permet de préciser si la servlet doit être instanciée lors de l'initialisation du conteneur. Il est possible de préciser dans le corps de ce tag un numéro de séquence qui permettra d'ordonner la création des servlets.

Exemple : servlet 2.2

```
<servlet>
  <servlet-name>MaServlet</servlet-name>
  <servlet-class>com.moi.test.servlet.MaServlet</servlet-class>
  <load-on-startup>1</load-on-startup>
  <init-param>
    param-name>param1</param-name>
    param-value>valeur1</param-value>
  </init-param>
</servlet>
```

Le tag `<servlet-mapping>` permet d'associer la servlet à une URL. Ce tag possède les tag fils `<servlet-name>` et `<servlet-mapping>`.

Exemple : servlet 2.2

```
<servlet-mapping>
  <servlet-name>MaServlet</servlet-name>
  url-pattern>/test</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Le tag `<session-config>` permet de configurer les sessions. Le tag fils `<session-timeout>` permet de préciser la durée maximum d'inactivité de la session avant sa destruction. La valeur fournie dans le corps de ce tag est exprimé en minutes.

Exemple : servlet 2.2

```
<session-config>
  <session-timeout>15</session-timeout>
</session-config>
```

Le tag `<mime-mapping>` permet d'associer des extensions à un type mime particulier.

Le tag `<welcome-file-list>` permet de définir les pages par défaut. Chacun des fichiers est défini grace au tag fils `<welcome-file>`

Exemple : servlet 2.2

```
<welcome-file-list>
  <welcome-file>index.jsp</welcome-file>
  <welcome-file>index.htm</welcome-file>
</welcome-file-list>
```

Le tag `<error-page>` permet d'associer une page web à un code d'erreur HTTP particulier ou a une exception java particulière. Le code erreur est précisé avec le tag fils `<error-code>`. L'exception Java est précisée avec le tag fils `<exception-type>`. La page web est précisée avec le tag fils `<location>`.

Le tag `<tag-lib>` permet de définir une bibliothèque de tags personnalisée. Le tag fils `<taglib-uri>` permet de préciser l'URI de la bibliothèque. Le tag fils `<taglib-location>` permet de préciser le chemin de la bibliothèque.

Exemple : déclaration de la bibliothèque core de JSTL

```
<taglib>
  taglib-uri=http://java.sun.com/jstl/core</taglib-uri>
  taglib-location=/WEB-INF/tld/c.tld</taglib-location>
</taglib>
```

49.8.3. Le déploiement d'une application web

Le déploiement d'une archive web dans un serveur d'application est très facile car il suffit simplement de copier le fichier .war dans le répertoire par défaut dédié aux applications web. Par exemple dans Tomcat, c'est le répertoire webapps. Attention cependant, si chaque conteneur qui respecte les spécifications 1.1 des JSP sait utiliser un fichier .war, leur exploitation par chaque conteneur est légèrement différente.

Par exemple avec Tomcat, il est possible de travailler directement dans le répertoire webapps avec le contenu de l'archive web décompressé. Cette fonctionnalité est particulièrement intéressante lors de la phase de développement de l'application car il n'est alors pas obligatoire de générer l'archive web à chaque modification pour réaliser des tests. Attention, si l'application est redéployée sous la forme d'une archive .war, il faut obligatoirement supprimer le répertoire qui contient l'ancienne version de l'application.

49.9. Utiliser Log4J dans une servlet

Log4J est un framework dont le but est de faciliter la mise en oeuvre de fonctionnalités de logging dans une application. Il est notamment possible de l'utiliser dans une application web. Pour plus de détails sur cette API, consultez la section qui lui est consacrée dans le chapitre «[Logging](#)» de ce didacticiel.

Pour utiliser Log4J dans une application web, il est nécessaire d'initialiser Log4J avant utilisation. Le plus simple est d'écrire une servlet qui va réaliser cette initialisation et qui sera chargée automatiquement au chargement de l'application web.

Dans la méthode init() de la servlet, deux paramètres sont récupérés et sont utilisés pour

- définir une variable d'environnement qui sera utilisée par Log4J dans son fichier de configuration pour définir le chemin du fichier journal utilisé
- initialiser Log4J en utilisant un fichier de configuration

Exemple :

```
package com.jmd.test.log4j;

import org.apache.log4j.PropertyConfigurator;
import javax.servlet.http.HttpServlet;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import java.io.*;

public class InitServlet extends HttpServlet {
    public void init() {

        String cheminWebApp = getServletContext().getRealPath("/");
        String cheminLogConfig = cheminWebApp + getInitParameter("log4j-fichier-config");
        String cheminLog = cheminWebApp + getInitParameter("log4j-chemin-log");

        File newLogPath = new File(cheminLog );
        System.setProperty("log4j.configurationFile", cheminLog );

        if (cheminLogConfig != null) {
            PropertyConfigurator.configure(cheminLogConfig);
        }

        public void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse res) {
        }
    }
}
```

Dans le fichier web.xml, il faut configurer les servlets utilisées et notamment la servlet définie pour initialiser Log4J. Celle ci attend au moins deux paramètres :

- log4j-fichier-config : ce paramètre doit avoir comme valeur le chemin relatif du fichier de configuration de Log4J par rapport à la racine de l'application web
- log4j-chemin-log : ce paramètre doit avoir comme valeur le chemin du répertoire qui va contenir les fichiers journaux générés par Log4J par rapport à la racine de l'application web

Exemple : le fichier web.xml

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE web-app PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">
<web-app>
  <servlet>
    <servlet-name>initServlet</servlet-name>
    <servlet-class>com.jmd.test.log4j.InitServlet</servlet-class>
    <init-param>
      <param-name>log4j-fichier-config</param-name>
      <param-value>WEB-INF/classes/log4j.properties</param-value>
    </init-param>
    <init-param>
      <param-name>log4j-chemin-log</param-name>
      <param-value>WEB-INF/log</param-value>
    </init-param>
    <load-on-startup>1</load-on-startup>
  </servlet>

  <servlet>
    <servlet-name>TestServlet</servlet-name>
    <servlet-class>com.jmd.test.log4j.TestServlet</servlet-class>
  </servlet>

  <servlet-mapping>
```

```
<servlet-name>TestServlet</servlet-name>
<url-pattern>/test</url-pattern>
</servlet-mapping>
</web-app>
```

Il est important de demander le chargement automatique de la servlet en donnant la valeur 1 au tag `<load-on-startup>` de la servlet.

Il faut définir le fichier de configuration nommé par exemple `log4j.properties` et le placer dans le répertoire `WEB-INF/classes` de l'application.

Exemple : le fichier `log4j.properties`

```
# initialisation de la racine du logger avec le niveau INFO
log4j.rootLogger=INFO, A1

# utilisation d'un fichier pour stocker les informations du journal
log4j.appender.A1=org.apache.log4j.FileAppender
log4j.appender.A1.file=${log.chemin}/application.log

# utilisation du layout de base
log4j.appender.A1.layout=org.apache.log4j.SimpleLayout
```

L'utilisation de Log4J dans une servlet est alors équivalente à celle d'une application standalone.

Exemple : une servlet qui utilise Log4J

```
package com.jmd.test.log4j;

import java.io.IOException;
import javax.servlet.ServletConfig;
import javax.servlet.ServletException;
import javax.servlet.http.HttpServlet;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import org.apache.log4j.Logger;

public class TestServlet extends HttpServlet {

    private static final Logger logger = Logger.getLogger(TestServlet.class);

    public void init(ServletConfig config) throws ServletException {
        super.init(config);
        logger.info("initialisation de la servet TestServlet");
    }

    public void doGet(HttpServletRequest req, HttpServletResponse res) {
        StringBuffer sb = new StringBuffer();

        logger.debug("appel doGet de la servlet TestServlet");

        sb.append("<HTML>\n");
        sb.append("<HEAD>\n");
        sb.append("<TITLE>Bonjour</TITLE>\n");
        sb.append("</HEAD>\n");
        sb.append("<BODY>\n");
        sb.append("<H1>Bonjour</H1>\n");
        sb.append("</BODY>\n");
        sb.append("</HTML>");

        res.setContentType("text/html");
        res.setContentLength(sb.length());

        try {
            res.getOutputStream().print(sb.toString());
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

Lors de l'exécution de l'application web, le journal est rempli dans le fichier `/WEB-INF/log/application.log`.

50. Les JSP (Java Servers Pages)

Chapitre 50

Les JSP (Java Server Pages) sont une technologie Java qui permettent la génération de pages web dynamiques.

La technologie JSP permet de séparer la présentation sous forme de code HTML et les traitements sous formes de classes Java définissant un bean ou une servlet. Ceci est d'autant plus facile que les JSP définissent une syntaxe particulière permettant d'appeler un bean et d'insérer le résultat de son traitement dans la page HTML dynamiquement.

Les informations fournies dans ce chapitre concernent les spécifications 1.0 et ultérieures des JSP.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Présentation des JSP
- ♦ Les outils nécessaires
- ♦ Le code HTML
- ♦ Les Tags JSP
- ♦ Un Exemple très simple
- ♦ La gestion des erreurs
- ♦ Les bibliothèques de tag personnalisées (custom taglibs)

50.1. Présentation des JSP

Les JSP permettent d'introduire du code Java dans des tags prédéfinis à l'intérieur d'une page HTML. La technologie JSP mélange la puissance de Java côté serveur et la facilité de mise en page d'HTML côté client.

Sun fourni de nombreuses informations sur la technologie JSP à l'adresse suivante : <http://java.sun.com/products/jsp/index.html>

Une JSP est habituellement constituée :

- de données et de tags HTML
- de tags JSP
- de scriptlets (code Java intégré à la JSP)

Les fichiers JSP possèdent par convention l'extension .jsp.

Concrètement, les JSP sont basées sur les servlets. Au premier appel de la page JSP, le moteur de JSP génère et compile automatiquement une servlet qui permet la génération de la page web. Le code HTML est repris intégralement dans la servlet. Le code Java est inséré dans la servlet.

La servlet générée est compilée et sauvegardée puis elle est exécutée. Les appels suivants de la JSP sont beaucoup plus rapides car la servlet, conservée par le serveur, est directement exécutée.

Il y a plusieurs manières de combiner les technologies JSP, les beans/EJB et les servlets en fonction des besoins pour développer des applications web.

Comme le code de la servlet est généré dynamiquement, les JSP sont relativement difficiles à déboguer.

Cette approche possède plusieurs avantages :

- l'utilisation de Java par les JSP permet une indépendance de la plate-forme d'exécution mais aussi du serveur web utilisé.
- la séparation des traitements et de la présentation : la page web peut être écrite par un designer et les tags Java peuvent être ajoutés ensuite par le développeur. Les traitements peuvent être réalisés par des composants réutilisables (des Java beans).
- les JSP sont basées sur les servlets : tout ce qui est fait par une servlet pour la génération de pages dynamiques peut être fait avec une JSP.

Il existe plusieurs versions des spécifications JSP :

Version	
0.91	Première release
1.0	Juin 1999 : première version finale
1.1	Décembre 1999 :
1.2	Octobre 2000, JSR 053
2.0	JSR 152

50.1.1. Le choix entre JSP et Servlets

Les servlets et les JSP ont de nombreux points communs puisque qu'une JSP est finalement convertie en une servlet. Le choix d'utiliser l'une ou l'autre de ces technologies ou les deux doit être fait pour tirer le meilleur parti de leurs avantages.

Dans une servlet, les traitements et la présentation sont regroupés. L'aspect présentation est dans ce cas pénible à développer et à maintenir à cause de l'utilisation répétitive de méthodes pour insérer le code HTML dans le flux de sortie. De plus, une simple petite modification dans le code HTML nécessite la recompilation de la servlet. Avec un JSP, la séparation des traitements et de la présentation rend ceci très facile et automatique.

Il est préférable d'utiliser les JSP pour générer des pages web dynamiques.

L'usage des servlets est obligatoire si celles-ci doivent communiquer directement avec une applet ou une application et non plus avec un serveur web.

50.1.2. JSP et les technologies concurrentes

Il existe plusieurs technologies dont le but est similaire aux JSP notamment ASP, PHP et ASP.Net. Chacunes de ces technologies possèdent des avantages et des inconvénients dont voici une liste non exhaustive.

	JSP	PHP	ASP	ASP.Net
langage	Java	PHP	VBScript ou JScript	Tous les langages supportés par .Net (C#, VB.Net, Delphi, ...)
mode d'exécution	Compilé en pseudo code (byte code)	Interprété	Interprété	Compilé en pseudo code (MSIL)
principaux avantages	Repose sur la plate-forme Java dont elle hérite des avantages	Open source Nombreuses bibliothèques et sources d'applications libres disponibles Facile à mettre en	Facile à mettre en oeuvre	Repose sur la plate-forme .Net dont elle hérite des avantages Wysiwyg et événementiel

		oeuvre		Code behind pour séparation affichage / traitements
principaux inconvenients	Débogage assez fastdieux Beaucoup de code à écrire	Débogage assez fastdieux Beaucoup de code à écrire support partiel de la POO en attendant la version 5	Débogage assez fastdieux Beaucoup de code à écrire Fonctionne essentiellement sur plate-formes Windows Pas de POO, objet métier encapsulé dans des objets COM lourd à mettre en oeuvre	Fonctionne essentiellement sur plate-formes Windows. (Voir le projet Mono pour le support d'autres plate-formes)

50.2. Les outils nécessaires

Dans un premier temps, Sun a fourni un kit de développement pour les JSP : le Java Server Web Development Kit (JSWDK). Actuellement, Sun a chargé le projet Apache de développer l'implémentation officielle d'un moteur de JSP. Ce projet se nomme Tomcat.

En fonction des versions des API utilisées, il faut choisir un produit différent. Le tableau ci dessous résume le produit à utiliser en fonction de la version des API mise en oeuvre.

Produit	Version	Version de l'API servlet implémentée	Version de l'API JSP implémentée
JSWDK	1.0.1	2.1	1.0
Tomcat	3.2	2.2	1.1
Tomcat	4.0	2.3	1.2
Tomcat	5.0	2.4	2.0

Ces produits sont librement téléchargeables sur le site de Sun à l'adresse suivante :
<http://java.sun.com/products/jsp/download.html>

Pour télécharger le JSWDK, il faut cliquer sur le lien " archive ".

Il est aussi possible d'utiliser n'importe quel conteneur web compatible avec les spécifications de la plate-forme J2EE. Une liste non exhaustive est fournie dans le chapitre «Les outils libres et commerciaux».

50.2.1. JavaServer Web Development Kit (JSWDK) sous Windows

Le JSWDK est proposé sous la forme d'un fichier zip nommé jswdk_1_0_1-win.zip.

Pour l'installer, il suffit de décompresser l'archive dans un répertoire du système. Pour lancer le serveur, il suffit d'exécuter le fichier startserver.bat

Pour lancer le serveur :
<pre>C:\jswdk-1.0.1>startserver.bat Using classpath:.\classes;.\webserver.jar;.\lib\jakarta.jar;.\lib\servlet.jar;.\lib\jsp.jar;.\lib\jspengine.jar;.\examples\WEB-INF\jsp\beans;.\webpages\WEB-INF</pre>

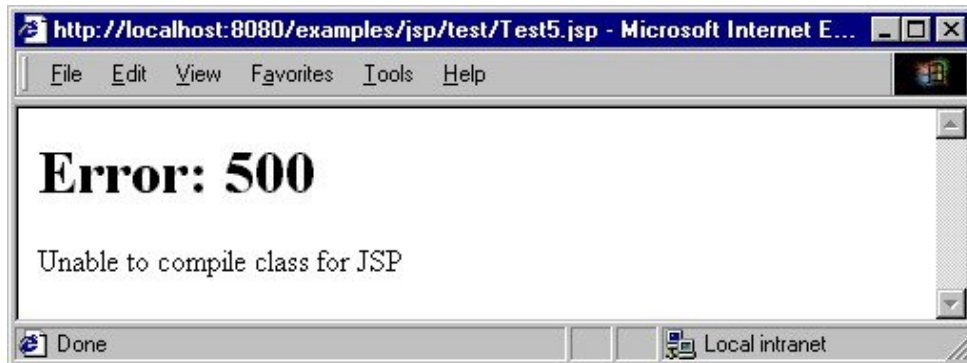
```
\servlets;. \webpages\WEB-INF\jsp\beans;. \lib\xml.jar;. \lib\moo.jar;\lib\tools.jar;C:\jdk1.3\lib\tools.jar;C:\jswdk-1.0.1>
```

Le serveur s'exécute dans une console en tâche de fond. Cette console permet de voir les messages émis par le serveur.

Exemple : au démarrage

```
JSWDK WebServer Version 1.0.1  
Loaded configuration from: file:C:\jswdk-1.0.1\webserver.xml  
endpoint created: localhost/127.0.0.1:8080
```

Si la JSP contient une erreur, le serveur envoie une page d'erreur :



Une exception est levée et est affichée dans la fenêtre où le serveur s'exécute :

Exemple :

```
-- Commentaires de la page JSP --  
^  
1 error  
at com.sun.jsp.compiler.Main.compile(Main.java:347)  
at com.sun.jsp.runtime.JspLoader.loadJSP(JspLoader.java:135)  
at com.sun.jsp.runtime.JspServlet$JspServletWrapper.loadIfNecessary(JspServlet.java:77)  
at com.sun.jsp.runtime.JspServlet$JspServletWrapper.service(JspServlet.java:87)  
at com.sun.jsp.runtime.JspServlet.serviceJspFile(JspServlet.java:218)  
at com.sun.jsp.runtime.JspServlet.service(JspServlet.java:294)  
at javax.servlet.http.HttpServlet.service(HttpServlet.java:840)  
at com.sun.web.core.ServletWrapper.handleRequest(ServletWrapper.java:155)  
)  
at com.sun.web.core.Context.handleRequest(Context.java:414)  
at com.sun.web.server.ConnectionHandler.run(ConnectionHandler.java:139)  
HANDLER THREAD PROBLEM: java.io.IOException: Socket Closed  
java.io.IOException: Socket Closed  
at java.net.PlainSocketImpl.getInputStream(Unknown Source)  
at java.net.Socket$1.run(Unknown Source)  
at java.security.AccessController.doPrivileged(Native Method)  
at java.net.Socket.getInputStream(Unknown Source)  
at com.sun.web.server.ConnectionHandler.run(ConnectionHandler.java:161)
```

Le répertoire work contient le code et le byte code des servlets générées à partir des JSP.

Pour arrêter le serveur, il suffit d'exécuter le script stopserver.bat.

A l'arrêt du serveur, le répertoire work qui contient les servlets générées à partir des JSP est supprimé.

50.2.2. Tomcat

La mise en oeuvre et l'utilisation de Tomcat est détaillée dans une section du chapitre "«Les servlets»".

50.3. Le code HTML

Une grande partie du contenu d'une JSP est constituée de code HTML. D'ailleurs, le plus simple pour écrire une JSP est d'écrire le fichier HTML avec un outil dédié et d'ajouter ensuite les tags JSP pour ce qui concerne les parties dynamiques.

La seule restriction concernant le code HTML concerne l'utilisation dans la page générée du texte "<% " et "%> ". Dans ce cas, le plus simple est d'utiliser les caractères spéciaux HTML < et >. Sinon l'analyseur syntaxique du moteur de JSP considère que c'est un tag JSP et renvoie une erreur.

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Test</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<p>Plusieurs tags JSP commencent par &lt;% et se finissent par %&gt;</p>
</BODY>
</HTML>
```

50.4. Les Tags JSP

Il existe trois types de tags :

- tags de directives : ils permettent de contrôler la structure de la servlet générée
- tags de scripting: ils permettent d'insérer du code Java dans la servlet
- tags d'actions: ils facilitent l'utilisation de composants



Attention : Les noms des tags sont sensibles à la casse.

50.4.1. Les tags de directives <%@ ... %>

Les directives permettent de préciser des informations globales sur la page JSP. Les spécifications des JSP définissent trois directives :

- page : permet de définir des options de configuration
- include : permet d'inclure des fichiers statiques dans la JSP avant la génération de la servlet
- taglib : permet de définir des tags personnalisés

Leur syntaxe est la suivante :

<%@ directive attribut="valeur" ... %>

50.4.1.1. La directive page

Cette directive doit être utilisée dans toutes les pages JSP : elle permet de définir des options qui s'appliquent à toute la JSP.

Elle peut être placée n'importe où dans le source mais il est préférable de la mettre en début de fichier, avant même le tag `<HTML>`. Elle peut être utilisée plusieurs fois dans une même page mais elle ne doit définir la valeur d'une option qu'une seule fois, sauf pour l'option `import`.

Les options définies par cette directive sont de la forme `option=valeur`.

Option	Valeur	Valeur par défaut	Autre valeur possible
<code>autoFlush</code>	Une chaîne	<code><true></code>	<code><false></code>
<code>buffer</code>	Une chaîne	<code><8kb></code>	<code><none></code> ou <code><nnnkb></code> (nnn indiquant la valeur)
<code>contentType</code>	Une chaîne contenant le type mime		
<code>errorPage</code>	Une chaîne contenant une URL		
<code>extends</code>	Une classe		
<code>import</code>	Une classe ou un package.*		
<code>info</code>	Une chaîne		
<code>isErrorPage</code>	Une chaîne	<code><false></code>	<code><true></code>
<code>isThreadSafe</code>	Une chaîne	<code><true></code>	<code><false></code>
<code>langage</code>	Une chaîne	<code><java></code>	
<code>session</code>	Une chaîne	<code><true></code>	<code><false></code>

Exemple :

```
<%@ page import="java.util.*" %>
<%@ page import="java.util.Vector" %>
<%@ page info="Ma premiere JSP"%>
```

Les options sont :

- `autoFlush="true|false"`

Cette option indique si le flux en sortie de la servlet doit être vidé quand le tampon est plein. Si la valeur est `false`, une exception est levée dès que le tampon est plein. On ne peut pas mettre `false` si la valeur de `buffer` est `none`.

- `buffer="none|8kb|sizekb"`

Cette option permet de préciser la taille du buffer des données générées contenues par l'objet `out` de type `JspWriter`.

- `contentType="mimeType [ ; charset=characterSet ]" | "text/html; charset=ISO-8859-1"`

Cette option permet de préciser le type MIME des données générées.

Cette option est équivalente à `<% response.setContentType("mimeType"); %>`

- `errorPage="relativeURL"`

Cette option permet de préciser la JSP appelée au cas où une exception est levée

Si l'URL commence pas un '/', alors l'URL est relative au répertoire principale du serveur web sinon elle est relative au répertoire qui contient la JSP

- `extends="package.class"`

Cette option permet de préciser la classe qui sera la super classe de l'objet Java créé à partir de la JSP.

- `import= "{ package.class | package.* }, ..."`

Cette option permet d'importer des classes contenues dans des packages utilisées dans le code de la JSP. Cette option s'utilise comme l'instruction `import` dans un source Java.

Chaque classe ou package est séparée par une virgule.

Cette option peut être présente dans plusieurs directives `page`.

- `info="text"`

Cette option permet de préciser un petit descriptif de la JSP. Le texte fourni sera renvoyé par la méthode `getServletInfo()` de la servlet générée.

- `isErrorPage="true|false"`

Cette option permet de préciser si la JSP génère une page d'erreur. La valeur `true` permet d'utiliser l'objet `Exception` dans la JSP

- `isThreadSafe="true|false"`

Cette option indique si la servlet générée sera multithread : dans ce cas, une même instance de la servlet peut gérer plusieurs requêtes simultanément. En contre partie, elle doit gérer correctement les accès concurrents aux ressources. La valeur `false` impose à la servlet générée d'implémenter l'interface `SingleThreadModel`.

- `language="java"`

Cette option définit le langage utilisé pour écrire le code dans la JSP. La seule valeur autorisée actuellement est «`java`».

- `session="true|false"`

Cette option permet de préciser si la JSP est incluse dans une session ou non. La valeur par défaut (`true`) permet l'utilisation d'un objet session de type `HttpSession` qui permet de gérer des informations dans une session.

50.4.1.2. La directive `include`

Cette directive permet d'inclure un fichier dans le source JSP. Le fichier inclus peut être un fragment de code JSP, HTML ou Java. Le fichier est inclus dans la JSP avant que celle ci ne soit interprétée par le moteur de JSP.

Ce tag est particulièrement utile pour insérer un élément commun à plusieurs pages tel qu'un en-tête ou un bas de page.

Si le fichier inclus est un fichier HTML, celui ci ne doit pas contenir de tag `<HTML>`, `</HTML>`, `<BODY>` ou `</BODY>` qui ferait double emploi avec ceux présents dans le fichier JSP. Ceci impose d'écrire des fichiers HTML particuliers uniquement pour être inclus dans les JSP : ils ne pourront pas être utilisés seuls.

La syntaxe est la suivante :

```
<%@ include file="chemin relatif du fichier" %>
```

Si le chemin commence par un `/`, alors le chemin est relatif au contexte de l'application, sinon il est relatif au fichier JSP.

Exemple :

bonjour.htm :

```
<p><table border="1" cellpadding="4" cellspacing="0" width="30%" align=center >
<tr bgcolor="#A6A5C2">
<td align="center">BONJOUR</Td>
</Tr>
```

</table></p>

Exemple : Test1.jsp

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<p align="center">Test d'inclusion d'un fichier dans la JSP</p>
<%@ include file="bonjour.htm"%>
<p align="center">fin</p>
</BODY>
</HTML>
```

Pour tester cette JSP avec le JSWDK, il suffit de placer ces deux fichiers dans le répertoire `jswdk-1.0.1\examples\jsp\test`.

Pour visualiser la JSP, il faut saisir l'url `http://localhost:8080/examples/jsp/test/Test1.jsp` dans un navigateur.



Attention : un changement dans le fichier inclus ne provoque pas une régénération et une compilation de la servlet correspondant à la JSP. Pour insérer un fichier dynamiquement à l'exécution de la servlet il faut utiliser le tag `<jsp:include>`.

50.4.1.3. La directive taglib

Cette directive permet de déclarer l'utilisation d'une bibliothèque de tags personnalisés. L'utilisation de cette directive est détaillée dans la section consacrée aux bibliothèques de tags personnalisés.

50.4.2. Les tags de scripting

Ces tags permettent d'insérer du code Java qui sera inclus dans la servlet générée à partir de la JSP. Il existe trois tags pour insérer du code Java :

- le tag de déclaration : le code Java est inclus dans le corps de la servlet générée. Ce code peut être la déclaration de variables d'instances ou de classes ou la déclaration de méthodes.
- le tag d'expression : évalue une expression et insère le résultat sous forme de chaîne de caractères dans la page web générée.
- le tag de scriptlets : par défaut, le code Java est inclus dans la méthode `service()` de la servlet.

Il est possible d'utiliser dans ces tags plusieurs objets définis par les JSP.

50.4.2.1. Le tag de déclarations `<%! ... %>`

Ce tag permet de déclarer des variables ou des méthodes qui pourront être utilisées dans la JSP. Il ne génère aucun caractère dans le fichier HTML de sortie.

La syntaxe est la suivante :

`<%! declarations %>`

Exemple :

```
<%! int i = 0; %>
<%! dateDuJour = new java.util.Date(); %>
```

Les variables ainsi déclarées peuvent être utilisées dans les tags d'expressions et de scriptlets.

Il est possible de déclarer plusieurs variables dans le même tag en les séparant avec des caractères ' ; '.

Ce tag permet aussi d'insérer des méthodes dans le corps de la servlet.

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Test</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<%!
int minimum(int val1, int val2) {
    if (val1 < val2) return val1;
    else return val2;
}
%>
<% int petit = minimum(5,3);%>
<p>Le plus petit de 5 et 3 est <%= petit %></p>
</BODY>
</HTML>
```

50.4.2.2. Le tag d'expressions <%= ... %>

Le moteur de JSP remplace ce tag par le résultat de l'évaluation de l'expression présente dans le tag.

Ce résultat est toujours converti en une chaîne. Ce tag est un raccourci pour éviter de faire appel à la méthode `println()` lors de l'insertion de données dynamiques dans le fichier HTML.

La syntaxe est la suivante :

<%= expression %>

Le signe '=' doit être collé au signe '% '.



Attention : il ne faut pas mettre de ' ; ' à la fin de l'expression.

Exemple : Insertion de la date dans la page HTML

```
<%@ page import="java.util.*" %>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<p align="center">Date du jour :
<%= new Date() %>
</p>
</BODY>
</HTML>
```

Résultat :

Date du jour : Thu Feb 15 11:15:24 CET 2001

L'expression est évaluée et convertie en chaîne avec un appel à la méthode `toString()`. Cette chaîne est insérée dans la page HTML en remplacement du tag. Il est ainsi possible que le résultat soit une partie ou la totalité d'un tag HTML ou même une JSP.

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<%= "<H1>" %>
Bonjour
<%= "</H1>" %>
</BODY>
</HTML>
```

Résultat : code HTML généré

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>
Bonjour
</H1>
</BODY>
</HTML>
```

50.4.2.3. Les variables implicites

Les spécifications des JSP définissent plusieurs objets utilisables dans le code dont les plus utiles sont :

Object	Classe	Rôle
out	javax.servlet.jsp.JspWriter	Flux en sortie de la page HTML générée
request	javax.servlet.http.HttpServletRequest	Contient les informations de la requête
response	javax.servlet.http.HttpServletResponse	Contient les informations de la réponse
session	javax.servlet.http.HttpSession	Gère la session

50.4.2.4. Le tag des scriptlets <% ... %>

Ce tag contient du code Java nommé un scriptlet.

La syntaxe est la suivante : <% code Java %>

Exemple :

```
<%@ page import="java.util.Date"%>
<html>
<body>
<%! Date dateDuJour; %>
<% dateDuJour = new Date();%>
Date du jour : <%= dateDuJour %><BR>
</body>
</html>
```

Par défaut, le code inclus dans le tag est inséré dans la méthode service() de la servlet générée à partir de la JSP.

Ce tag ne peut pas contenir autre chose que du code Java : il ne peut pas par exemple contenir de tags HTML ou JSP. Pour faire cela, il faut fermer le tag du scriptlet, mettre le tag HTML ou JSP puis de nouveau commencer un tag de scriptlet pour continuer le code.

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<% for (int i=0; i<10; i++) { %>
<%= i %> <br>
<% }%>
</BODY>
</HTML>
```

Résultat : la page HTML générée

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
0 <br>
1 <br>
2 <br>
3 <br>
4 <br>
5 <br>
6 <br>
7 <br>
8 <br>
9 <br>
</BODY>
</HTML>
```

50.4.3. Les tags de commentaires

Il existe deux types de commentaires avec les JSP :

- les commentaires visibles dans le code HTML
- les commentaires invisibles dans le code HTML

50.4.3.1. Les commentaires HTML <!-- ... -->

Ces commentaires sont ceux définis par format HTML. Ils sont intégralement reconduits dans le fichier HTML généré. Il est possible d'insérer, dans ce tag, un tag JSP de type expression qui sera exécuté.

La syntaxe est la suivante :

<!-- commentaires [<%= expression %>] -->

Exemple :

```
<%@ page import="java.util.*" %>
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<!-- Cette page a ete generee le <%= new Date() %> -->
<p>Bonjour</p>
</BODY>
</HTML>
```

Résultat :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<!-- Cette page a ete generee le Thu Feb 15 11:44:25 CET 2001 -->
<p>Bonjour</p>
</BODY>
</HTML>
```

Le contenu d'une expression incluse dans des commentaires est dynamique : sa valeur peut changer à chaque génération de la page en fonction de son contenu.

50.4.3.2. Les commentaires cachés `<%-- ... --%>`

Les commentaires cachés sont utilisés pour documenter la page JSP. Leur contenu est ignoré par le moteur de JSP et ne sont donc pas reconduits dans la page HTML générée.

La syntaxe est la suivante :

`<%-- commentaires --%>`

Exemple :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<%-- Commentaires de la page JSP --%>
<p>Bonjour</p>
</BODY>
</HTML>
```

Résultat :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Essai de page JSP</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<p>Bonjour</p>
</BODY>
</HTML>
```

Ce tag peut être utile pour éviter l'exécution de code lors de la phase de débogage.

50.4.4. Les tags d'actions

Les tags d'actions permettent de réaliser des traitements couramment utilisés.

50.4.4.1. Le tag `<jsp:useBean>`

Le tag `<jsp:useBean>` permet de localiser une instance ou d'instancier un bean pour l'utiliser dans la JSP.

L'utilisation d'un bean dans une JSP est très pratique car il peut encapsuler des traitements complexes et être réutilisable par d'autre JSP ou composants. Le bean peut par exemple assurer l'accès à une base de données. L'utilisation des beans permet de simplifier les traitements inclus dans la JSP.

Lors de l'instanciation d'un bean, on précise la portée du bean. Si le bean demandé est déjà instancié pour la portée précisée alors il n'y pas de nouvelle instance du bean qui est créée mais sa référence est simplement renvoyée : le tag `<jsp:useBean>` n'instancie donc pas obligatoirement un objet.

Ce tag ne permet pas de traiter directement des EJB.

La syntaxe est la suivante :

```
<jsp:useBean
id="beanInstanceName"
scope="page|request|session|application"
{ class="package.class" |
type="package.class" |
class="package.class" type="package.class" |
beanName="{package.class | <%= expression %>}" type="package.class"
}
{ /> |
> ...
</jsp:useBean>
}
```

L'attribut `id` permet de donner un nom à la variable qui va contenir la référence sur le bean.

L'attribut `scope` permet de définir la portée durant laquelle le bean est défini et utilisable. La valeur de cette attribut détermine la manière dont le tag localise ou instancie le bean. Les valeurs possibles sont :

Valeur	Rôle
page	Le bean est utilisable dans toute la page JSP ainsi que dans les fichiers statiques inclus. C'est la valeur par défaut.
request	le bean est accessible durant la durée de vie de la requête. La méthode <code>getAttribute()</code> de l'objet <code>request</code> permet d'obtenir une référence sur le bean.
session	le bean est utilisable par toutes les JSP qui appartiennent à la même session que la JSP qui a instanciée le bean. Le bean est utilisable tout au long de la session par toutes les pages qui y participent. La JSP qui crée le bean doit avoir l'attribut <code>session = « true »</code> dans sa directive <code>page</code> .
application	le bean est utilisable par toutes les JSP qui appartiennent à la même application que la JSP qui a instanciée le bean. Le bean n'est instancié que lors du rechargement de l'application.

L'attribut `class` permet d'indiquer la classe du bean.

L'attribut `type` permet de préciser le type de la variable qui va contenir la référence du bean. La valeur indiquée doit obligatoirement être une super classe du bean ou une interface implémentée par le bean (directement ou par héritage)

L'attribut `beanName` permet d'instancier le bean grâce à la méthode `instanciate()` de la classe `Beans`.

Exemple :

```
<jsp:useBean id="monBean" scope="session" class="test.MonBean" />
```

Dans cet exemple, une instance de `MonBean` est créée une seule et unique fois lors de la session. Dans la même session, l'appel du tag `<jsp:useBean>` avec le même bean et la même portée ne feront que renvoyer l'instance créée. Le bean est ainsi accessible durant toute la session.

Le tag `<jsp:useBean>` recherche si une instance du bean existe avec le nom et la portée précisée. Si elle n'existe pas, alors

une instance est créée. Si il y a instanciation du bean, alors les tags `<jsp:setProperty>` inclus dans le tag sont utilisés pour initialiser les propriétés du bean sinon ils sont ignorés. Les tags inclus entre les tags `<jsp:useBean>` et `</jsp:useBean>` ne sont exécutés que si le bean est instancié.

Exemple :

```
<jsp:useBean id="monBean" scope="session" class="test.MonBean" >
<jsp:setProperty name="monBean" property="*" />
</jsp:useBean>
```

Cet exemple a le même effet que le précédent avec une initialisation des propriétés du bean lors de son instanciation avec les valeurs des paramètres correspondants.

Exemple complet : TestBean.jsp

```
<html>
<HEAD>
<TITLE>Essai d'instanciation d'un bean dans une JSP</TITLE>
</HEAD>
<body>
<p>Test d'utilisation d'un Bean dans une JSP </p>
<jsp:useBean id="personne" scope="request" class="test.Personne" />
<p>nom initial = <%=personne.getNom() %></p>
<%
personne.setNom("mon nom");
%>
<p>nom mise à jour = <%= personne.getNom() %></p>
</body>
</html>
```

Personne.java

```
package test;
public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;

    public Personne() {
        this.nom = "nom par défaut";
        this.prenom = "prenom par défaut";
    }

    public void setNom (String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getNom() {
        return (this.nom);
    }

    public void setPrenom (String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public String getPrenom () {
        return (this.prenom);
    }
}
```

Selon le moteur de JSP utilisé, les fichiers du bean doivent être placés dans un répertoire particulier pour être accessibles par la JSP.

Pour tester cette JSP avec Tomcat, il faut compiler le bean `Personne` dans le répertoire `c:\jakarta-tomcat\webapps\examples\web-inf\classes\test` et placer le fichier `TestBean.jsp` dans le répertoire `c:\jakarta-tomcat\webapps\examples\jsp\test`.



50.4.4.2. Le tag `<jsp:setProperty>`

Le tag `<jsp:setProperty>` permet de mettre à jour la valeur d'un ou plusieurs attributs d'un Bean. Le tag utilise le setter (méthode `setXXX()` ou `XXX` est le nom de la propriété avec la première lettre en majuscule) pour mettre à jour la valeur. Le bean doit exister grâce à un appel au tag `<jsp:useBean>`.

Il existe trois façons de mettre à jour les propriétés soit à partir des paramètres de la requête soit avec une valeur :

- alimenter automatiquement toutes les propriétés avec les paramètres correspondants de la requête
- alimenter automatiquement une propriété avec le paramètre de la requête correspondant
- alimenter une propriété avec la valeur précisée

La syntaxe est la suivante :

```
<jsp:setProperty name="beanInstanceName"
{ property="*" |
property="propertyName" [ param="parameterName" ] |
property="propertyName" value="{string | <%= expression %>}"
}
/>
```

L'attribut `name` doit contenir le nom de la variable qui contient la référence du bean. Cette valeur doit être identique à celle de l'attribut `id` du tag `<jsp:useBean>` utilisé pour instancier le bean.

L'attribut `property="*"` permet d'alimenter automatiquement les propriétés du bean avec les paramètres correspondants contenus dans la requête. Le nom des propriétés et le nom des paramètres doivent être identiques.

Comme les paramètres de la requête sont toujours fournis sous forme de String, une conversion est réalisée en utilisant la méthode `valueOf()` du wrapper du type de la propriété.

Exemple :

```
<jsp:setProperty name="monBean" property="*" />
```

L'attribut `property="propertyName" [ param="parameterName" ]` permet de mettre à jour un attribut du bean. Par défaut, l'alimentation est faite automatiquement avec le paramètre correspondant dans la requête. Si le nom de la propriété et du paramètre sont différents, il faut préciser l'attribut `property` et l'attribut `param` qui doit contenir le nom du paramètre qui va alimenter la propriété du bean.

Exemple :

```
<jsp:setProperty name="monBean" property="nom" />
```

L'attribut `property="propertyName" value="{string | <%= expression %>}"` permet d'alimenter la propriété du bean avec une valeur particulière.

Exemple :

```
<jsp:setProperty name="monBean" property="nom" value="toto" />
```

Il n'est pas possible d'utiliser param et value dans le même tag.

Exemple : Cette exemple est identique au précédent

```
<html>
<HEAD>
<TITLE>Essai d'instanciation d'un bean dans une JSP</TITLE>
</HEAD>
<body>
<p>Test d'utilisation d'un Bean dans une JSP </p>
<jsp:useBean id="personne" scope="request" class="test.Personne" />
<p>nom initial = <%= personne.getNom() %></p>
<jsp:setProperty name="personne" property="nom" value="mon nom" />
<p>nom mis à jour = <%= personne.getNom() %></p>
</body>
</html>
```

Ce tag peut être utilisé entre les tags `<jsp:useBean>` et `</jsp:useBean>` pour initialiser les propriétés du bean lors de son instanciation.

50.4.4.3. Le tag `<jsp:getProperty>`

Le tag `<jsp:getProperty>` permet d'obtenir la valeur d'un attribut d'un Bean. Le tag utilise le getter (méthode `getXXX()` ou `XXX` est le nom de la propriété avec la première lettre en majuscule) pour obtenir la valeur et l'insérer dans la page HTML généré. Le bean doit exister grâce à un appel au tag `<jsp:useBean>`.

La syntaxe est la suivante :

```
<jsp:getProperty name="beanInstanceName" property="propertyName" />
```

L'attribut `name` indique le nom du bean tel qu'il a été déclaré dans le tag `<jsp:useBean>`.

L'attribut `property` indique le nom de la propriété dont on veut la valeur.

Exemple :

```
<html>
<HEAD>
<TITLE>Essai d'instanciation d'un bean dans une JSP</TITLE>
</HEAD>
<body>
<p>Test d'utilisation d'un Bean dans une JSP </p>
<jsp:useBean id="personne" scope="request" class="test.Personne" />
<p>nom initial = <jsp:getProperty name="personne" property="nom" /></p>
<jsp:setProperty name="personne" property="nom" value="mon nom" />
<p>nom mise à jour = <jsp:getProperty name="personne" property="nom" /></p>
</body>
</html>
```



Attention : ce tag ne permet pas d'obtenir la valeur d'une propriété indexée ni les valeurs d'un attribut d'un EJB.

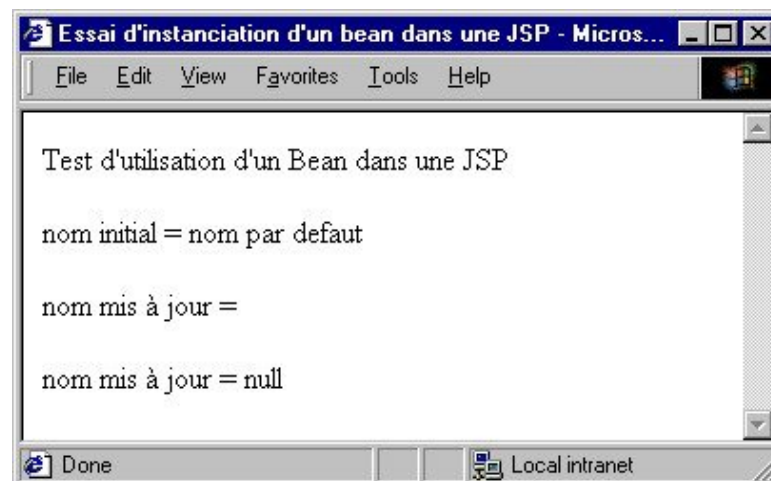
Remarque : avec Tomcat 3.1, l'utilisation du tag `<jsp:getProperty>` sur un attribut dont la valeur est null n'affiche rien alors que l'utilisation d'un tag d'expression retourne « null ».

Exemple :

```

<html>
<HEAD>
<TITLE>Essai d'instanciation d'un bean dans une JSP</TITLE>
</HEAD>
<body>
<p>Test d'utilisation d'un Bean dans une JSP </p>
<jsp:useBean id="personne" scope="request" class="test.Personne" />
<p>nom initial = <jsp:getProperty name="personne" property="nom" /></p>
<% personne.setNom(null);%>
<p>nom mis à jour = <jsp:getProperty name="personne" property="nom" /></p>
<p>nom mis à jour = <%= personne.getNom() %></p>
</body>
</html>

```



50.4.4.4. Le tag de redirection <jsp:forward>

Le tag <jsp:forward> permet de rediriger la requête vers une autre URL pointant vers un fichier HTML, JSP ou un servlet.

Dès que le moteur de JSP rencontre ce tag, il redirige la requête vers l'URL précisée et ignore le reste de la JSP courante. Tout ce qui a été généré par la JSP est perdu.

La syntaxe est la suivante :

```

<jsp:forward page="{relativeURL | <%= expression %>}" />
ou
<jsp:forward page="{relativeURL | <%= expression %>}" >
<jsp:param name="parameterName" value="{ parameterValue | <%= expression %>}" /> +
</jsp:forward>

```

L'option page doit contenir la valeur de l'URL de la ressource vers laquelle la requête va être redirigée.

Cette URL est absolue si elle commence par un '/' sinon elle est relative à la JSP . Dans le cas d'une URL absolue, c'est le serveur web qui détermine la localisation de la ressource.

Il est possible de passer un ou plusieurs paramètres vers la ressource appelée grâce au tag <jsp:param>.

Exemple : Test8.jsp

```

<html>
<body>
<p>Page initiale appelée</p>
<jsp:forward page="forward.htm"/>
</body>
</html>
forward.htm

```



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Page HTML</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<p><table border="1" cellpadding="4" cellspacing="0" width="30%" align=center >
<tr bgcolor="#A6A5C2">
<td align="center">Page HTML forwardée</Td>
</Tr>
</table></p>
</BODY>
</HTML>

```

Dans l'exemple, le fichier forward.htm doit être dans le même répertoire que la JSP. Lors de l'appel à la JSP, c'est le page HTML qui est affichée. Le contenu généré par la page JSP n'est pas affiché.

50.4.4.5. Le tag <jsp:include>

Ce tag permet d'inclure le contenu généré par une JSP ou une servlet dynamiquement au moment où la JSP est exécutée. C'est la différence avec la directive include avec laquelle le fichier est inséré dans la JSP avant la génération de la servlet.

La syntaxe est la suivante :

```
<jsp:include page="relativeURL" flush="true" />
```

L'attribut page permet de préciser l'URL relative de l'élément à insérer.

L'attribut flush permet d'indiquer si le tampon doit être envoyé au client et vidé. Si la valeur de ce paramètre est true, il n'est pas possible d'utiliser certaines fonctionnalités dans la servlet ou la JSP appelée : il n'est pas possible de modifier l'entête de la réponse (header, cookies) ou renvoyer ou faire suivre vers une autre page.

Exemple :

```

<html>
  <body>
    <jsp:include page="bandeau.jsp"/>
    <H1>Bonjour</H1>
    <jsp:include page="pied.jsp"/>
  </body>
</html>

```

Il est possible de fournir des paramètres à la servlet ou à la JSP appelée en utilisant le tag <jsp:param>.

50.4.4.6. Le tag <jsp:plugin>

Ce tag permet la génération du code HTML nécessaire à l'exécution d'une applet en fonction du navigateur : un tag HTML <Object> ou <Embed> est généré en fonction de l'attribut User-Agent de la requête.

Le tag <jsp:plugin> possède trois attributs obligatoires :

Attribut	Rôle
code	permet de préciser le nom de classe
codebase	contient une URL précisant le chemin absolu ou relatif du répertoire contenant la classe ou l'archive
type	les valeurs possibles sont applet ou bean

Il possède aussi plusieurs autres attributs optionnels dont les plus utilisés sont :

Attribut	Rôle
align	permet de préciser l'alignement de l'applet : les valeurs possibles sont bottom, middle ou top
archive	permet de préciser un ensemble de ressources (bibliothèques jar, classes, ...) qui seront automatiquement chargées. Le chemin de ces ressources tient compte de l'attribut codebase
height	précise la hauteur de l'applet en pixel ou en pourcentage
hspace	précise le nombre de pixels insérés à gauche et à droite de l'applet
javaversion	précise la version minimale du jre à utiliser pour faire fonctionner l'applet
name	précise le nom de l'applet
vspace	précise le nombre de pixels insérés en haut et en bas de l'applet
width	précise la longueur de l'applet en pixel ou en pourcentage

Pour fournir un ou plusieurs paramètres, il faut utiliser dans le corps du tag `<jsp:plugin>` le tag `<jsp:params>`. Chaque paramètre sera alors défini dans un tag `<jsp:param>`.

Exemple :

```
<jsp:plugin type="applet" code="MonApplet.class" codebase="applets"
    javaversion="1.1" width="200" height="200" >
  <jsp:params>
    <jsp:param name="couleur" value="eeeeee" />
  </jsp:params>
</jsp:plugin>
```

Le tag `<jsp:fallback>` dans le corps du tag `<jsp:plugin>` permet de préciser un message qui sera affiché dans les navigateurs ne supportant pas le tag HTML `<Object>` ou `<Embed>`.

50.5. Un Exemple très simple

Exemple : TestJSPIdent.html

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Identification</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM METHOD=POST ACTION="jsp/TestJSPAccueil.jsp">
Entrer votre nom :
<INPUT TYPE=TEXT NAME="nom">
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="SUBMIT">
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Exemple : TestJSPAccueil.jsp

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Accueil</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<%
String nom = request.getParameter("nom");
%>
<H2>Bonjour <%= nom %></H2>
```

```
</BODY>
</HTML>
```

50.6. La gestion des erreurs

Lors de l'exécution d'une page JSP, des erreurs peuvent survenir. Chaque erreur se traduit par la levée d'une exception. Si cette exception est capturée dans un bloc try/catch de la JSP, celle-ci est traitée. Si l'exception n'est pas capturée dans la page, il y a deux possibilités selon qu'une page d'erreur soit associée à la page JSP :

- sans page d'erreur associée, la pile d'exécution de l'exception est affichée
- avec une page d'erreur associée, une redirection est effectuée vers cette JSP

La définition d'une page d'erreur permet de la préciser dans l'attribut `errorPage` de la directive `page` des autres JSP de l'application. Si une exception est levée dans les traitements d'une de ces pages, la JSP va automatiquement rediriger l'utilisateur vers la page d'erreur précisée.

La valeur de l'attribut `errorPage` de la directive `page` doit contenir l'URL de la page d'erreur. Le plus simple est de définir cette page à la racine de l'application web et de faire précéder le nom de la page par un caractère `/` dans l'url.

Exemple :

```
<%@ page errorPage="/mapagederreur.jsp" %>
```

50.6.1. La définition d'une page d'erreur

Une page d'erreur est une JSP dont l'attribut `isErrorPage` est égal à `true` dans la directive `page`. Une telle page dispose d'un accès à la variable implicite nommée `exception` de type `Throwable` qui encapsule l'exception qui a été levée.

Il est possible dans une telle page d'afficher un message d'erreur personnalisé mais aussi d'inclure des traitements liés à la gestion de l'exception : ajouter l'exception dans un journal, envoi d'un mail pour son traitement, ...

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html" %>
%@ page isErrorPage="true" %>
<html>
  <body>
    <h1>Une erreur est survenue lors des traitements</h1>
    <p><%= exception.getMessage() %></p>
  </body>
</html>
```

50.7. Les bibliothèques de tag personnalisées (custom taglibs)

Les bibliothèques de tags (taglibs) ou tags personnalisés (custom tags) permettent de définir ses propres tags basés sur XML, de les regrouper dans une bibliothèque et de les réutiliser dans des JSP. C'est une extension de la technologie JSP apparue à partir de la version 1.1 des spécifications des JSP.

50.7.1. Présentation

Un tag personnalisé est un élément du langage JSP défini par un développeur pour des besoins particuliers qui ne sont pas traités en standard par les JSP. Elles permettent de définir ces propres tags qui réaliseront des actions pour générer la réponse.

Le principal but est de favoriser la séparation des rôles entre le développeur Java et concepteur de page web. L'idée maitresse est de déporter le code Java contenu dans les scriptlets de la JSP dans des classes dédiées et de les appeler dans le code source de la JSP en utilisant des tags particuliers.

Ce concept peut sembler proche de celui des javabeans dont le rôle principal est aussi de définir des composants réutilisables. Les javabeans sont particulièrement adaptés pour stocker et échanger des données entre les composants de l'application web via la session.

Les tags personnalisés sont adaptés pour enlever du code Java inclus dans les JSP est le déporter dans une classe dédiée. Cette classe est physiquement un javabeau qui implémente une interface particulière.

La principale différence entre un javabeau et un tag personnalisé est que ce dernier tient compte de l'environnement dans lequel il s'exécute (notamment la JSP et le contexte de l'application web) et interagit avec lui.

Pour de plus amples informations sur les bibliothèques de tags personnalisés, il suffit de consulter le site de Sun qui leur sont consacrées :

<http://java.sun.com/products/jsp/taglibraries.html>.

Les tags personnalisés possèdent des fonctionnalités intéressantes :

- ils ont un accès aux objets de la JSP notamment l'objet de type `HttpServletResponse`. Ils peuvent donc modifier le contenu de la réponse générée par la JSP
- ils peuvent recevoir des paramètres envoyés à partir de la JSP qui les appelle
- ils peuvent avoir un corps qu'ils peuvent manipuler. Par extension de cette fonctionnalité, il est possible d'imbriquer un tag personnalisé dans un autre avec un nombre d'imbrication illimité

Les avantages des bibliothèques de tags personnalisés sont :

- une suppression du code Java dans la JSP remplacé par un tag XML facilement compréhensible ce qui simplifie grandement la JSP
- une API facile à mettre en oeuvre
- une forte et facile réutilisabilité des tags développés
- une maintenance des JSP facilitée

La définition d'une bibliothèque de tags comprend plusieurs entités :

- une classe dit "handler" pour chaque tag qui compose la bibliothèque
- un fichier de description de la bibliothèque

50.7.2. Les handlers de tags

Chaque tag est associé à une classe qui va contenir les traitements à exécuter lors de l'utilisation du tag. Une telle classe est nommée "handler de tag" (tag handler). Pour permettre leur appel, une telle classe doit obligatoirement implémenter directement ou indirectement l'interface `javax.servlet.jsp.tagext.Tag`

L'interface `Tag` possède une interface fille `BodyTag` qui doit être utilisée dans le cas où le tag peut utiliser le contenu de son corps.

Pour plus de facilité, l'API JSP propose les classes `TagSupport` et `BodyTagSupport` qui implémentent respectivement l'interface `Tag` et `BodyTag`. Ces deux classes, contenues dans le package `javax.servlet.jsp.tagext`, proposent des implémentations par défaut des méthodes de l'interface. Ces deux classes proposent un traitement standard par défaut pour chacune des méthodes de l'interface qu'ils implémentent. Pour définir un handler de tag, il suffit d'hériter de l'une ou l'autre de ces deux classes.

Les méthodes définies dans les interfaces Tag et BodyTag sont appelées, par la servlet issue de la compilation de la JSP, au cours de l'utilisation du tag.

Le cycle de vie général d'un tag est le suivant :

- lors de la rencontre du début du tag, un objet du type du handler est instancié
- plusieurs propriétés sont initialisées (pageContext, parent, ...) en utilisant les setters correspondant
- si le tag contient des attributs, les setters correspondant sont appelés pour alimenter leur valeur
- la méthode doStartTag() est appelée
- si la méthode doStartTag() renvoie la valeur EVAL_BODYINCLUDE alors le contenu du corps du tag est évalué
- lors de la rencontre de la fin du tag, appel de la méthode doEndTag()
- si la méthode doEndTag() renvoie la valeur EVAL_PAGE alors l'évaluation de la page se poursuit, si elle renvoie la valeur SKIP_PAGE elle ne se poursuit pas

Toutes ces opérations sont réalisées par le code généré lors de la compilation de la JSP.

Un handler de tag possède un objet qui permet d'avoir un accès aux objets implicites de la JSP. Cet objet est du type javax.servlet.jsp.PageContext

Comme le code contenu dans la classe du tag ne peut être utilisé que dans le contexte particulier du tag, il peut être intéressant de sortir une partie de ce code dans une ou plusieurs classes dédiées qui peuvent être éventuellement des beans.

Pour compiler ces classes, il faut obligatoirement que le jar de l'API servlets (servlets.jar) soit inclus dans la variable CLASSPATH.

50.7.3. L'interface Tag

Cette interface définit les méthodes principales pour la gestion du cycle de vie d'un tag personnalisé qui ne doit pas manipuler le contenu de son corps.

Elle définit plusieurs constantes :

Constante	Rôle
EVAL_BODY_INCLUDE	Continuer avec l'évaluation du corps du tag
EVAL_PAGE	Continuer l'évaluation de la page
SKIP_BODY	Empêcher l'évaluation du corps du tag
SKIP_PAGE	Empêcher l'évaluation du reste de la page

Elle définit aussi plusieurs méthodes :

Méthode	Rôle
int doEndTag()	Traitements à la rencontre du tag de début
int doStartTag()	Traitements à la rencontre du tag de fin
setPageContext(Context)	Sauvegarde du contexte de la page

La méthode doStartTag() est appelée lors de la rencontre du tag d'ouverture et contient les traitements à effectuer dans ce cas. Elle doit renvoyer un entier prédéfini qui indique comment va se poursuivre le traitement du tag :

- EVAL_BODY_INCLUDE : poursuite du traitement avec évaluation du corps du tag
- SKIP_BODY : poursuite du traitement sans évaluation du corps du tag

La méthode `doEndTag()` est appelée lors de la rencontre du tag de fermeture et contient les traitements à effectuer dans ce cas. Elle doit renvoyer un entier prédéfini qui indique comment va se poursuivre le traitement de la JSP.

- `EVAL_PAGE` : poursuite du traitement de la JSP
- `SKIP_PAGE` : ne pas poursuivre le traitement du reste de la JSP

50.7.4. L'accès aux variables implicites de la JSP

Les tags ont accès aux variables implicites de la JSP dans laquelle ils s'exécutent via un objet de type `PageContext`. La variable `pageContext` est un objet de ce type qui est initialisé juste après l'instanciation du handler.

Le classe `PageContext` est une classe abstraite dont l'implémentation des spécifications doit fournir une adaptation concrète.

Cette classe définit plusieurs méthodes :

Méthodes	Rôles
<code>JspWriter getOut()</code>	Permet un accès à la variable <code>out</code> de la JSP
<code>Exception getException()</code>	Permet un accès à la variable <code>exception</code> de la JSP
<code>Object getPage()</code>	Permet un accès à la variable <code>page</code> de la JSP
<code>ServletRequest getRequest()</code>	Permet un accès à la variable <code>request</code> de la JSP
<code>ServletResponse getResponse()</code>	Permet un accès à la variable <code>response</code> de la JSP
<code>ServletConfig getServletConfig()</code>	Permet un accès à l'instance de la variable de type <code>ServletConfig</code>
<code>ServletContext getServletContext()</code>	Permet un accès à l'instance de la variable de type <code>ServletContext</code>
<code>HttpSession getSession()</code>	Permet un accès à la session
<code>Object getAttribute(String)</code>	Renvoie l'objet associé au nom fourni en paramètre dans la portée de la page
<code>setAttribute(String, Object)</code>	Permet de placer dans la portée de la page un objet dont le nom est fourni en paramètre

50.7.5. Les deux types de handlers

Il existe deux types de handlers :

- les handlers de tags sans corps
- les handlers de tags avec corps

50.7.5.1. Les handlers de tags sans corps

Pour définir le handler d'un tag personnalisé sans corps, il suffit de définir une classe qui implémente l'interface `Tag` ou qui héritent de la classe `TagSupport`. Il faut définir ou redéfinir les méthodes `doStartTag()` et `endStartTag()`

La méthode `doStartTag()` est appelée à la rencontre du début du tag. Cette méthode doit contenir le code à exécuter dans ce cas et renvoyer la constante `SKIP_BODY` puisque le tag ne contient pas de corps

50.7.5.2. Les handlers de tags avec corps

Le cycle de vie d'un tel tag inclus le traitement du corps si la méthode `doStartTag()` renvoie la valeur `EVAL_BODY_TAG`.

Dans ce cas, les opérations suivantes sont réalisées :

- la méthode `setBodyContent()` est appelée
- le contenu du corps est traité
- la méthode `doAfterBody()` est appelée. Si elle renvoie la valeur `EVAL_BODY_TAG`, le contenu du corps est de nouveau traité

50.7.6. Les paramètres d'un tag

Un tag peut avoir un ou plusieurs paramètres qui seront transmis à la classe via des attributs. Pour chacun des paramètres, il faut définir des getter et des setter en respectant les règles et conventions des Java beans. Il est impératif de définir un champ, un setter et éventuellement un accesseur pour chaque attribut.

La JSP utilisera le setter pour fournir à l'objet la valeur de l'attribut.

Au moment de la génération de la servlet par le moteur de JSP, celui ci vérifie par introspection la présence d'un setter pour l'attribut concerné.

50.7.7. Définition du fichier de description de la bibliothèque de tags (TLD)

Le fichier de description de la bibliothèque de tags (tag library descriptor file) est un fichier au format XML qui décrit une bibliothèque de tag. Les informations qu'il contient concerne la bibliothèque de tags elle même et concerne aussi chacun des tags qui la compose.

Ce fichier est utilisé par le conteneur Web lors de la compilation de la JSP pour remplacer le tag par du code Java.

Ce fichier doit toujours avoir pour extension `.tld`. Il doit être placé dans le répertoire `web-inf` du fichier `war` ou dans un de ces sous répertoires. Le plus pratique est de tous les regrouper dans un répertoire nommé par exemple `tags` ou `tld`.

Comme tout bon fichier XML, le fichier TLD commence par un prologue :

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<!DOCTYPE taglib
  PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD JSP Tag Library 1.1//EN"
  "http://java.sun.com/j2ee/dtds/web-jsptaglibrary_1_1.dtd">
```

La DTD précisée doit correspondre à la version de l'API JSP utilisée. L'exemple précédent concernait la version 1.1, l'exemple suivant concerne la version 1.2

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<!DOCTYPE taglib
  PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD JSP Tag Library 1.2//EN"
  "http://java.sun.com/dtds/web-jsptaglibrary_1_2.dtd">
```

Le tag racine du document XML est le tag `<taglib>`.

Ce tag peut contenir plusieurs tags qui définissent les caractéristiques générales de la bibliothèque. Les tags suivants sont

définis dans les spécifications 1.2 :

Nom	Rôle
tlib-version	version de la bibliothèque
jsp-version	version des spécifications JSP utilisée
short-name	nom court la bibliothèque (optionnel)
uri	URI qui identifie de façon unique la bibliothèque : cette URI n'a pas besoin d'exister réellement
display-name	nom de la bibliothèque
small-icon	(optionnel)
large-icon	(optionnel)
description	description de la bibliothèque
validator	(optionnel)
listener	(optionnel)
tag	il en faut autant que de tags qui composent la bibliothèque

Pour chaque tag personnalisé défini dans la bibliothèque, il faut un tag <tag>. Ce tag permet de définir les caractéristiques d'un tag de la bibliothèque.

Ce tag peut contenir les tags suivants :

Nom	Rôle
name	nom du tag : il doit être unique dans la bibliothèque
tag-class	nom entièrement qualifié de la classe qui contient le handler du tag
tei-class	nom qualifié d'une classe fille de la classe javax.servlet.jsp.tagext.TagExtraInfo (optionnel)
body-content	type du corps du tag. Les valeurs possibles sont : • JSP : le corps du tag contient des tags JSP qui doivent être interprétés • tagdependent : l'interprétation du contenu du corps est faite par le tag • empty : le corps doit obligatoirement être vide La valeur par défaut est JSP
display-name	nom court du tag
small-icon	nom relatif par rapport à la bibliothèque d'un fichier gif ou jpeg contenant une icône. (optionnel)
large-icon	nom relatif par rapport à la bibliothèque d'un fichier gif ou jpeg contenant une icône. (optionnel)
description	description du tag (optionnel)
variable	(optionnel)
attribute	il en faut autant que d'attribut possédé par le tag (optionnel)
example	un exemple de l'utilisation du tag (optionnel)

Pour chaque attribut du tag personnalisé, il faut utiliser un tag <attribute>. Ce tag décrit un attribut d'un tag et peut contenir les tags suivants :

Nom	Description
name	nom de l'attribut

required	booléen qui indique la présence obligatoire de l'attribut
rtexprvalue	booléen qui indique si la page doit évaluer l'expression lors de l'exécution. Il faut donc mettre la valeur true si la valeur de l'attribut est fournie avec un tag JSP d'expression <%= %>

Le tag <Variable> contient les tags suivants :

Nom	Rôle
name-given	
name-from-attribut	
variable-class	nom de la classe de la valeur de l'attribut. Par défaut java.lang.String
declare	par défaut : True
scope	visibilité de l'attribut. Les valeurs possibles sont : • AT_BEGIN • NESTED • AT_END Par défaut : NESTED (optionnel)
description	description de l'attribut (optionnel)

Chaque bibliothèque doit être définie avec un fichier de description au format xml possédant une extension .tld. Le contenu de ce fichier doit pouvoir être validé avec une DTD fournie par Sun.

Ce fichier est habituellement stocké dans le répertoire web-inf de l'application web ou un de ses sous répertoires.

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
  <!DOCTYPE taglib PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD JSP Tag Library 1.1//EN"
    "http://java.sun.com/j2ee/dtds/web-jsptaglibrary_1_1.dtd">
<taglib>
  <tlibversion>1.0</tlibversion>
  <jspversion>1.1</jspversion>
  <shortname>testtaglib</shortname>
  <uri>http://perso.jmd.test.taglib</uri>
  <info>Bibliotheque de test des taglibs</info>

  <tag>
    <name>testtaglib1</name>
    <tagclass>perso.jmd.test.taglib.TestTaglib1</tagclass>
    <info>Tag qui affiche bonjour</info>
  </tag>
</taglib>
```

50.7.8. Utilisation d'une bibliothèque de tags

Pour utiliser une bibliothèque de classe, il y a des actions à réaliser au niveau du code source de la JSP et au niveau de conteneur d'application web pour déployer la bibliothèque de tags.

50.7.8.1. Utilisation dans le code source d'une JSP

Pour chaque bibliothèque à utiliser dans une JSP, il faut la déclarer en utilisant la directive taglib avant son utilisation. Le plus simple est d'effectuer ces déclarations tout au début du code de la JSP.

Cette directive possède deux attributs :

- uri : l'URI de la bibliothèque telle que définie dans le fichier de description
- prefix : un préfix qui servira d'espace de noms pour les tags de la bibliothèque dans la JSP

Exemple :

```
<%@ taglib uri="/WEB-INF/tld/testtaglib.tld" prefix="maTagLib" %>
```

L'attribut uri permet de donner une identité au fichier de description de la bibliothèque de tags (TLD). La valeur fournie peut être :

- directe (par exemple le nom du fichier avec son chemin relatif)

Exemple :

```
<%@ taglib uri="/WEB-INF/tld/testtaglib.tld" prefix="maTagLib" %>
```

- ou indirecte (concordance avec un nom logique défini dans un tag taglib du descripteur de déploiement de l'application web)

Exemple :

```
<%@ taglib uri= "/maTaglib" prefix= "maTagbib" %>
```

Dans ce dernier cas, il faut ajouter pour chaque bibliothèque un tag <taglib> dans le fichier de description de déploiement de l'application/WEB-INF/web.xml

Exemple :

```
<taglib>
  <taglib-uri>/maTagLibTest</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/tld/testtaglib.tld</taglib-location>
</taglib>
```

L'appel d'un tag se fait en utilisant un tag dont le nom à la forme suivante : prefix:tag

Le préfix est celui défini dans la directive taglib.

Exemple : un tag sans corps

```
<maTagLib:testtaglib1/>
```

Exemple : un tag avec corps

```
<prefix:tag>
...
</prefix:tag>
```

Le corps peut contenir du code HTML, du code JSP ou d'autre tag personnalisé.

Le tag peut avoir des attributs si ceux ci ont été définis. La syntaxe pour les utiliser respecte la norme XML

Exemple : un tag avec un paramètre constant

```
<prefix:tag attribut="valeur"/>
```

La valeur de cet attribut peut être une donnée dynamiquement évaluée lors de l'exécution :

Exemple : un tag avec un paramètre

```
<prefix:tag attribut="<%= uneVariable%>" />
```

50.7.8.2. Déploiement d'une bibliothèque

Au moment de la compilation de la JSP en servlet, le conteneur transforme chaque tag en un appel à un objet du type de la classe associé au tag.

Il y a deux types d'éléments dont il faut s'assurer l'accès par le conteneur d'applications web :

- le fichier de description de la bibliothèque
- les classes des handlers de tag

Les classes des handlers de tags peuvent être stockées à deux endroits dans le fichier war selon leur format :

- si ils sont packagés sous forme de fichier jar alors ils doivent être placés dans le répertoire /WEB-INF/lib
- si ils ne sont pas packagés alors ils doivent être placés dans le répertoire /WEB-INF/classes

50.7.9. Déploiement et tests dans Tomcat

Tomcat étant l'implémentation de référence pour les technologies servlets et JSP, il est pratique d'effectuer des tests avec cet outil.

La version de Tomcat utilisée dans cette section est la 3.2.1.

50.7.9.1. Copie des fichiers

Les classes compilées doivent être copiées dans le répertoire WEB-INF/classes de la webapp si elles ne sont pas packagées dans une archive jar, sinon le ou les fichiers .jar doivent être copiés dans le répertoire WEB-INF/lib.

Le fichier .tld doit être copié dans le répertoire WEB-INF ou dans un de ces sous répertoires.

50.7.9.2. Enregistrement de la bibliothèque

Il faut enregistrer la bibliothèque dans le fichier de configuration web.xml contenu dans le répertoire web-inf du répertoire de l'application web.

Il faut ajouter dans ce fichier, un tag <taglib> pour chaque bibliothèque utilisée par l'application web contenant deux informations :

- l'URI de la bibliothèque contenue dans le tag taglib-uri. Cette URI doit être identique à celle définie dans le fichier de description de la bibliothèque
- la localisation du fichier de description

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!DOCTYPE web-app
  PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.2//EN"
  "http://java.sun.com/j2ee/dtds/web-app_2.2.dtd">
<web-app>
  <welcome-file-list id="ListePageDAccueil">
    <welcome-file>index.htm</welcome-file>
    <welcome-file>index.jsp</welcome-file>
  </welcome-file-list>

  <taglib>
    <taglib-uri>maTagLibTest</taglib-uri>
    <taglib-location>/WEB-INF/tld/testtaglib.tld</taglib-location>
  </taglib>
</web-app>
```

50.7.9.3. Test

Il ne reste plus qu'à lancer Tomcat si ce n'est pas encore fait et de saisir l'url de la page contenant l'appel au tag personnalisé.

50.7.10. Les bibliothèques de tags existantes

Il existe de nombreuses bibliothèques de tags libres ou commerciales disponibles sur le marché. Cette section va tenter de présenter quelques unes de plus connues et des plus utilisées du monde libre. Cette liste n'est pas exhaustive.

50.7.10.1. Struts

Struts est un framework pour la réalisation d'applications web reposant sur le modèle MVC 2.

Pour la partie vue, Struts utilise les JSP et propose en plus plusieurs bibliothèques de tags pour faciliter le développement de cette partie présentation. Struts possède quatre grandes bibliothèques :

- formulaire HTML
- modèles (templates)
- Javabeans (bean)
- traitements logiques (logic)

Le site web de struts se trouve à l'url : <http://jakarta.apache.org/struts/index.html>

Ce framework est détaillée dans le chapitre «[Struts](#)».

50.7.10.2. Jakarta Tag libs



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

50.7.10.3. JSP Standard Tag Library (JSTL)

JSP Standard Tag Library (JSTL) est une spécification issu du travail du JCP sous la JSR numéro 52. Le chapitre «JSTL (Java server page Standard Tag Library)» fournit plus de détails sur cette spécification.

51. JSTL (Java server page Standard Tag Library)

Chapitre 5 1

JSTL est l'acronyme de Java server page Standard Tag Library. C'est un ensemble de tags personnalisés développé sous la JSR 052 qui propose des fonctionnalités souvent rencontrées dans les JSP :

- Tag de structure (itération, conditionnement ...)
- Internationalisation
- Exécution de requête SQL
- Utilisation de document XML

JSTL nécessite un conteneur d'application web qui implémente l'API servlet 2.3 et l'API JSP 1.2. L'implémentation de référence (JSTL-RI) de cette spécification est développée par le projet Taglibs du groupe Apache sous le nom " Standard ".

Il est possible de télécharger cette implémentation de référence à l'URL :

<http://jakarta.apache.org/taglibs/doc/standard-doc/intro.html>

JSTL est aussi inclus dans le JWSDP (Java Web Services Developer Pack), ce qui facilite son installation et son utilisation. Les exemples de cette section ont été réalisés avec le JWSDP 1.001

JSTL possède quatre bibliothèques de tag :

Rôle	TLD	Uri
Fonctions de base	c.tld	http://java.sun.com/jstl/core
Traitements XML	x.tld	http://java.sun.com/jstl/xml
Internationalisation	fmt.tld	http://java.sun.com/jstl/fmt
Traitements SQL	sql.tld	http://java.sun.com/jstl/sql

JSTL propose un langage nommé EL (expression langage) qui permet de faire facilement référence à des objets java accessibles dans les différents contextes de la JSP.

La bibliothèque de tag JSTL est livrée en deux versions :

- JSTL-RT : les expressions pour désigner des variables utilisant la syntaxe JSP classique
- JSTL-EL : les expressions pour désigner des variables utilisant le langage EL

Pour plus informations, il est possible de consulter les spécifications à l'url suivante :

<http://jcp.org/aboutJava/communityprocess/final/jsr052/>

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Un exemple simple](#)
- ♦ [Le langage EL \(Expression Language\)](#)
- ♦ [La bibliothèque Core](#)
- ♦ [La bibliothèque XML](#)
- ♦ [La bibliothèque I18n](#)

51.1. Un exemple simple

Pour commencer, voici un exemple et sa mise en oeuvre détaillée. L'application web d'exemple se nomme test. Il faut créer un répertoire test dans le répertoire webapps de tomcat.

Pour utiliser JSTL, il faut copier les fichiers jstl.jar et standard.jar dans le répertoire WEB-INF/lib de l'application web.

Il faut copier les fichiers .tld dans le répertoire WEB-INF ou un de ses sous répertoires. Dans la suite de l'exemple, ces fichiers ont été placés le répertoire /WEB-INF/tld.

Il faut ensuite déclarer les bibliothèques à utiliser dans le fichier web.xml du répertoire WEB-INF comme pour toute bibliothèque de tags personnalisés.

Exemple : pour la bibliothèque Core

```
<taglib>
  <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/core</taglib-uri>
<taglib-location>/WEB-INF/tld/c.tld</taglib-location>
</taglib>
```

L'arborescence des fichiers est la suivante :

Exemple :

```
webapps
  test
    WEB-INF
      lib
        jstl.jar
        standard.jar
      tld
        c.tld
      web.xml
    test.jsp
```

Pour pouvoir utiliser une bibliothèque personnalisée, il faut utiliser la directive taglib :

Exemple :

```
<%@ taglib prefix="c" uri="http://java.sun.com/jstl/core" %>
```

Voici les code sources des différents fichiers de l'application web :

Exemple : fichier test.jsp

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jstl/core" prefix="c" %>
<html>
  <head>
    <title>Exemple</title>
  </head>

  <body>
    <c:out value="Bonjour" /><br/>
  </body>
</html>
```

Exemple : le fichier WEB-INF/web.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!DOCTYPE web-app
PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app23.dtd">

<web-app>
  <taglib>
    <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/core</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/tld/c.tld</taglib-location>
</taglib>
</web-app>
```

Pour tester l'application, il suffit de lancer Tomcat et de saisir l'url localhost:8080/test/test.jsp dans un browser.

51.2. Le langage EL (Expression Language)

JSTL propose un langage particulier constitué d'expressions qui permet d'utiliser et de faire référence à des objets java accessible dans les différents contexte de la page JSP. Le but est de fournir un moyen simple d'accéder aux données nécessaires à une JSP.

La syntaxe de base est `${xxx}` ou `xxx` est le nom d'une variable d'un objet java défini dans un contexte particulier. La définition dans un contexte permet de définir la portée de la variable (page, requête, session ou application).

EL permet facilement de s'affranchir de la syntaxe de java pour obtenir une variable.

Exemple : accéder à l'attribut nom d'un objet personne situé dans la session avec Java

```
<%= session.getAttribute("personne").getNom() %>
```

Exemple : accéder à l'attribut nom d'un objet personne situé dans la session avec EL

```
${sessionScope.personne.nom}
```

EL possède par défaut les variables suivantes :

Variable	Rôle
PageScope	variable contenue dans la portée de la page (PageContext)
RequestScope	variable contenue dans la portée de la requête (HttpServletRequest)
SessionScope	variable contenue dans la portée de la session (HttpSession)
ApplicationScope	variable contenue dans la portée de l'application (ServletContext)
Param	paramètre de la requête http
ParamValues	paramètres de la requête sous la forme d'une collection
Header	en tête de la requête
HeaderValues	en têtes de la requête sous la forme d'une collection
InitParam	paramètre d'initialisation
Cookie	cookie
PageContext	objet PageContext de la page

EL propose aussi différents opérateurs :

Opérateur	Rôle	Exemple
.	Obtenir une propriété d'un objet	<code>\${param.nom}</code>
[]	Obtenir une propriété par son nom ou son indice	<code>\${param[" nom "]}</code> <code>\${row[1]}</code>
Empty	Teste si un objet est null ou vide si c'est une chaîne de caractère. Renvoie un boolean	<code>\${empty param.nom}</code>
== eq	test l'égalité de deux objet	
!= ne	test l'inégalité de deux objet	
< lt	test strictement inférieur	
> gt	test strictement supérieur	
<= le	test inférieur ou égal	
>= ge	test supérieur ou égal	
+	Addition	
-	Soustraction	
*	Multiplication	
/ div	Division	
% mod	Modulo	
&& and		
 or		
! not	Négation d'un valeur	

EL ne permet pas l'accès aux variables locales. Pour pouvoir accéder à de telles variables, il faut obligatoirement en créer une copie dans une des portées particulières : page, request, session ou application

Exemple :

```
<%
    int valeur = 101;
%>
    valeur = <c:out value="${valeur}" /><BR/>
```

Résultat :

valeur =

Exemple : avec la variable copiée dans le contexte de la page

```
<%
    int valeur = 101;
    pageContext.setAttribute("valeur", new Integer(valeur));
```

```
%>
  valeur = <c:out value="\${valeur}" /><BR/>
```

Résultat :

valeur = 101

51.3. La bibliothèque Core

Elle propose les tags suivants répartis dans trois catégories :

Catégorie	Tag
Utilisation de EL	set out remove catch
Gestion du flux (condition et itération)	if choose forEach forEachTokens
Gestion des URL	import url redirect

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut la déclarer dans le fichier web.xml du répertoire WEB-INF de l'application web.

Exemple :

```
<taglib>
  <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/core</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/tld/c.tld</taglib-location>
</taglib>
```

Dans chaque JSP qui utilise un ou plusieurs tags de la bibliothèque, il faut la déclarer avec une directive taglib

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jstl/core" prefix="c" %>
```

51.3.1. Le tag set

Le tag set permet de stocker une variable dans une portée particulière (page, requête, session ou application).

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à stocker
target	nom de la variable contenant un bean dont la propriété doit être modifiée
property	nom de la propriété à modifier

var	nom de la variable qui va stocker la valeur
scope	portée de la variable qui va stocker la valeur

Exemple :

```
<c:set var="maVariable1" value="valeur1" scope="page" />
<c:set var="maVariable2" value="valeur2" scope="request" />
<c:set var="maVariable3" value="valeur3" scope="session" />
<c:set var="maVariable4" value="valeur4" scope="application" />
```

La valeur peut être déterminée dynamiquement.

Exemple :

```
<c:set var="maVariable" value="${param.id}" scope="page" />
```

L'attribut target avec l'attribut property permet de modifier la valeur d'une propriété (précisée avec l'attribut property) d'un objet (précisé avec l'attribut target).

La valeur de la variable peut être précisée dans le corps du tag plutôt que d'utiliser l'attribut value.

Exemple :

```
<c:set var="maVariable" scope="page">
    Valeur de ma variable
</c:set>
```

51.3.2. Le tag out

Le tag out permet d'envoyer dans le flux de sortie de la JSP le résultat de l'évaluation de l'expression fournie dans le paramètre " value ". Ce tag est équivalent au tag d'expression `<%= ... %>` de JSP.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à afficher (obligatoire)
default	définir une valeur par défaut si la valeur est null
escapeXml	booléen qui précise si les caractères particuliers (< > & ...) doivent être convertis en leur équivalent HTML (< > &amp ; ...)

Exemple :

```
<c:out value='${pageScope.maVariable1}' />
<c:out value='${requestScope.maVariable2}' />
<c:out value='${sessionScope.maVariable 3}' />
<c:out value='${applicationScope.maVariable 4}' />
```

Il n'est pas obligatoire de préciser la portée dans laquelle la variable est stockée : dans ce cas, la variable est recherchée prioritairement dans la page, la requête, la session et enfin l'application.

L'attribut default permet de définir une valeur par défaut si le résultat de l'évaluation de la valeur est null. Si la valeur est null et que l'attribut default n'est pas utilisé alors c'est une chaîne vide qui est envoyée dans le flux de sortie.

Exemple :

```
<c:out value="${personne.nom}" default="Inconnu" />
```

Le tag out est particulièrement utile pour générer le code dans un formulaire en remplaçant avantageusement les scriptlets.

Exemple :

```
<input type="text" name="nom" value="<c:out value="${param.nom}"/>" />
```

51.3.3. Le tag remove

Le tag remove permet de supprimer une variable d'une portée particulière.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
var	nom de la variable à supprimer (obligatoire)
scope	portée de la variable

Exemple :

```
<c:remove var="maVariable1" scope="page" />
<c:remove var="maVariable2" scope="request" />
<c:remove var="maVariable3" scope="session" />
<c:remove var="maVariable4" scope="application" />
```

51.3.4. Le tag catch

Ce tag permet de capturer des exceptions qui sont levées lors de l'exécution du code inclus dans son corps.

Il possède un attribut :

Attribut	Rôle
var	nom d'une variable qui va contenir des informations sur l'anomalie

Si l'attribut var n'est pas utilisé, alors toutes les exceptions levées lors de l'exécution du corps du tag sont ignorées.

Exemple : code non protégé

```
<c:set var="valeur" value="abc" />
<fmt:parseNumber var="valeurInt" value="${valeur}"/>
```

Résultat : une exception est levée

```
javax.servlet.ServletException: In <parseNumber>, value attribute can not be parsed: "abc"
    at org.apache.jasper.runtime.PageContextImpl.handlePageException(PageContextImpl.java:
471)
    at org.apache.jsp.test$jsp.jspService(test$jsp.java:1187)
    at org.apache.jasper.runtime.HttpJspBase.service(HttpJspBase.java:107)
```

L'utilisation du tag catch peut empêcher le plantage de l'application.

Exemple :

```
<c:set var="valeur" value="abc" />
<c:catch var="erreur">
  <fmt:parseNumber var="valeurInt" value="${valeur}"/>
</c:catch>
<c:if test="${not empty erreur}">
  la valeur n'est pas numerique
</c:if>
```

Résultat :

la valeur n'est pas numerique

L'objet désigné par l'attribut var du tag catch possède une propriété message qui contient le message d'erreur

Exemple :

```
<c:set var="valeur" value="abc" />
<c:catch var="erreur">
  <fmt:parseNumber var="valeurInt" value="${valeur}"/>
</c:catch>
<c:if test="${not empty erreur}">
  <c:out value="${erreur.message}"/>
</c:if>
```

Résultat :

In <parseNumber>, value attribute can not be parsed: "abc"

Le souci avec ce tag est qu'il n'est pas possible de savoir quelle exception a été levée.

51.3.5. Le tag if

Ce tag permet d'évaluer le contenu de son corps si la condition qui lui est fournie est vraie.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
test	condition à évaluer
var	nom de la variable qui contiendra le résultat de l'évaluation
scope	portée de la variable qui contiendra le résultat

Exemple :

```
<c:if test="${empty personne.nom}" >Inconnu</c:if>
```

Le tag peut ne pas avoir de corps si le tag est simplement utilisé pour stocker le résultat de l'évaluation de la condition dans une variable.

Exemple :

```
<c:if test="${empty personne.nom}" var="resultat" />
```

Le tag if est particulièrement utile pour générer le code dans un formulaire en remplaçant avantageusement les scriptlets.

Exemple : selection de la bonne occurrence dont la valeur est fournie en paramètre de la requête

```
<FORM NAME="form1" METHOD="post" ACTION="">
  <SELECT NAME="select">
    <OPTION VALUE="choix1" <c:if test="${param.select == 'choix1'}" >selected</c:if> >
      choix 1</OPTION>
    <OPTION VALUE="choix2" <c:if test="${param.select == 'choix2'}" >selected</c:if> >
      choix 2</OPTION>
    <OPTION VALUE="choix3" <c:if test="${param.select == 'choix3'}" >selected</c:if> >
      choix 3</OPTION>
  </SELECT>
</FORM>
```

Pour tester le code, il faut fournir en paramètre dans l'url select=choix2

Exemple :

http://localhost:8080/test/test.jsp?select=choix2

51.3.6. Le tag choose

Ce tag permet de traiter différents cas mutuellement exclusifs dans un même tag. Le tag choose ne possède pas d'attribut. Il doit cependant posséder un ou plusieurs tags fils « when ».

Le tag when possède l'attribut test qui permet de préciser la condition à évaluer. Si la condition est vraie alors le corps du tag when est évalué et le résultat est envoyé dans le flux de sortie de la JSP

Le tag otherwise permet de définir un cas qui ne correspond à aucun des autres inclus dans le tag. Ce tag ne possède aucun attribut.

Exemple :

```
<c:choose>
  <c:when test="${personne.civilite == 'Mr'}">
    Bonjour Monsieur
  </c:when>
  <c:when test="${personne.civilite == 'Mme'}">
    Bonjour Madame
  </c:when>
  <c:when test="${personne.civilite == 'Mlle'}">
    Bonjour Mademoiselle
  </c:when>
  <c:otherwise>
    Bonjour
  </c:otherwise>
</c:choose>
```

51.3.7. Le tag forEach

Ce tag permet de parcourir les différents éléments d'une collection et ainsi d'exécuter de façon répétitive le contenu de son corps.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle

var	nom de la variable qui contient l'élément en cours de traitement
items	collection à traiter
varStatus	nom d'un variable qui va contenir des informations sur l'itération en cours de traitement
begin	numéro du premier élément à traiter (le premier possède le numéro 0)
end	numéro du dernier élément à traiter
step	pas des éléments à traiter (par défaut 1)

A chaque itération, la valeur de la variable dont le nom est précisé par la propriété var change pour contenir l'élément de la collection en cours de traitement.

Aucun des attributs n'est obligatoire mais il faut obligatoirement qu'il y ait l'attribut items ou les attributs begin et end.

Le tag forEach peut aussi réaliser des itérations sur les nombres et non sur des éléments d'une collection. Dans ce cas, il ne faut pas utiliser l'attribut items mais uniquement utiliser les attributs begin et end pour fournir les bornes inférieures et supérieures de l'itération.

Exemple :

```
<c:forEach begin="1" end="4" var="i">
<c:out value="{i}"/><br>
</c:forEach>
```

Résultat :

```
1
2
3
4
```

L'attribut step permet de préciser le pas de l'itération.

Exemple :

```
<c:forEach begin="1" end="12" var="i" step="3">
<c:out value="{i}"/><br>
</c:forEach>
```

Exemple :

```
1
4
7
10
```

L'attribut varStatus permet de définir une variable qui va contenir des informations sur l'itération en cours d'exécution. Cette variable possède plusieurs propriétés :

Attribut	Rôle
index	indique le numéro de l'occurrence dans l'ensemble de la collection
count	indique le numéro de l'itération en cours (en commençant par 1)
first	booléen qui indique si c'est la première itération
last	booléen qui indique si c'est la dernière itération

Exemple :

```
<c:forEach begin="1" end="12" var="i" step="3" varStatus="vs">
  index = <c:out value="{vs.index}"/> :
  count = <c:out value="{vs.count}"/> :
  value = <c:out value="{i}"/>
  <c:if test="{vs.first}">
    : Premier element
  </c:if>
  <c:if test="{vs.last}">
    : Dernier element
  </c:if>
  <br>
</c:forEach>
```

Résultat :

```
index = 1 : count = 1 : value = 1 : Premier element
index = 4 : count = 2 : value = 4
index = 7 : count = 3 : value = 7
index = 10 : count = 4 : value = 10 : Dernier element
```

51.3.8. Le tag forTokens

Ce tag permet de découper une chaîne selon un ou plusieurs séparateurs donnés et ainsi d'exécuter de façon répétitive le contenu de son corps autant de fois que d'occurrences trouvées.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
var	variable qui contient l'occurrence en cours de traitement (obligatoire)
items	la chaîne de caractères à traiter (obligatoire)
delims	précise le séparateur
varStatus	nom d'un variable qui va contenir des informations sur l'itération en cours de traitement
begin	numero du premier élément à traiter (le premier possède le numéro 0)
end	numéro du dernier élément à traiter
step	pas des éléments à traiter (par défaut 1)

L'attribut delims peut avoir comme valeur une chaîne de caractères ne contenant qu'un seul caractère (délimiteur unique) ou un ensemble de caractères (délimiteurs multiples).

Exemple :

```
<c:forTokens var="token" items="chaîne 1;chaîne 2;chaîne 3" delims=";">
  <c:out value="{token}" /><br>
</c:forTokens>
```

Exemple :

```
chaîne 1
chaîne 2
chaîne 3
```

Dans le cas où il y a plusieurs délimiteurs, chacun peut servir de séparateur

Exemple :

```
<c:forTokens var="token" items="chaîne 1;chaîne 2,chaîne 3" delims=";, ">
  <c:out value="\${token}" /><br>
</c:forTokens>
```

Attention : Il n'y a pas d'occurrence vide. Dans le cas où deux séparateurs se suivent consécutivement dans la chaîne à traiter, ceux-ci sont considérés comme un seul séparateur. Si la chaîne commence ou se termine par un séparateur, ceux-ci sont ignorés.

Exemple :

```
<c:forTokens var="token" items="chaîne 1;;chaîne 2;;;chaîne 3" delims=";">
  <c:out value="\${token}" /><br>
</c:forTokens>
```

Résultat :

```
chaîne 1
chaîne 2
chaîne 3
```

Il est possible de ne traiter qu'un sous-ensemble des occurrences de la collection. JSTL attribue à chaque occurrence un numéro incrémenter de 1 en 1 à partir de 0. Les attributs `begin` et `end` permettent de préciser une plage d'occurrence à traiter.

Exemple :

```
<c:forTokens var="token" items="chaîne 1;chaîne 2;chaîne 3" delims=";" begin="1" end="1" >
  <c:out value="\${token}" /><br>
</c:forTokens>
```

Résultat :

```
chaîne 2
```

Il est possible de n'utiliser que l'attribut `begin` ou l'attribut `end`. Si seul l'attribut `begin` est précisé alors les `n` dernières occurrences seront traitées. Si seul l'attribut `end` est précisé alors seuls les `n` premières occurrences seront traitées.

Les attributs `varStatus` et `step` ont le même rôle que ceux du tag `forEach`.

51.3.9. Le tag `import`

Ce tag permet d'accéder à une ressource via son URL pour l'inclure ou l'utiliser dans les traitements de la JSP. La ressource accédée peut être dans une autre application.

Son grand intérêt par rapport au tag `<jsp:include>` est de ne pas être limité au contexte de l'application web.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
<code>url</code>	url de la ressource (obligatoire)
<code>var</code>	nom de la variable qui va stocker le contenu de la ressource sous la forme d'une chaîne de caractère
<code>scope</code>	portée de la variable qui va stocker le contenu de la ressource
<code>context</code>	

	contexte de l'application web qui contient la ressource (si la ressource n'est pas l'application web courante)
charEncoding	jeu de caractères utilisé par la ressource
varReader	nom de la variable qui va stocker le contenu de la ressource sous la forme d'un objet de type java.io.Reader

L'attribut url permet de préciser l'url de la ressource. Cette url peut être relative (par rapport à l'application web) ou absolue.

Exemple :

```
<c:import url="/message.txt" /><br>
```

Par défaut, le contenu de la ressource est inclus dans la JSP. Il est possible de stocker le contenu de la ressource dans une chaîne de caractères en utilisant l'attribut var. Cet attribut attend comme valeur le nom de la variable.

Exemple :

```
<c:import url="/message.txt" var="message" />
<c:out value="${message}" /><BR/>
```

51.3.10. Le tag redirect

Ce tag permet de faire une redirection vers une nouvelle URL.

Les paramètres peuvent être fournis grâce à un ou plusieurs tags fils param.

Exemple :

```
<c:redirect url="liste.jsp">
  <c:param name="id" value="123"/>
</c:redirect>
```

51.3.11. Le tag url

Ce tag permet de formater une url. Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	base de l'url (obligatoire)
var	nom de la variable qui va stocker l'url
scope	portée de la variable qui va stocker l'url
context	

Le tag url peut avoir un ou plusieurs tag fils « param ». Le tag param permet de préciser un paramètre et sa valeur pour qu'il soit ajouté à l'url générée.

Le tag param possède deux attributs :

Attribut	Rôle
name	nom du paramètre
value	valeur du paramètre

Exemple :

```
<a href="<c:url url="/index.jsp"/>" />
```

51.4. La bibliothèque XML

Cette bibliothèque permet de manipuler des données en provenance d'un document XML.

Elle propose les tags suivants répartis dans trois catégories :

Catégorie	Tag
Fondamentale	parse set out
Gestion du flux (condition et itération)	if choose forEach
Transformation XSLT	transform

Les exemples de cette section utilisent un fichier xml nommé personnes.xml dont le contenu est le suivant :

Fichier utilisé dans les exemples :

```
<personnes>
  <personne id="1">
    <nom>nom1</nom>
    <prenom>prenom1</prenom>
  </personne>
  <personne id="2">
    <nom>nom2</nom>
    <prenom>prenom2</prenom>
  </personne>
  <personne id="3">
    <nom>nom3</nom>
    <prenom>prenom3</prenom>
  </personne>
</personnes>
```

L'attribut select des tags de cette bibliothèque utilise la norme Xpath pour sa valeur. JSTL propose une extension supplémentaire à Xpath pour préciser l'objet sur lequel l'expression doit être évaluée. Il suffit de préfixer le nom de la variable par un \$

Exemple : recherche de la personne dont l'id est 2 dans un objet nommé listepersonnes qui contient l'arborescence du document xml.

```
$listepersonnes/personnes/personne[@id=2]
```

L'implémentation de JSTL fournie avec le JWSDP utilise Jaxen comme moteur d'interprétation XPath. Donc pour utiliser cette bibliothèque, il faut s'assurer que les fichiers saxpath.jar et jaxen-full.jar soient présents dans le répertoire lib du

répertoire WEB-INF de l'application web.

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut la déclarer dans le fichier web.xml du répertoire WEB-INF de l'application web.

Exemple :

```
<taglib>
  <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/xml</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/tld/x.tld</taglib-location>
</taglib>
```

Dans chaque JSP qui utilise un ou plusieurs tags de la bibliothèque, il faut la déclarer avec une directive taglib.

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jstl/xml" prefix="x" %>
```

51.4.1. Le tag parse

La tag parse permet d'analyser un document et de stocker le résultat dans une variable qui pourra être exploité par la JSP ou une autre JSP selon la portée sélectionnée pour le stockage.

Attribut	Rôle
xml	contenu du document à analyser
var	nom de la variable qui va contenir l'arbre DOM générer par l'analyse
scope	portée de la variable qui va contenir l'arbre DOM
varDom	
scopeDom	
filter	
System	

Exemple :

```
<c:import url="/personnes.xml" var="personnes" />
<x:parse xml="${personnes}" var="listepersonnes" />
```

Dans cet exemple, il suffit simplement que le fichier personnes.xml soit dans le dossier racine de l'application web.

51.4.2. Le tag set

Le tag set est équivalent au tag set de la bibliothèque core. Il permet d'évaluer l'expression Xpath fournie dans l'attribut select et de placer le résultat de cette évaluation dans une variable. L'attribut var permet de préciser la variable qui va recevoir le résultat de l'évaluation sous la forme d'un noeud de l'arbre du document XML.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
select	expression XPath à évaluer

var	nom de la variable qui va stocker le résultat de l'évaluation
scope	portée de la variable qui va stocker le résultat

Exemple :

```
<c:import url="/personnes.xml" var="personnes" />
<x:parse xml="{personnes}" var="listepersonnes" />
<x:set var="unepersonne" select="$listepersonnes/personnes/personne[@id=2]" />
<h1>nom = <x:out select="$unepersonne/nom"/></h1>
```

51.4.3. Le tag out

Le tag out est équivalent au tag out de la bibliothèque core. Il est permet d'évaluer l'expression Xpath fournie dans l'attribut select et d'envoyer le résultat dans le flux de sortie. L'attribut select permet de préciser l'expression Xpath qui doit être évaluée.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
select	expression XPath à évaluer
escapeXML	

Exemple : Afficher le nom de la personne dont l'id est 2

```
<c:import url="/personnes.xml" var="personnes" />
<x:parse xml="{personnes}" var="listepersonnes" />
<x:set var="unepersonne" select="$listepersonnes/personnes/personne[@id=2]" />
<h1><x:out select="$unepersonne/nom"/></h1>
```

Pour stocker le résultat de l'évaluation d'une expression dans une variable, il faut utiliser une combinaison du tag x:out et c:set

Exemple :

```
<c:set var="personneId">
  <x:out select="$listepersonnes/personnes/personne[@id=2]" />
</c:set>
```

51.4.4. Le tag if

Ce tag est équivalent au tag if de la bibliothèque core sauf qu'il évalue une expression XPath

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
select	expression XPath à évaluer sous la forme d'un booléen
var	nom de la variable qui va stocker le résultat de l'évaluation
scope	portée de la variable qui va stocker le résultat de l'évaluation

51.4.5. Le tag choose

Ce tag est équivalent au tag choose de la bibliothèque core sauf qu'il évalue des expressions XPath

51.4.6. Le tag forEach

Ce tag est équivalent au tag forEach de la bibliothèque Core. Il permet de parcourir les noeuds issus de l'évaluation d'une expression XPath.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
select	expression XPath à évaluer (obligatoire)
var	nom de la variable qui va contenir le noeud en cours de traitement

Exemple :

```
<c:import url="/personnes.xml" var="personnes" />
<x:parse xml="{personnes}" var="listepersonnes" />
<x:forEach var="unepersonne" select="$listepersonnes/personnes/*">
  <c:set var="personneId">
    <x:out select="$unepersonne/@id"/>
  </c:set>
  <c:out value="{personneId}" /> - <x:out select="$unepersonne/nom"/> &nbsp;
  <x:out select="$unepersonne/prenom"/> <br>
</x:forEach>
```

51.4.7. Le tag transform

Ce tag permet d'appliquer une transformation XSLT à un document XML. L'attribut xsl permet de préciser la feuille de style XSL. L'attribut optionnel xml permet de préciser le document xml.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
xslt	feuille de style XSLT (obligatoire)
xml	nom de la variable qui contient le document XML à traiter
var	nom de la variable qui va recevoir le résultat de la transformation
scope	portée de la variable qui va recevoir le résultat de la transformation
xmlSystemId	
xsltSystemId	
result	

Exemple :

```
<x:transform xml="{docXml}" xslt="{feuilleXslt}" />
```

Le document xml à traiter peut être fourni dans le corps du tag

Exemple :

```
<x:transform xslt='${feuilleXslt}'>
  <personnes>
    <personne id="1">
      <nom>nom1</nom>
      <prenom>prenom1</prenom>
    </personne>
    <personne id="2">
      <nom>nom2</nom>
      <prenom>prenom2</prenom>
    </personne>
    <personne id="3">
      <nom>nom3</nom>
      <prenom>prenom3</prenom>
    </personne>
  </personnes>
</x:transform>
```

Le tag transform peut avoir un ou plusieurs noeuds fils param pour fournir des paramètres à la feuille de style XSLT.

51.5. La bibliothèque l18n

Cette bibliothèque facilite l'internationalisation d'une page JSP.

Elle propose les tags suivants répartis dans trois catégories :

Catégorie	Tag
Définition de la langue	setLocale
Formattage de messages	bundle message setBundle
Formattage de dates et nombres	formatNumber parseNumber formatDate parseDate setTimeZone timeZone

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut la déclarer dans le fichier web.xml du répertoire WEB-INF de l'application web.

Exemple :

```
<taglib>
  <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/fmt</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/tld/fmt.tld</taglib-location>
</taglib>
```

Dans chaque JSP qui utilise un ou plusieurs tags de la bibliothèque, il faut la déclarer avec une directive taglib

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jstl/fmt" prefix="fmt" %>
```

Le plus simple pour mettre en oeuvre la localisation des messages, c'est de définir un ensemble de fichier qui sont appelé bundle en anglais.

Il faut définir un fichier pour la langue par défaut et un fichier pour chaque langue particulière. Tous ces fichiers ont un préfix commun appelé basename et doivent avoir comme extension .properties. Les fichiers pour les langues particulières doivent le préfix commun suivit d'un underscore puis du code langue et éventuellement d'un underscore suivi du code pays. Ces fichiers doivent être inclus dans le classpath : le plus simple est de les copier dans le répertoire WEB-INF/classes de l'application web.

Exemple :

```
message.properties
message_en.properties
```

Dans chaque fichier, les clés sont identiques, seul la valeur associée à la clé change.

Exemple : le fichier message.properties pour le français (langue par défaut)

```
msg=bonjour
```

Exemple : le fichier message_en.properties pour l'anglais

```
msg=Hello
```

Pour plus d'information, voir le chapitre «[L'internationalisation](#)».

51.5.1. Le tag bundle

Ce tag permet de préciser un bundle à utiliser dans les traitements contenus dans son corps.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
baseName	nom de base de ressource à utiliser (obligatoire)
prefix	

Exemple :

```
<fmt:bundle basename="message" >
  <fmt:message key="msg"/>
</fmt:bundle>
```

51.5.2. Le tag setBundle

Ce tag permet de forcer le bundle à utiliser par défaut.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
baseName	nom de base de ressource à utiliser (obligatoire)
var	nom de la variable qui va stocker le nouveau bundle
scope	portée de la variable qui va recevoir le nouveau bundle

Exemple :

```
mon message =  
<fmt:setBundle basename="message" />  
<fmt:message key="msg"/>
```

51.5.3. Le tag message

Ce tag permet de localiser un message.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
key	clé du message à utiliser
bundle	bundle à utiliser
var	nom de la variable qui va recevoir le résultat du formattage
scope	portée de la variable qui va recevoir le résultat du formattage

Pour fournir chaque valeur, il faut utiliser un ou plusieurs tags fils param pour fournir la valeur correspondante.

Exemple :

```
mon message =  
<fmt:setBundle basename="message" />  
<fmt:message key="msg"/>
```

Résultat :

```
mon message = bonjour
```

Si aucune valeur n'est trouvée pour la clé fournie alors le tag renvoie ???XXX ??? ou XXX représente le nom de la clé.

Exemple :

```
mon message =  
<fmt:setBundle basename="message" />  
<fmt:message key="test"/>
```

Résultat :

```
mon message = ???test???
```

51.5.4. Le tag setLocale

Ce tag permet de sélectionner une nouvelle Locale.

Exemple :

```
<fmt:setLocale value="en"/>  
mon message =  
<fmt:setBundle basename="message" />  
<fmt:message key="msg"/>
```

Résultat :
mon message = Hello

51.5.5. Le tag formatNumber

Ce tag permet de formater des nombres selon la locale. L'attribut value permet de préciser la valeur à formater. L'attribut type permet de préciser le type de formattage à réaliser.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à formater
type	CURRENCY ou NUMBER ou PERCENT
pattern	format personnalisé
currencyCode	code de la monnaie à utiliser pour le type CURRENCY
currencySymbol	symbole de la monnaie à utiliser pour le type CURRENCY
groupingUsed	booléen pour préciser si les nombres doivent être groupés
maxIntegerDigits	nombre maximum de chiffre dans la partie entière
minIntegerDigits	nombre minimum de chiffre dans la partie entière
maxFractionDigits	nombre maximum de chiffre dans la partie décimale
minFractionDigits	nombre minimum de chiffre dans la partie décimale
var	nom de la variable qui va stocker le résultat
scope	portée de la variable qui va stocker le résultat

Exemple :
<pre><c:set var="montant" value="12345.67" /> montant = <fmt:formatNumber value="\${montant}" type="currency"/></pre>

51.5.6. Le tag parseNumber

Ce tag permet de convertir une chaîne de caractère qui contient un nombre en une variable décimale.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à traiter
type	CURRENCY ou NUMBER ou PERCENT
parseLocale	Locale à utiliser lors du traitement
integerOnly	booléen qui indique si le résultat doit être un entier (true) ou un flottant (false)
pattern	format personnalisé
var	nom de la variable qui va stocker le résultat

scope	portée de la variable qui va stocker le résultat

Exemple : convertir en entier un identifiant passé en paramètre de la requête

```
<fmt:parseNumber value="${param.id}" var="id"/>
```

51.5.7. Le tag formatDate

Ce tag permet de formater des dates selon la locale.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à formater
type	DATE ou TIME ou BOTH
dateStyle	FULL ou LONG ou MEDIUM ou SHORT ou DEFAULT
timeStyle	FULL ou LONG ou MEDIUM ou SHORT ou DEFAULT
pattern	format personnalisé
timeZone	timeZone utilisé pour le formattage
var	nom de la variable qui va stocker le résultat
scope	portée de la variable qui va stocker le résultat

L'attribut value permet de préciser la valeur à formater. L'attribut type permet de préciser le type de formattage à réaliser. L'attribut dateStyle permet de préciser le style du formattage.

Exemple :

```
<jsp:useBean id="now" class="java.util.Date" />
Nous sommes le <fmt:formatDate value="${now}" type="date" dateStyle="full"/>.
```

51.5.8. Le tag parseDate

Ce tag permet d'analyser une chaîne de caractères contenant une date pour créer un objet de type java.util.Date.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	valeur à traiter
type	DATE ou TIME ou BOTH
dateStyle	FULL ou LONG ou MEDIUM ou SHORT ou DEFAULT
timeStyle	FULL ou LONG ou MEDIUM ou SHORT ou DEFAULT
pattern	format personnalisé
parseLocale	Locale utilisé pour le formattage
timeZone	timeZone utilisé pour le formattage

var	nom de la variable de type java.util.date qui va stocker le résultat
scope	portée de la variable qui va stocker le résultat

51.5.9. Le tag setTimeZone

Ce tag permet de stocker un fuseau horaire dans une variable.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	fuseau horaire à stocker (obligatoire)
var	nom de la variable de stockage
scope	portée de la variable de stockage

51.5.10. Le tag timeZone

Ce tag permet de préciser un fuseau horaire particulier à utiliser dans son corps.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	chaîne de caractère ou objet java.util.TimeZone qui précise le fuseau horaire à utiliser

51.6. La bibliothèque Database

Cette bibliothèque facilite l'accès aux bases de données. Son but n'est pas de remplacer les accès réalisés grâce à des beans ou des EJB mais de fournir une solution simple mais non robuste pour accéder à des bases de données. Ceci est cependant particulièrement utile pour développer des pages de tests ou des prototypes.

Elle propose les tags suivants répartis dans deux catégories :

Catégorie	Tag
Définition de la source de données	setDataSource
Execution de requête SQL	query transaction update

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut la déclarer dans le fichier web.xml du répertoire WEB-INF de l'application web.

Exemple :
<pre><taglib> <taglib-uri>http://java.sun.com/jstl/sql</taglib-uri> <taglib-location>/WEB-INF/tld/sql.tld</taglib-location> </taglib></pre>

Dans chaque JSP qui utilise un ou plusieurs tags de la bibliothèque, il faut la déclarer avec une directive taglib

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jstl/sql" prefix="sql" %>
```

51.6.1. Le tag setDataSource

Ce tag permet de créer une connection vers la base de données à partir des données fournies dans les différents attributs du tag.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
driver	nom de la classe du pilote JDBC à utiliser
source	url de la base de données à utiliser
user	nom de l'utilisateur à utiliser lors de la connection
password	mot de passe de l'utilisateur à utiliser lors de la connection
var	nom de la variable qui va stocker l'objet créé lors de la connection
scope	portée de la variable qui va stocker l'objet créé
dataSource	

Exemple : accéder à une base via ODBC dont le DNS est test

```
<sql:setDataSource driver="sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver" url="jdbc:odbc:test"
user="" password=""/>
```

51.6.2. Le tag query

Ce tag permet de réaliser des requêtes de sélection sur une source de données.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
sql	requête SQL à executer
var	nom de la variable qui stocke les résultats de l'exécution de la requête
scope	portée de la variable qui stocke le résultat
startRow	numéro de l'occurrence de départ à traiter
maxRow	nombre maximum d'occurrence à stocker
dataSource	connection particulière à la base de données à utiliser

L'attribut sql permet de préciser la requête à executer :

Exemple :

```
<sql:query var="reqPersonnes" sql="SELECT * FROM personnes" />
```

Le résultat de l'exécution de la requête est stocké dans un objet qui implémente l'interface `javax.servlet.jsp.jstl.sql.Result` dont le nom est donné via l'attribut `var`

L'interface `Result` possède cinq getter :

Méthode	Rôle
<code>String[] getColumnNames()</code>	renvoie un tableau de chaînes de caractères qui contient le nom des colonnes
<code>int getRowCount()</code>	renvoie le nombre d'enregistrements trouvé lors de l'exécution de la requête
<code>Map[] getRows()</code>	renvoie une collection qui associe à chaque colonne la valeur associée pour l'occurrence en cours
<code>Object[][] getRowsByIndex()</code>	renvoie un tableau contenant les colonnes et leur valeur
<code>boolean isLimitedByMaxRows()</code>	renvoie un booléen qui indique si le résultat de la requête a été limité

Exemple : connaître le nombre d'occurrences renvoyées par la requête

```
<p>Nombre d'enregistrement trouvé : <c:out value="${reqPersonnes.rowCount}" /></p>
```

La requête SQL peut être précisée avec l'attribut `sql` ou dans le corps du tag

Exemple :

```
<sql:query var="reqPersonnes" >
  SELECT * FROM personnes
</sql:query>
```

Le tag `forEach` de la bibliothèque `core` est particulièrement utile pour itérer sur chaque occurrence retournée par la requête SQL.

Exemple :

```
<TABLE border="1" CELLPadding="4" cellspacing="0">
<TR>
<td>id</td>
<td>nom</td>
<td>prenom</td>
</TR>

<c:forEach var="row" items="${reqPersonnes.rows}" >
<TR>
<td><c:out value="${row.id}" /></td>
<td><c:out value="${row.nom}" /></td>
<td><c:out value="${row.prenom}" /></td>
</TR>
</c:forEach>
</TABLE>
```

Il est possible de fournir des valeurs à la requête SQL. Il faut remplacer dans la requête SQL la valeur par le caractère `?`. Pour fournir, la ou les valeurs il faut utiliser un ou plusieurs tags fils `param`.

Le tag `param` possède un seul attribut :

Attribut	Rôle

value	valeur de l'occurrence correspondante dans la requête SQL

Pour les valeurs de type date, il faut utiliser le tag dateParam.

Le tag dateParam possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	objet de type java.util.date qui contient la valeur de la date (obligatoire)
type	format de la date : TIMESTAMP ou DATE ou TIME

Exemple :

```
<c:set var="id" value="2" />

<sql:query var="reqPersonnes" >
  SELECT * FROM personnes where id = ?
  <sql:param value="{id}" />
</sql:query>
```

51.6.3. Le tag transaction

Ce tag permet d'encapsuler plusieurs requêtes SQL dans une transaction.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
dataSource	connection particulière à la base de données à utiliser
isolation	READCOMMITTED ou READUNCOMMITTED ou REPEATABLEREAD ou SERIALIZABLE

51.6.4. Le tag update

Ce tag permet de réaliser une mise à jour grâce à une requête SQL sur la source de données.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
sql	requête SQL à exécuter
var	nom de la variable qui stocke le nombre d'occurrence impactée par l'exécution de la requête
scope	portée de la variable qui stocke le nombre d'occurrence impactée
dataSource	connection particulière à la base de données à utiliser

Exemple :

```
<c:set var="id" value="2" />
<c:set var="nouveauNom" value="nom 2 modifié" />

<sql:update var="nbRec">
UPDATE personnes
SET nom = ?
```

```
WHERE id=?
<sql:param value="{nouveauNom}"/>
<sql:param value="{id}"/>
</sql:update>

<p>nb enregistrement modifiés = <c:out value="{nbRec}"/></p>
```


Chapitre 52

Struts

Struts est un framework pour applications web développé par le projet Jakarta de la fondation Apache. C'est le plus populaire des frameworks pour le développement d'applications web avec Java.

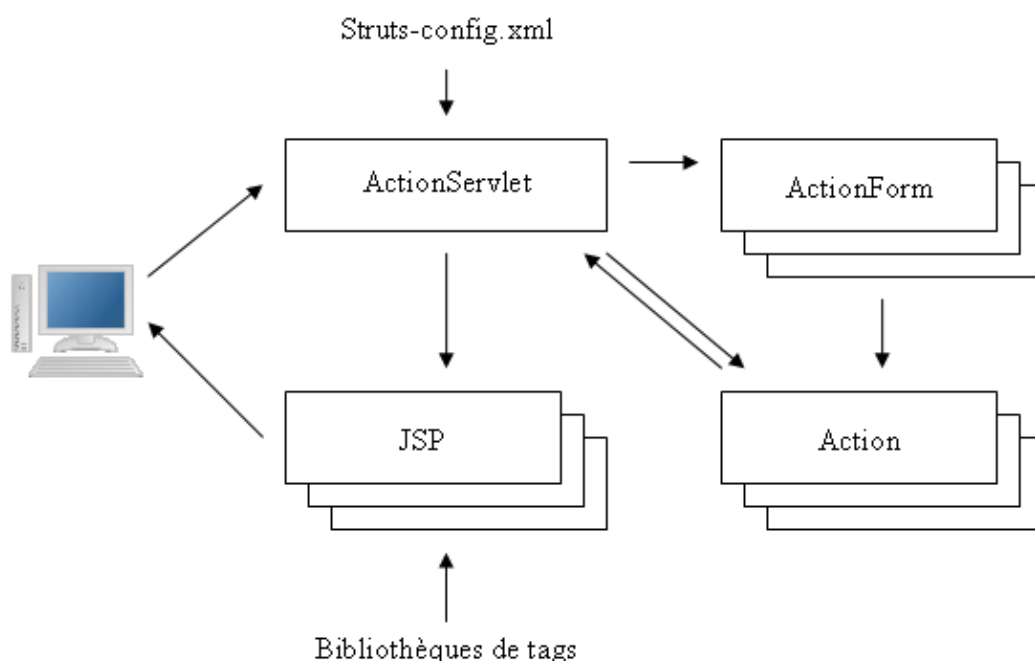
Il a été initialement développé par Craig Mc Clanahan qui l'a donné au projet Jakarta d'Apache en mai 2000. Depuis, Struts a connu un succès grandissant auprès de la communauté du libre et des développeurs à tel point qu'il sert de base à de nombreux autres framework open source et commerciaux et que la plupart des grands IDE propriétaires (Borland, IBM, BEA, ...) intègrent une partie dédiée à son utilisation.

Struts met en oeuvre le modèle MVC 2 basé sur une seule servlet faisant office de contrôleur et des JSP pour l'IHM. L'application de ce modèle permet une séparation en trois parties distinctes de l'interface, des traitements et des données de l'application.

Struts se concentre sur la vue et le contrôleur. L'implémentation du modèle est laissée libre aux développeurs : ils ont le choix d'utiliser des java beans, un outil de mapping objet/relationnel, des EJB ou toute autre solution.

Pour le contrôleur, Struts propose une unique servlet par application qui lit la configuration de l'application dans un fichier au format XML. Cette servlet de type `ActionServlet` reçoit toutes les requêtes de l'utilisateur concernant l'application. En fonction du paramétrage, elle instancie un objet de type `Action` qui contient les traitements et renvoie une valeur particulière à la servlet. Celle-ci permet de déterminer la JSP qui affichera le résultat des traitements à l'utilisateur.

Les données issues de la requête sont encapsulées dans un objet de type `ActionForm`. Struts va utiliser l'introspection pour initialiser les champs de cet objet à partir des valeurs fournies dans la requête.



Struts utilise un fichier de configuration au format XML (struts-config.xml) pour connaître le détail des éléments qu'il va gérer dans l'application et comment ils vont interagir lors des traitements.

Pour la vue, Struts utilise par défaut des JSP avec un ensemble de plusieurs bibliothèques de tags personnalisés pour faciliter leur développement.

Struts propose aussi plusieurs services techniques : pool de connexion aux sources de données, internationalisation, ...

La dernière version ainsi que toutes les informations utiles peuvent être obtenues sur le site <http://jakarta.apache.org/struts/>

Il existe plusieurs versions de Struts : 1.0 (publiée en juin 2001), 1.1 et 1.2

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Installation et mise en oeuvre](#)
- ◆ [Le développement des vues](#)
- ◆ [La configuration de Struts](#)
- ◆ [Les bibliothèques de tags personnalisés](#)
- ◆ [La validation de données](#)

52.1. Installation et mise en oeuvre

Il faut télécharger la dernière version de Struts sur le site du projet Jakarta. La version utilisée dans cette section est la version 1.2.4.

Il suffit de décompresser le fichier jakarta-struts-1.2.4.zip dans un répertoire quelconque du système d'exploitation.

Il faut créer une structure de répertoire qui va accueillir l'application web, nommée par exemple mastrutsapp :



En utilisant Tomcat, une mise en oeuvre possible est de créer le répertoire de base de l'application dans le répertoire webapps.

Pour pouvoir utiliser Struts dans une application web, il faut copier les fichiers *.jar contenus dans le répertoire lib de Struts dans le répertoire WEB-INF/lib de l'application :

- commons-beanutils.jar
- commons-collection.jar
- commons-digester.jar
- commons-fileupload
- commons-logging.jar
- commons-validator.jar
- jakarta-oro.jar
- struts.jar

Il faut aussi copier les fichiers .tld (struts-bean.tld, struts-html.tld, struts-logic.tld, struts-nested.tld, struts-tiles.tld) dans le répertoire WEB-INF ou un de ses sous-répertoires.

Dans le répertoire WEB-INF, il faut créer deux fichiers :

- web.xml : le descripteur de déploiement de l'application
- struts-config.xml : le fichier de configuration de Struts

Le fichier web.xml minimal est le suivant :

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<web-app xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/j2ee"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  version="2.4">
  <display-name>Mon application Struts de tests</display-name>

  <!-- Servlet controleur de Struts -->
  <servlet>
    <servlet-name>action</servlet-name>
    <servlet-class>org.apache.struts.action.ActionServlet</servlet-class>
    <init-param>
      <param-name>config</param-name>
      <param-value>/WEB-INF/struts-config.xml</param-value>
    </init-param>
    <init-param>
      <param-name>debug</param-name>
      <param-value>2</param-value>
    </init-param>
    <init-param>
      <param-name>detail</param-name>
      <param-value>2</param-value>
    </init-param>
    <load-on-startup>2</load-on-startup>
  </servlet>

  <!-- Mapping des url avec la servlet -->
  <servlet-mapping>
    <servlet-name>action</servlet-name>
    <url-pattern>*.do</url-pattern>
  </servlet-mapping>

  <!-- page d'accueil de l'application -->
  <welcome-file-list>
    <welcome-file>index.jsp</welcome-file>
  </welcome-file-list>

  <jsp-config>
    <!-- Descripteur des bibliotheques personnalisées de Struts -->
    <taglib>
      <taglib-uri>/struts-bean</taglib-uri>
      <taglib-location>/WEB-INF/struts-bean.tld</taglib-location>
    </taglib>

    <taglib>
      <taglib-uri>/struts-html</taglib-uri>
      <taglib-location>/WEB-INF/struts-html.tld</taglib-location>
    </taglib>

    <taglib>
      <taglib-uri>/struts-logic</taglib-uri>
      <taglib-location>/WEB-INF/struts-logic.tld</taglib-location>
    </taglib>

    <taglib>
      <taglib-uri>/struts-nested</taglib-uri>
      <taglib-location>/WEB-INF/struts-nested.tld</taglib-location>
    </taglib>

    <taglib>
      <taglib-uri>/struts-tiles</taglib-uri>
      <taglib-location>/WEB-INF/struts-tiles.tld</taglib-location>
    </taglib>
  </jsp-config>
</web-app>
```

Le mapping des url de l'application prend généralement une des deux formes suivantes :

- préfixer chaque url

- suffixer chaque url avec une extension

Exemple de préfixe d'url :

```
<servlet-mapping>
  <servlet-name>action</servlet-name>
  <url-pattern>/do/*</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Exemple de suffixe d'url :

```
<servlet-mapping>
  <servlet-name>action</servlet-name>
  <url-pattern>*.do</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Les exemples fournis sont de simples exemples : n'importe quel préfixe ou extension peut être utilisé avec leur forme respective.

Le fichier struts-config.xml minimal est le suivant :

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE struts-config PUBLIC
  "-//Apache Software Foundation//DTD Struts Configuration 1.2//EN"
  "http://jakarta.apache.org/struts/dtds/struts-config_1_2.dtd">
<struts-config>
</struts-config>
```

Ces deux fichiers seront complétés au fur à mesure des sections suivantes.

Comme Struts met en oeuvre le modèle MVC, il est possible de développer séparément les différents composants de l'application.

52.1.1. Un exemple très simple

L'exemple de cette section va simplement demander le nom et le mot de passe de l'utilisateur et le saluer si ces deux données saisies ont une valeur précise.

Cet exemple est particulièrement simple et sera enrichi dans les autres sections de ce chapitre : son but est de proposer un exemple simple d'enchaînement de deux pages et de récupération des données d'un formulaire.

Le fichier struts-config.xml va contenir la définition des entités utilisées dans l'exemple : le Form Bean et l'Action.

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE struts-config
PUBLIC "-//Apache Software Foundation//DTD Struts Configuration 1.0//EN"
"http://jakarta.apache.org/struts/dtds/struts-config_1_2.dtd">
<struts-config>

  <form-beans type="org.apache.struts.action.ActionFormBean">
    <form-bean name="loginForm" type="com.jmd.test.struts.data.LoginForm" />
  </form-beans>

  <action-mappings type="org.apache.struts.action.ActionMapping">
    <action path="/login" parameter="" input="/index.jsp" scope="request"
      "loginForm" type="com.jmd.test.struts.controleur.LoginAction">
      <forward name="succes" path="/accueil.jsp" redirect="false" />
    </action>
  </action-mappings>
</struts-config>
```

```

        <forward name="echec" path="/index.jsp" redirect="false" />
    </action>
</action-mappings>

</struts-config>

```

Il faut écrire la page d'authentification.

Exemple : la page index.jsp

```

<%@ page language="java" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-logic.tld" prefix="logic" %>
<html:html locale="true">
    <head>
        <title>Authentification</title>
        <html:base/>
    </head>
    <body bgcolor="white">
        <html:form action="login" focus="nomUtilisateur">
            <table border="0" align="center">
                <tr>
                    <td align="right">
                        Utilisateur :
                    </td>
                    <td align="left">
                        <html:text property="nomUtilisateur" size="20" maxlength="20"/>
                    </td>
                </tr>
                <tr>
                    <td align="right">
                        Mot de Passe :
                    </td>
                    <td align="left">
                        <html:password property="mdpUtilisateur" size="20" maxlength="20"
                            redisplay="false"/>
                    </td>
                </tr>
                <tr>
                    <td align="right">
                        <html:submit property="submit" value="Submit"/>
                    </td>
                    <td align="left">
                        <html:reset/>
                    </td>
                </tr>
            </table>
        </html:form>
    </body>
</html:html>

```

Il faut aussi définir la page d'accueil qui sera affichée une fois l'utilisateur authentifié.

Exemple : la page accueil.jsp

```

<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-logic.tld" prefix="logic" %>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html:html locale="true">
    <head>
        <title>Accueil</title>
        <html:base/>
        <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
    </head>
    <body bgcolor="white">

```

```
<h1> Bienvenue <bean:write name="loginForm" property="nomUtilisateur"/></h1>
</body>
</html:html>
```

Il faut définir l'objet de type `ActionForm` qui va encapsuler les données saisies par l'utilisateur dans la page d'authentification.

Exemple : la classe `LoginForm`

```
package com.jmd.test.struts.data;

import org.apache.struts.action.*;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;

public class LoginForm extends ActionForm {
    String nomUtilisateur;

    String mdpUtilisateur;

    public String getMdpUtilisateur() {
        return mdpUtilisateur;
    }

    public void setMdpUtilisateur(String mdpUtilisateur) {
        this.mdpUtilisateur = mdpUtilisateur;
    }

    public String getNomUtilisateur() {
        return nomUtilisateur;
    }

    public void setNomUtilisateur(String nomUtilisateur) {
        this.nomUtilisateur = nomUtilisateur;
    }

    public ActionErrors validate(ActionMapping mapping, HttpServletRequest request) {
        ActionErrors errors = new ActionErrors();
        return errors;
    }

    public void reset(ActionMapping mapping, HttpServletRequest request) {
        this.mdpUtilisateur = null;
        this.nomUtilisateur = null;
    }
}
```

Enfin, il faut définir un objet de type `Action` qui va encapsuler les traitements lors de la soumission du formulaire.

Exemple : la classe `LoginAction`

```
package com.jmd.test.struts.controleur;

import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;

import org.apache.struts.action.Action;
import org.apache.struts.action.ActionForm;
import org.apache.struts.action.ActionForward;
import org.apache.struts.action.ActionMapping;

import com.jmd.test.struts.data.LoginForm;

public final class LoginAction extends Action {

    public ActionForward execute(ActionMapping mapping,
                                ActionForm form,
                                HttpServletRequest req,
                                HttpServletResponse res) throws Exception {
```

```

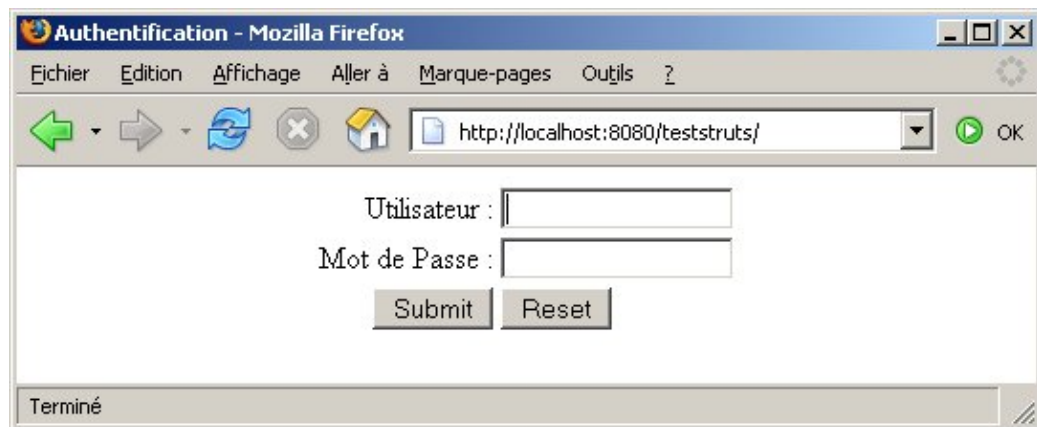
String resultat = null;
String nomUtilisateur = ((LoginForm) form).getNomUtilisateur();
String mdpUtilisateur = ((LoginForm) form).getMdpUtilisateur();

if (nomUtilisateur.equals("xyz") && mdpUtilisateur.equals("xyz")) {
    resultat = "succes";
} else {
    resultat = "echec";
}

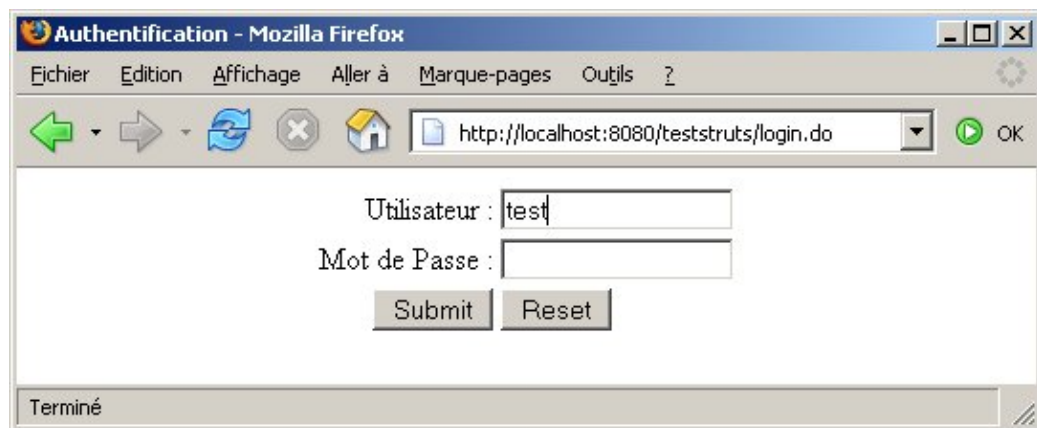
return mapping.findForward(resultat);
}
}

```

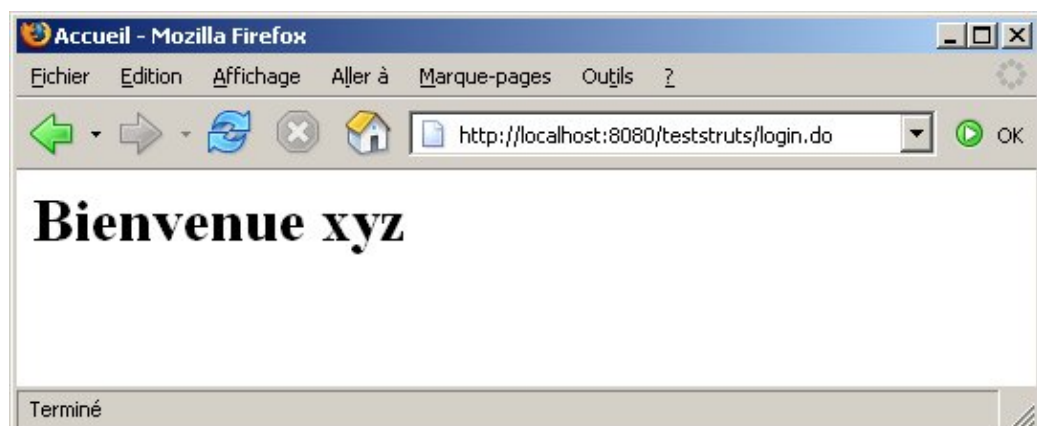
Pour exécuter cet exemple, il faut le déployer dans un conteneur web (par exemple Tomcat)



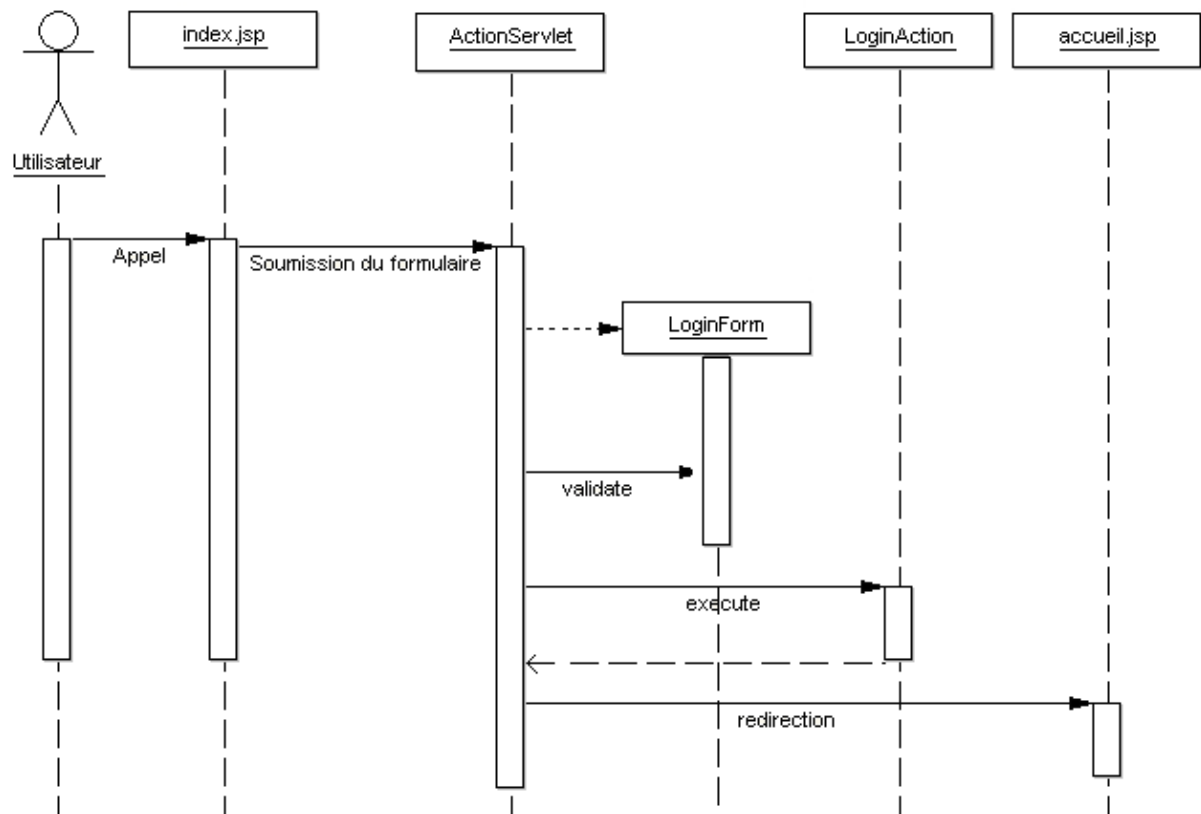
Si le nom d'utilisateur et le mot de passe saisis ne valent pas « xyz » alors la page d'authentification est réaffichée.



Si le nom d'utilisateur et le mot de passe saisis valent « xyz » alors la page d'accueil s'affiche.



Le diagramme de séquence ci-dessous résume les principales actions de cet exemple.



L'utilisateur appelle la page d'authentification index.jsp, saisie son nom d'utilisateur et son mot de passe et valide le formulaire.

L'ActionServlet intercepte la requête pour la traiter en effectuant les actions suivantes :

- Instancie un objet de type LoginForm et alimente ces données avec celles correspondantes dans la requête
- Appel de la méthode validate de la classe LoginForm pour valider les données saisies par l'utilisateur
- Détermination de l'Action à utiliser en fonction des informations contenues dans le fichier struts-config.xml. Dans l'exemple, c'est un objet de type LoginAction.
- Appel de la méthode execute() de la classe LoginAction qui contient les traitements à effectuer pour répondre à la requête. Elle renvoie
- L'ActionServlet détermine la page à afficher à l'utilisateur en réponse en fonction de la valeur renvoyée par la méthode execute() et des informations du fichier de configuration
- La page déterminée est retournée au navigateur de l'utilisateur pour être affichée

52.2. Le développement des vues

Les vues représentent l'interface entre l'application et l'utilisateur. Avec le framework Struts, les vues d'une application web sont constituées par défaut de JSP et de pages HTML.

Pour faciliter leur développement, Struts propose un ensemble de nombreux tags personnalisés regroupés dans plusieurs bibliothèques de tags personnalisés possédant chacun un thème particulier :

- HTML : permet de faciliter le développement de page Web en HTML
- Bean : permet de faciliter l'utilisation des Javabeans
- Logic : permet de faciliter la mise en oeuvre de la logique des traitements d'affichage
- Tiles : permet la gestion de modèles (templates)

Struts propose aussi au travers de ces tags de nombreuses fonctionnalités pour faciliter le développement : un formatage des données, une gestion des erreurs, ...

52.2.1. Les objets de type ActionForm

Un objet de type ActionForm est un objet respectant les spécifications des JavaBeans qui permet à Struts de mapper automatiquement les données saisies dans une page HTML avec les attributs correspondant dans l'objet. Il peut aussi réaliser une validation des données saisies par l'utilisateur.

Pour automatiser cette tâche, Struts utilise l'introspection pour rechercher un accesseur correspondant au nom du paramètre contenant la donnée dans la requête HTTP.

C'est la servlet faisant office de contrôleur qui instancie un objet de type ActionForm et alimente ces propriétés avec les valeurs contenues dans la requête émise à partir de la page.

Pour chaque page contenant des données à utiliser, il faut définir un objet qui hérite de la classe abstraite org.apache.struts.action.ActionForm. Par convention, le nom de cette classe est le nom de la page suivi de "Form".

Pour chaque donnée, il faut définir un attribut private ou protected qui contiendra la valeur, un getter et un setter public en respectant les normes de développement des Java beans.

Exemple :

```
package com.jmd.test.struts.data;

import org.apache.struts.action.*;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;

public class LoginForm extends ActionForm {
    String nomUtilisateur;

    String mdpUtilisateur;

    public String getMdpUtilisateur() {
        return mdpUtilisateur;
    }

    public void setMdpUtilisateur(String mdpUtilisateur) {
        this.mdpUtilisateur = mdpUtilisateur;
    }

    public String getNomUtilisateur() {
        return nomUtilisateur;
    }

    public void setNomUtilisateur(String nomUtilisateur) {
        this.nomUtilisateur = nomUtilisateur;
    }

    ...
}
```

La méthode reset() doit être redéfinie pour initialiser chaque attribut avec une valeur par défaut. Cette méthode est appelée par l'ActionServlet lorsqu'une instance de l'ActionForm est obtenue par la servlet et avant que cette dernière ne valorise les propriétés.

Exemple :

```
public void reset(ActionMapping mapping, HttpServletRequest request) {
    this.mdpUtilisateur = null;
    this.nomUtilisateur = null;
}
```

La signature de cette méthode est la suivante :

```
public void reset( ActionMapping mapping, HttpServletRequest request );
```

La méthode `validate()` peut être redéfinie pour permettre de réaliser des traitements de validation des données contenues dans l'ActionForm

La signature de cette méthode est la suivante :

```
public ActionErrors validate( ActionMapping mapping, HttpServletRequest request );
```

Elle renvoie une instance de la classe `ActionErrors` qui encapsule les différentes erreurs détectées ou renvoie `null` si aucune erreur n'est rencontrée.

Exemple :

```
public ActionErrors validate(ActionMapping mapping, HttpServletRequest request) {  
    ActionErrors errors = new ActionErrors();  
  
    if ((nomUtilisateur == null) || (nomUtilisateur.length() == 0))  
        errors.add("nomUtilisateur", new ActionError("erreur.nomutilisateur.obligatoire"));  
  
    if ((mdpUtilisateur == null) || (mdpUtilisateur.length() == 0))  
        errors.add("mdpUtilisateur", new ActionError("erreur.mdputilisateur.obligatoire"));  
  
    return errors;  
}
```

Comme les objets de type `ActionForm` sont des éléments de la vue du modèle MVC, les objets de type `ActionForm` ne doivent contenir aucun traitement métier. La méthode `validate()` ne doit contenir que des contrôles de surface (présence de données, taille des données, format des données, ...).

Il faut compiler cette classe et la placer dans le répertoire `WEB-INF/classes` suivi de l'arborescence correspondant au package de la classe.

Il faut aussi déclarer pour chaque `ActionForm`, un tag `<form-bean>` dans le fichier `struts-config.xml`. Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
Name	le nom sous lequel Struts va connaître l'objet
Type	le type complètement qualifié de la classe de type <code>ActionForm</code>

Exemple :

```
<form-beans type="org.apache.struts.action.ActionFormBean">  
    <form-bean name="loginForm" type="com.jmd.test.struts.data.LoginForm" />  
</form-beans>
```

Chaque objet de type `ActionForm` doit être défini dans un tag `<form-beans>` et `<form-bean>` dans le fichier de description `struts-config.xml`.

Pour demander l'exécution des traitements de validation des données, il est nécessaire d'utiliser l'attribut `validate` dans le fichier `struts-config.xml`.

Remarque : pour assurer un découplage entre la partie IHM et la partie métier, il n'est pas recommandé de passer à cette dernière une instance de type `ActionForm`. Il est préférable d'utiliser un objet dédié respectant le modèle de conception Data Transfer Object (DTO).

52.2.2. Les objets de type `DynaActionForm`

Le développement d'objet de type `ActionForm` pour chaque page peut s'avérer fastidieux à écrire (même si des outils peuvent se charger de générer les getter et les setter nécessaires) et surtout à maintenir dans le cas d'une évolution. Ceci est d'autant plus vrai si cet objet n'est utilisé que pour obtenir les données du formulaire.

Struts propose les objets de type `DynaActionForm` qui permettent selon une déclaration dans le fichier de configuration d'obtenir dynamiquement les données sans avoir à développer explicitement un objet dédié.

Les `DynaActionForm` doivent donc obligatoirement être déclarés dans le fichier de configuration `struts-config.xml` comme les `ActionForm`.

Exemple :

```
<form-beans>
  <form-bean name="saisirProduitActionForm"
    type="org.apache.struts.action.DynaActionForm">
    <form-property name="reference" type="java.lang.String"/>
    <form-property name="libelle" type="java.lang.String"/>
    <form-property name="prix" type="java.lang.String" initial="0"/>
  </form-bean>
</form-beans>
```

Par défaut la méthode `validate()` de la classe `DynaActionForm` ne réalise aucun traitement. Pour pouvoir l'utiliser, il est nécessaire de créer une classe fille qui va hériter de `DynaActionForm` dans laquelle la méthode `validate()` va être redéfinie. C'est cette classe fille qui devra alors être précisée dans l'attribut `type` du tag `<form-bean>`.

52.3. La configuration de Struts

L'essentiel de la configuration de Struts se fait dans le fichier de configuration `struts-config.xml`.

52.3.1. Le fichier `struts-config.xml`

Ce fichier au format XML contient le paramétrage nécessaire à l'exécution d'une application utilisant Struts.

Il doit se nommer `struts-config.xml` et il doit être dans le répertoire `WEB-INF` de l'application.

Le tag racine de ce document XML est le tag `<struts-config>`.

Ce fichier se compose de plusieurs parties :

- la déclaration des beans de formulaire (`ActionForm`) dans un tag `<form-beans>`
- la déclaration des redirections globales à toute l'application dans un tag `<global-forwards>`
- la déclaration des Action dans un tag `<action-mappings>`
- la déclaration des ressources dans un ou plusieurs tags `<message-ressources>`
- la déclaration des plug-ins dans un ou plusieurs tags `<plug-in>`

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE struts-config
PUBLIC "-//Apache Software Foundation//DTD Struts Configuration 1.0//EN"
"http://jakarta.apache.org/struts/dtds/struts-config_1_2.dtd">
<struts-config>

  <form-beans type="org.apache.struts.action.ActionFormBean">
    <form-bean name="loginForm" type="com.jmd.test.struts.data.LoginForm" />
  </form-beans>

  <action-mappings type="org.apache.struts.action.ActionMapping">
    <action path="/login" parameter="" input="/index.jsp" scope="request"
      "loginForm" type="com.jmd.test.struts.controleur.LoginAction">
      <forward name="succes" path="/accueil.jsp" redirect="false" />
      <forward name="echec" path="/index.jsp" redirect="false" />
    </action>
  </action-mappings>
</struts-config>
```

```
</action>
</action-mappings>

</struts-config>
```

Le tag `<form-beans>` permet de définir les objets de type `ActionForm` et `DynaActionForm` utilisée dans l'application.

Les `DynaActionForm` sont déclarés grâce à un tag `<form-bean>` fils du tag `<form-beans>`. Comme pour les `ActionForm`, le paramètre `name` permet de préciser le nom qui va faire référence au bean. L'attribut `type` doit avoir comme valeur `org.apache.struts.action.DynaActionForm` ou une classe pleinement qualifiée qui en hérite.

Chaque attribut du bean doit être déclaré dans un tag fils `<form-property>`. Ce tag possède plusieurs attributs :

- `name` : nom de la propriété
- `type` : type pleinement qualifié de la propriété suivi de `[]` pour un tableau
- `size` : taille si le type est un tableau
- `initial` : permet de préciser la valeur initiale de la propriété

Exemple :

```
<form-beans>
  <form-bean name="saisirProduitActionForm"
    type="org.apache.struts.action.DynaActionForm">
    <form-property name="reference" type="java.lang.String"/>
    <form-property name="libelle" type="java.lang.String"/>
    <form-property name="prix" type="java.lang.String" initial="0"/>
  </form-bean>
</form-beans>
```

Le tag `<global-exception>` permet de définir des handlers globaux à l'application pour traiter des exceptions.

Le tag `<action-mappings>` permet de définir l'ensemble des actions de l'application. Celle-ci est unitairement définie grâce à un tag `<action>`.

Le tag `Action` permet d'associer une URL (`/login.do` dans l'exemple) avec un objet de type `Action` (`LoginAction` dans l'exemple). Ainsi, à chaque utilisation de cette URL, l'`ActionServlet` utilise la classe `Action` associée pour exécuter les traitements.

La propriété `path` permet d'indiquer l'URI d'appel de ce mapping : c'est cette valeur qui sera par exemple indiquée (suffixée ou préfixée selon le paramétrage du fichier `web.xml`) dans l'attribut `action` d'un formulaire ou `href` d'un lien.

La propriété `type` permet d'indiquer le nom pleinement qualifié de la classe `Action` qui sera utilisée par ce mapping.

La propriété `name` permet d'indiquer le nom d'un bean de type `ActionForm` associé à ce mapping. Cet objet encapsulera les données contenues dans la requête `http`.

La propriété `scope` permet de préciser la portée de l'objet `ActionForm` instancié par l'`ActionServlet` précisé par l'attribut `name` :

- `request` : la durée de vie des données ne concerne que la requête
- `session` : les données concernent un utilisateur
- `application` : les données sont communes à tous les utilisateurs de l'application

Il est préférable d'utiliser la portée la plus courte possible et d'éviter l'utilisation de la portée `application`.

L'attribut `validate` permet de préciser si les données de l'`ActionForm` doivent être validées en faisant appel à la méthode `validate()`. La valeur par défaut est `true`.

La propriété `input` permet de préciser l'URI de la page de saisie des données qui sera ré-affichée en cas d'échec de la validation des données.

Le tag fils `<forward>` permet de préciser avec l'attribut `path` l'URI d'une page qui sera affichée lorsque l'Action renverra la valeur précisée dans l'attribut `name`. L'attribut `redirect` permet de préciser le type de redirection qui sera effectuée (`redirect` si la valeur est `true` sinon c'est un `forward` qui sera effectué). L'URI fournie doit être relative dans le cas d'un `forward` et relative ou absolue dans le cas d'un `redirect`.

Les informations contenues dans ce tag seront utilisés lors de l'instanciation d'objets de type `ActionForward`

Le tag `<global-forward>` permet de définir des redirections communes à toute l'application. Ce tag utilise des tags fils de type `<forward>`. Les redirections définies localement sont prioritaires par rapport à celles définies de façon globales.

Le tag `<message-ressources>` permet de définir les ressources nécessaires à l'internationalisation de l'application.

Le tag `<plug-in>` permet de configurer des plug-ins de Struts tel que Tiles ou Validator.

Le tag `<data-sources>` permet de définir des sources de données. Chaque source de données est définie dans un tag `<data-source>`.

52.3.2. La classe `ActionMapping`

La classe `ActionMapping` encapsule les données définies dans un tag `<Action>` du fichier de configuration.

Chacunes de ces ressources est définies dans le fichier de configuration `struts-config.xml` dans un tag `<action>` regroupé dans un tag `<action-mappings>`.

La méthode `findForward()` permet d'obtenir une redirection définie dans un tag `<forward>` de l'action ou dans un tag `<global-forward>`.

La classe `ActionMappings` encapsule une collection d'objet de type `ActionMapping`.

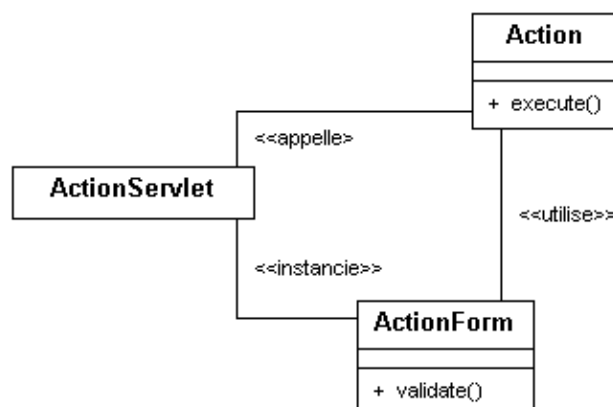
52.3.3. Le développement de la partie contrôleur

Basée sur le modèle MVC 2, la partie contrôleur de Struts se compose donc de deux éléments principaux dans une application Struts :

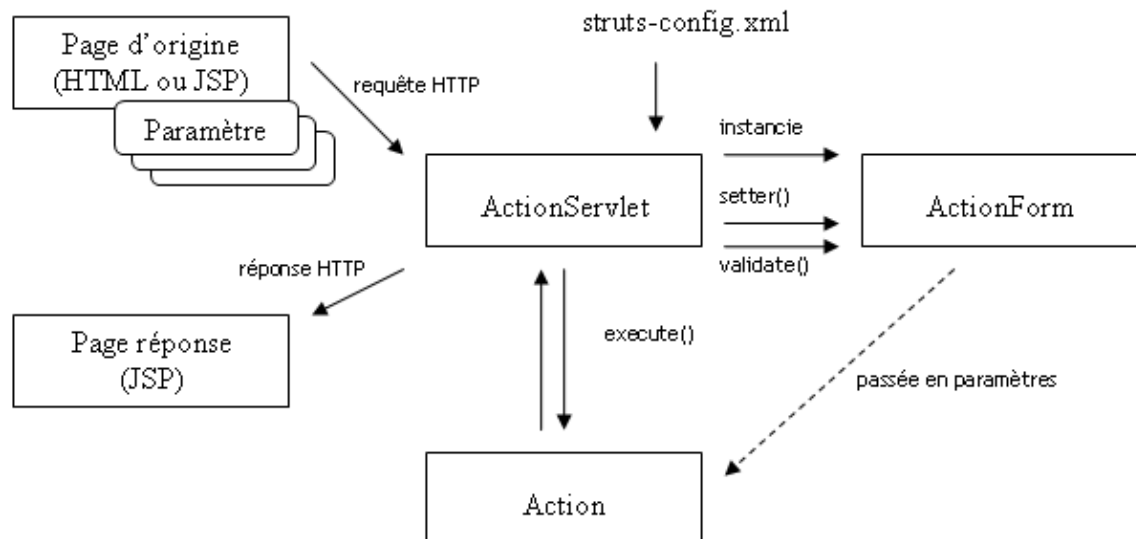
- une servlet de type `org.apache.struts.action.ActionServlet`
- plusieurs classes de type `org.apache.struts.action.Action`

La partie contrôleur est implémentée en utilisant une seule et unique servlet par application. Cette servlet doit hériter de la classe `org.apache.struts.action.ActionServlet`.

Cette servlet possède des traitements génériques qui utilisent les informations contenues dans le fichier `struts-config.xml` et dans des objets du type `org.apache.struts.action.Action`



Une instance de la classe RequestProcessor est utilisée par l'ActionServlet en appelant sa méthode process() pour initialiser un objet de type ActionForm associé à l'action lié à la requête en cours de traitement.



L'ActionServlet vérifie la présence d'une instance du type de l'ActionForm dans la session : dans la négative, une nouvelle instance est créée et ajoutée à la session. La clé associée au bean dans la session est définie par l'attribut attribute du tag <Action>.

La requête est ensuite analysée : pour chaque attribut présent dans la requête, la servlet recherche dans l'ActionForm une propriété dont le nom correspond en utilisant l'introspection : si elle est trouvée, la servlet appelle son setter pour lui associer la valeur contenue dans la requête. La correspondance des noms doit être exacte en respectant la casse.

Si la validation est positionnée dans le fichier de configuration, la servlet appelle la méthode validate() de l'ActionForm. Si la validation réussie et ou n'est pas demandée, l'ActionForm est passé en paramètre de la méthode execute() de l'instance d'Action.

52.3.4. La servlet de type ActionServlet

Le coeur d'une application Struts est composé d'une servlet de type org.apache.struts.action.ActionServlet.

Cette servlet reçoit les requêtes HTTP émises par le client et en fonction de celles ci, elle appelle un objet du type Action qui lui est associé dans le fichier struts-config.xml. Le traitement d'une requête par une application Struts suit plusieurs étapes :

1. le navigateur client envoie une requête
2. réception de la requête par la servlet de type ActionServlet
3. en fonction de l'URI et du fichier de configuration struts-config.xml, la servlet instancie ou utilise l'objet de type ActionForm précisé. La servlet utilise l'introspection pour appeler les setter des propriétés dont le nom des propriétés correspond
4. la servlet instancie un objet de type Action associé à l'URI de la requête
5. la servlet appelle la méthode execute() de la classe Action. En retour de cet appel un objet de type ActionMapping permet d'indiquer à la servlet la page JSP qui sera affichée en réponse
6. la JSP génère la réponse HTML qui sera affichée sur le navigateur client

Pour respecter les spécifications J2EE, cette servlet doit être définie dans le fichier de déploiement web.xml de l'application web.

52.3.5. La classe Action

Un objet de type Action contient une partie spécifique de la logique métier de l'application : il est chargé de traiter ces données et déterminer quel sera la page à afficher en fonction des traitements effectués.

Cet objet doit étendre la classe `org.apache.struts.action.Action`. Par convention, le nom de cette classe est le nom de la page suivi de "Action".

Il est important de développer ces classes de façon thread-safe : le contrôleur utilise une même instance pour traiter simultanément plusieurs requêtes. Il est donc pas recommandé d'utiliser des variables d'instances pour stocker des données sur une requête.

La méthode la plus importante de cette classe est la méthode `execute()`. C'est elle qui doit contenir les traitements qui seront exécutés. Depuis la version 1.1 de Struts, elle remplace la méthode `perform()` qui est deprecated mais toujours présente pour des raisons de compatibilité. La différence majeure entre la méthode `perform()` et `execute()` est que cette dernière déclare la possibilité de lever une exception.

La méthode `execute()` attend plusieurs paramètres :

- Un objet de type `ActionMapping`
- Un objet de type `ActionForm`
- Un objet de type `HttpServletRequest`
- Un objet de type `HttpServletResponse`

Il existe une autre surcharge de la méthode `execute()` qui attend les mêmes paramètres sauf pour les deux derniers paramètres qui sont de type `ServletRequest` et `ServletResponse`.

Les traitements typiquement réalisés dans cette méthode sont les suivants :

- Utiliser un cast vers l'objet de type `ActionForm` à utiliser pour l'objet fourni en paramètre de la méthode : ceci permet un accès aux données spécifiques de l'objet de type `ActionForm`
- Réaliser les traitements requis sur ces données
- Déterminer la page de retour en fonction des traitements réalisés sous la forme d'un objet de type `ActionForward`.

Une bonne pratique de développement consiste à faire réaliser les traitements par des objets métiers dédiés indépendant de l'API Struts. Ces objets peuvent par exemple être des Javabeans ou des EJB.

Pour obtenir un objet de type `ActionForward` encapsulant la page réponse, il faut utiliser la méthode `findForward()` de l'objet de type `ActionMapping` passé en paramètre de la méthode `execute()`. La méthode `findForward()` attend en paramètre le nom de la page tel qu'il est défini dans le fichier `struts-config.xml`.

Cet objet est retourné au contrôleur qui assurera la redirection vers la page concernée.

Pour stocker les éventuelles erreurs rencontrées, il est nécessaire de créer une instance de la classe `ActionErrors`

Exemple :

```
ActionErrors erreurs = new ActionErrors();
```

Pour extraire les données issues de l'objet `ActionForm`, il est nécessaire d'effectuer un cast vers le type de l'instance fournie en paramètre

Exemple :

```
String nomUtilisateur = "";
String mdpUtilisateur = "";

if (form != null) {
    nomUtilisateur = ((LoginForm) form).getNomUtilisateur();
    mdpUtilisateur = ((LoginForm) form).getMdpUtilisateur();
}
```

Pour extraire les données issues d'un objet de type `DynaActionForm`, il est nécessaire d'effectuer un cast vers le type `DynaActionForm` de l'instance fournie en paramètre.

Comme les objets de type `DynaActionForm` ne possède pas de `getter` et `setter`, pour obtenir la valeur d'une propriété d'un tel objet il est nécessaire d'utiliser la méthode `get()` en passant en paramètre le nom de la propriété et de caster la valeur retournée.

Exemple :

```
DynaActionForm daf = (DynaActionForm)form;

String reference = (String)daf.get("reference");
String libelle = (String)daf.get("libelle");
int prix = Integer.parseInt( (String)daf.get("prix") );
```

Si une erreur est détectée dans les traitements, il faut instancier un objet de type `ActionError` et la fournir en paramètre avec le type de l'erreur à la méthode `add()` de l'instance de `ActionErrors`

Exemple :

```
if (nomUtilisateur.equals("xyz") && mdpUtilisateur.equals("xyz")) {
    resultat = "succes";
} else {
    erreurs.add(ActionErrors.GLOBAL_ERROR, new ActionError("erreur.login.invalid"));
    resultat = "echec";
}
```

A la fin des traitements de la méthode `execute()`, si des erreurs ont été ajoutées il est nécessaire de faire appel à la méthode `saveErrors()` pour enregistrer les erreurs.

Exemple :

```
if (!erreurs.isEmpty()) {
    saveErrors(req, erreurs);
}
```

Pour permettre un affichage des erreurs, il faut faire renvoyer à la méthode une instance de la classe `ActionForward()` qui encapsule la page émettrice de la requête.

Exemple :

```
return (new ActionForward(mapping.getInput()));
```

Sans erreur, le dernier traitement à réaliser est la création d'une instance de type `ActionForward` qui désignera la page à afficher en réponse à la requête.

Il y a deux façons d'obtenir cette instance :

- instancier directement un objet de type `ActionForward`
- utiliser la méthode `findForward()` de l'instance de type `ActionMapping` fourni en paramètre de la méthode `execute()`

Il existe plusieurs constructeurs pour la classe `ActionForward` dont les deux principaux sont :

- `ActionForward(String path)`
- `ActionForward(String path, boolean redirect)`

Le paramètre direct est un booléen qui avec la valeur true fera procéder à une redirection vers la réponse (Response.sendRedirect()) et qui avec la valeur false fera procéder à un transfert vers la page réponse (RequestDispatcher.forward()).

L'utilisation de l'instance de type ActionMapping est sûrement la façon la plus pratique. Un appel à la méthode findForward() en précisant en paramètre le nom logique défini dans le fichier struts-config.xml permet d'obtenir un objet de type ActionForward pointant vers la page associée au nom logique.

Exemple :

```
return mapping.findForward(resultat);
```

A partir de l'objet de type HttpServletRequest, il est possible d'accéder à la session en utilisant la méthode getSession().

Exemple :

```
HttpSession session = request.getSession();  
session.setAttribute("key", user);
```

52.3.6. La classe DispatchAction

La classe DispatchAction permet d'associer plusieurs actions à un même formulaire. Cette situation est assez fréquente par exemple lorsqu'une page propose l'ajout, la modification et suppression de données.

Elle va permettre en une seule action de réaliser une des opérations supportées par l'action. L'opération à réaliser selon l'action qui est sélectionnée par l'utilisateur doit être fournie dans la requête http sous la forme d'un champ caché de type Hidden ou en paramètre dans l'url.

Exemple :

```
<%@ page contentType="text/html; charset=windows-1252"%>  
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean"%>  
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html"%>  
<html:html locale="true">  
  <html>  
    <head>  
      <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252"/>  
      <title>untitled</title>  
      <SCRIPT language="javascript" type="text/javascript">  
        function setOperation(valeur){  
          document.forms[0].operation.value=valeur;  
        }  
      </SCRIPT>  
    </head>  
    <body>  
      <html:form action="operations.do" focusIndex="reference">  
        <html:hidden property="operation" value="aucune"/>  
        <table>  
          <tr>  
            <td>  
              <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.reference"/>  
            </td>  
            <td>  
              <html:text property="reference"/>  
            </td>  
          </tr>  
          <tr>  
            <td colspan="2" align="center">  
              <html:submit onclick="setOperation('ajouter');">Ajouter</html:submit>  
              <html:submit onclick="setOperation('modifier');">Modifier</html:submit>  
              <html:submit onclick="setOperation('supprimer');">Supprimer</html:submit>  
            </td>  
          </tr>  
        </table>  
      </html:form>  
    </body>  
  </html>  
</html>
```

```

        </table>
    </html:form>
</body>
</html>
</html:html>

```

L'implémentation de l'action doit hériter de la classe `DispatchAction`. Il est inutile de redéfinir la méthode `execute()` mais il faut définir autant de méthodes nommées avec les valeurs possibles des opérations.

L'instrospection sera utilisée pour déterminer dynamiquement la méthode à appeler en fonction de l'opération reçue dans la requête.

Exemple :

```

package test.struts.controleur;

import org.apache.struts.action.ActionForm;
import org.apache.struts.action.ActionForward;
import org.apache.struts.action.ActionMapping;
import org.apache.struts.actions.DispatchAction;

import java.io.IOException;

import javax.servlet.ServletException;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;

public class OperationsAction extends DispatchAction
{
    public ActionForward ajouter(
        ActionMapping mapping,
        ActionForm form,
        HttpServletRequest request,
        HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
    {
        System.out.println("Appel de la methode ajouter()");
        return (mapping.findForward("succes"));
    }

    public ActionForward modifier(
        ActionMapping mapping,
        ActionForm form,
        HttpServletRequest request,
        HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
    {
        System.out.println("Appel de la methode modifier()");
        return (mapping.findForward("succes"));
    }

    public ActionForward supprimer(
        ActionMapping mapping,
        ActionForm form,
        HttpServletRequest request,
        HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
    {
        System.out.println("Appel de la methode supprimer()");
        return (mapping.findForward("succes"));
    }
}

```

Dans le fichier de configuration `struts-config.xml`, il faut déclarer l'action en précisant dans un attribut `parameter` le nom du paramètre de la requête qui contient l'opération à réaliser.

Exemple :

```

<struts-config>
...

```

```

<form-beans>
...
  <form-bean name="operationsForm"
    type="org.apache.struts.action.DynaActionForm">
    <form-property name="operation" type="java.lang.String"/>
    <form-property name="reference" type="java.lang.String"/>
  </form-bean>
...
</form-beans>
<action-mappings>
...
  <action path="/operations" type="test.struts.controleur.OperationsAction"
    name="operationsForm" scope="request" validate="true" parameter="operation">
    <forward name="succes" path="/operations.jsp"/>
  </action>
...
</action-mappings>
...
</struts-config>

```

Si la méthode à invoquer n'est pas définie dans la classe de type DispatchAction, alors une exception est levée

Exemple :

```

03-juil.-2006 13:14:43 org.apache.struts.actions.DispatchAction dispatchMethod
GRAVE: Action[/operations] does not contain method named supprimer
java.lang.NoSuchMethodException: test.struts.controleur.OperationsAction.supprimer(
org.apache.struts.action.ActionMapping, org.apache.struts.action.ActionForm,
javax.servlet.http.HttpServletRequest, javax.servlet.http.HttpServletResponse)
at java.lang.Class.getMethod(Class.java)

```

Il est aussi possible d'utiliser plusieurs boutons avec pour valeur l'opération à réaliser. Ceci évite d'avoir à écrire du code Javascript. Dans ce cas, chaque bouton doit avoir comme valeur de l'attribut property la valeur fournie à l'attribut parameter du tag <action>.

Exemple :

```

<%@ page contentType="text/html; charset=windows-1252"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html"%>
<html:html locale="true">
  <html>
    <head>
      <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252"/>
      <title>untitled</title>
    </head>
    <body>
      <html:form action="operations.do" focusIndex="reference">
        <table>
          <tr>
            <td>
              <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.reference"/>:
            </td>
            <td>
              <html:text property="reference"/>
            </td>
          </tr>
          <tr>
            <td colspan="2" align="center">
              <html:submit property="operation">ajouter</html:submit>
              <html:submit property="operation">modifier</html:submit>
              <html:submit property="operation">supprimer</html:submit>
            </td>
          </tr>
        </table>
      </html:form>
    </body>
  </html>

```

</html:html>

Attention cependant, la valeur du bouton est aussi son libellé : il est donc nécessaire de synchroniser le nom du bouton dans la vue et la méthode correspondante dans l'action. Ceci empêche l'internationalisation du libellé du bouton.

52.3.7. La classe LookupDispatchAction

Pour contourner le problème de l'internationalisation des opérations avec DispatchAction sans Javascript, il est possible d'utiliser une action de type LookupDispatchAction.

Dans ce cas, le mapping ne se fait pas sur une valeur en dur mais sur la valeur d'une clé extraite des RessourcesBundle en fonction de la Locale courante.

La déclaration dans le fichier de configuration est similaire à celle nécessaire pour l'utilisation d'une action de type DispatchAction.

Exemple :

```
...
<struts-config>
  <form-beans>
  ..
    <form-bean name="operationsLookupForm"
      type="org.apache.struts.action.DynaActionForm">
      <form-property name="operation" type="java.lang.String"/>
      <form-property name="reference" type="java.lang.String"/>
    </form-bean>
  ...
</form-beans>
<action-mappings>
...
  <action path="/operationslookup" type="test.struts.controleur.OperationsLookupAction"
    name="operationsLookupForm" scope="request" validate="true" parameter="operation">
    <forward name="succes" path="/operationslookup.jsp"/>
  </action>
...
</action-mappings>
...
</struts-config>
```

Dans la vue, le libellé des boutons de chaque action doit être défini dans les RessourcesBundle.

Exemple :

```
<%@ page contentType="text/html; charset=windows-1252"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html"%>
<html:html locale="true">
  <html>
    <head>
      <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252"/>
      <title>Test LookupDispatchAction</title>
    </head>
    <body>
      <html:form action="operationslookup.do" focusIndex="reference">
        <table>
          <tr>
            <td>
              <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.reference"/>:
            </td>
            <td>
              <html:text property="reference"/>
            </td>
          </tr>
        </table>
      </html:form>
    </body>
  </html>
</html>
```

```

        <tr>
            <td colspan="2" align="center">
                <html:submit property="operation">
                    <bean:message key="operation.ajouter"/>
                </html:submit>
                <html:submit property="operation">
                    <bean:message key="operation.modifier"/>
                </html:submit>
                <html:submit property="operation">
                    <bean:message key="operation.supprimer"/>
                </html:submit>
            </td>
        </tr>
    </table>
</html:form>
</body>
</html>
</html:html>

```

La valeur de chaque bouton doit être identique et précisée dans l'attribut property.

Il faut définir dans les ResourceBundle les libellés des boutons de chaque opération.

Exemple : ApplicationResources.properties

```

...
operation.ajouter    = Ajouter
operation.modifier   = Modifier
operation.supprimer  = Supprimer
...

```

Exemple : ApplicationResources_en.properties

```

...
operation.ajouter    = Add
operation.modifier   = Modify
operation.supprimer  = Delete
...

```

L'action doit hériter de la classe LookupDispatchAction. Il faut redéfinir la méthode getKeyMethodMap() pour qu'elle renvoie une collection de type Map dont la valeur de chaque clé correspond à la clé du ResourceBundle du bouton et la valeur correspond à la méthode correspondante à invoquer.

La définition des méthodes de chaque opération est identique à celle utilisée avec une action de type DispatchAction.

Exemple :

```

package test.struts.controleur;

import java.util.HashMap;
import java.util.Map;
import org.apache.struts.action.ActionForm;
import org.apache.struts.action.ActionForward;
import org.apache.struts.action.ActionMapping;

import java.io.IOException;

import javax.servlet.ServletException;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;
import org.apache.struts.actions.LookupDispatchAction;
import org.apache.struts.util.MessageResources;

public class OperationsLookupAction extends LookupDispatchAction
{
    public static final String OPERATION_AJOUTER = "operation.ajouter";
    public static final String OPERATION_MODIFIER = "operation.modifier";

```

```

public static final String OPERATION_SUPPRIMER = "operation.supprimer";

public Map getKeyMethodMap() {
    Map map = new HashMap();
    map.put(OPERATION_AJOUTER, "ajouter");
    map.put(OPERATION_MODIFIER, "modifier");
    map.put(OPERATION_SUPPRIMER, "supprimer");
    return map;
}

public ActionForward ajouter(
    ActionMapping mapping,
    ActionForm form,
    HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
{
    System.out.println("Appel de la methode ajouter()");
    return (mapping.findForward("succes"));
}

public ActionForward modifier(
    ActionMapping mapping,
    ActionForm form,
    HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
{
    System.out.println("Appel de la methode modifier()");
    return (mapping.findForward("succes"));
}

public ActionForward supprimer(
    ActionMapping mapping,
    ActionForm form,
    HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws IOException, ServletException
{
    System.out.println("Appel de la methode supprimer()");
    return (mapping.findForward("succes"));
}
}

```

Grâce à la méthode `getKeyMethodMap()`, la valeur de chaque opération est déterminée dynamiquement en fonction de la Locale.

52.3.8. La classe `ForwardAction`

Cette action permet uniquement une redirection vers une page sans qu'aucun traitement ne soit exécuté.

L'intérêt est de centraliser ces redirections dans le fichier de configuration plutôt que de les laisser en dur dans la ou les pages qui en ont besoin.

Il suffit de définir une action dans le fichier `struts-config.xml` en utilisant les attributs :

- `path` : l'URI de l'action
- `type` : `org.apache.struts.actions.ForwardAction`
- `parameter` : la page vers laquelle l'utilisateur va être redirigé

Exemple :

```

<action path="/redirection"
        type="org.apache.struts.actions.ForwardAction"
        parameter="/test.jsp">

```

```
</action>
```

Pour utiliser cette action, il suffit de faire un lien vers le path de l'action

Exemple :

```
<html:link action="redirection.do">Page de test</html:link>
```

52.4. Les bibliothèques de tags personnalisés

L'utilisation des bibliothèques de tags de Struts nécessite la définition des bibliothèques dans le fichier de déploiement web.xml et la déclaration des bibliothèques utilisées dans chaque pages.

Exemple :

```
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean" %>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-logic.tld" prefix="logic" %>
```

Les vues sont aussi composées selon le modèle MVC d'objets de type ActionForm ou DynaActionForms qui encapsulent les données d'une page. Ils permettent l'échange de données entre la vue et les objets métiers via le contrôleur.

52.4.1. La bibliothèque de tag HTML

Cette bibliothèque permet de faciliter le développement de page Web en HTML.

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut, comme pour toute bibliothèque de tags personnalisés, réaliser plusieurs opérations :

1. copier le fichier struts-html.tld dans le répertoire WEB-INF de la webapp
2. configurer le fichier WEB-INF/web.xml pour déclarer la bibliothèque de tag

```
<taglib>
  <taglib-uri>struts-html.tld</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/struts-html.tld</taglib-location>
</taglib>
```

3. ajouter dans chaque page JSP qui va utiliser cette bibliothèque un tag de directive taglib précisant l'utilisant de la bibliothèque

```
<%@ taglib uri="struts-html.tld" prefix="html" %>
```

La plupart de ces tags encapsulent des tags HTML notamment pour les formulaires mais ils assurent aussi des traitements particuliers à Struts.

Exemple :

Un lien vers une url absolu avec HTML doit intégrer le nom de la webapp :

```
<a href="/testwebapp/index.jsp">
```

La balise Struts correspondante sera indépendante de la webapp : elle tient compte automatiquement du contexte de l'application

```
<html:link page="/index.jsp">
```

Il est cependant préférable d'utiliser un mapping défini dans le fichier `struts-config.xml` plutôt que d'utiliser un lien vers la page JSP correspondante. Ceci va permettre l'exécution de l'Action correspondante.

Exemple :

```
<html:link page="/index.do">Accueil</html:link>
```

Tag	Description
base	Encapsule un tag HTML <code><base></code>
button	Encapsule un tag HTML <code><input type="button"></code>
cancel	Encapsule un tag HTML <code><input type="submit"></code> avec la valeur Cancel
checkbox	Encapsule un tag HTML <code><input type="checkbox"></code>
errors	Affiche les messages d'erreurs stockés dans la session
file	Encapsule un tag HTML <code><input type="file"></code>
form	Encapsule un tag HTML <code><form></code>
frame	Encapsule un tag HTML <code><frame></code>
hidden	Encapsule un tag HTML <code><input type="hidden"></code>
html	Encapsule un tag HTML <code><html></code>
image	Encapsule une action affichée sous la forme d'une image
img	Encapsule un tag HTML <code></code>
javascript	Assure la génération du code Javascript requis par le plug-in Validator
link	Encapsule un tag HTML <code><A></code>
messages	Affiche les messages stockés dans la session
multibox	Assure le rendu de plusieurs checkbox
option	encapsule un tag HTML <code><option></code>
options	Assure le rendu de plusieurs options
optionsCollection	Assure le rendu de plusieurs options
password	Encapsule un tag HTML <code><input type="password"></code>
radio	Encapsule un tag HTML <code><input type="radio"></code>
reset	Encapsule un tag HTML <code><input type="reset"></code>
rewrite	Le rendu d'une URI
select	Encapsule un tag HTML <code><select></code>
submit	Encapsule un tag HTML <code><input type="submit"></code>
text	Encapsule un tag HTML <code><input type="text"></code>
textarea	Encapsule un tag HTML <code><input type="textarea"></code>
xhtml	Le rendu des tags HTML est au format XHTML

Les tags les plus utilisés seront détaillés dans les sections suivantes.

52.4.1.1. Le tag <html:html>

Ce tag génère un tag HTML <html>.

Il possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
lang	génère un attribut lang en fonction de celle stockée dans la session, ou dans la requête ou de la Locale par défaut en fonction de leur présence respective
locale	utilise la valeur true pour forcer le stockage dans la session de la Locale correspondant à la langue de la requête Ce tag est deprecated depuis la version 1.2 car il crée automatique une session : utiliser l'attribut lang à la place
xhtml	utilise la valeur true pour assurer un rendu au format xhtml des tags

Ce tag doit être inclus dans un tag <html:form>

52.4.1.2. Le tag <html:form>

Ce tag génère un tag HTML <form>.

Il possède de nombreux attributs correspondant aux attributs du tag html <form> dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
action	url vers laquelle le formulaire sera soumis
enctype	type d'encodage du formulaire lors de la soumission
focus	nom de l'élément qui aura le focus au premier affichage de la page
method	méthode de soumission du formulaire
name	nom associé à la classe ActionForm
scope	portée de la classe ActionForm
target	cible d'affichage de la réponse
type	type de la classe ActionForm

52.4.1.3. Le tag <html:button>

Ce tag génère un tag HTML <input> de type button.

Il possède de nombreux attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
alt	correspond à l'attribut alt du tag HTML
altKey	clé du ResourceBundle dont la valeur sera affectée à l'attribut alt du tag HTML
bundle	nom du bean qui encapsule le ResourceBundle (utilisé lorsque que plusieurs RessourcesBundles sont définis)
disabled	true pour rendre le bouton non opérationnel
property	nom du paramètre dans la requete http lors de la soumission du formulaire : correspond à l'attribut name du tag HTML

title	correspond à l'attribut title du tag HTML
titleKey	clé du ResourceBundle dont la valeur sera affectée à l'attribut title du tag HTML
value	libellé du bouton : correspond à l'attribut value du tag HTML

Ce tag doit être inclus dans un tag `<html:form>`

Exemple :

```
<html:button property="valider" value="Valider" title="Valider les données" />
```

Résultat

```
<input type="button" name="valider" value="Valider" title="Valider les données">
```

52.4.1.4. Le tag `<html:cancel>`

Ce tag génère un tag HTML `<input>` de type button avec une valeur spécifique pour permettre d'identifier ce bouton comme étant celui de type "Cancel".

Il possède des attributs similaires au tag `<html:button>`.

Il n'est pas recommandé d'utiliser l'attribut `property` : il faut laisser la valeur par défaut de Struts pour lui permettre d'identifier ce bouton. La valeur par défaut de l'attribut `property` permet à Struts de déterminer la valeur de retour de la méthode `Action.isCancelled`.

Exemple :

```
<html:cancel />
```

Résultat

```
<input type="submit" name="org.apache.struts.taglib.html.CANCEL" value="Cancel" onclick="bCancel=true;">
```

52.4.1.5. Le tag `<html:submit>`

Ce tag génère un tag HTML `<input type="submit">` permettant la validation d'un formulaire.

Il possède des attributs similaires au tag `<html:button>`.

Ce tag doit être inclus dans un tag `<html:form>`

Exemple :

```
<html:submit />
```

Résultat

```
<input type="submit" value="Submit">
```

52.4.1.6. Le tag `<html:radio>`

Ce tag génère un tag HTML `<input type="radio">` permettant d'afficher un bouton radio.

Exemple :

```
<html:radio property="sexe" value="femme" />Femme<br>
<html:radio property="sexe" value="homme" />Homme<br>
```

Résultat :

```
<input type="radio" name="sexe" value="femme">Femme<br>
<input type="radio" name="sexe" value="homme">Homme<br>
```

52.4.1.7. Le tag `<html:checkbox>`

Ce tag génère un tag HTML `<input type="checkbox">` permettant d'afficher un bouton de type case à cocher.

Exemple :

```
<html:checkbox property="caseACocher"> Une case a cocher</html:checkbox>
```

Résultat :

```
<input type="checkbox" name="caseACocher" value="on">Une case a cocher
```

52.4.2. La bibliothèque de tag Bean

Cette bibliothèque fournit des tags pour faciliter la gestion et l'utilisation des javabeans.

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut, comme pour toute bibliothèque de tags personnalisés, réaliser plusieurs opérations :

1. copier le fichier `struts-bean.tld` dans le répertoire `WEB-INF` de la webapp
2. configurer le fichier `WEB-INF/web.xml` pour déclarer la bibliothèque de tag

```
<taglib>
  <taglib-uri>struts-bean.tld</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/struts-bean.tld</taglib-location>
</taglib>
```

3. ajouter dans chaque page JSP qui va utiliser cette bibliothèque un tag de directive `taglib` précisant l'utilisateur de la bibliothèque

```
<%@ taglib uri="struts-bean.tld" prefix="bean" %>
```

52.4.2.1. Le tag `<bean:cookie>`

Le tag `<bean:cookie>` permet d'obtenir la ou les valeurs d'un cookie.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	identifiant du cookie
name	nom du cookie
multiple	précise si toutes les valeurs ou seulement la première valeur du cookie sont retournées
value	valeur du cookie si celui n'existe pas : dans ce cas, il est créé

52.4.2.2. Le tag <bean:define>

Le tag <bean:define> permet de définir une variable.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable qui va être créée
name	nom du bean qui va fournir la valeur
property	propriété du bean qui va fournir la valeur
scope	portée du bean
toScope	portée de la variable créée
type	portée de la variable créée
value	

Exemple :

```
<jsp:useBean id="utilisateur" scope="page" class=" com.jmd.test.struts.data.Utilisateur"/>
<bean:define id="nomUtilisateur" name="utilisateur" property="nom"/>
Bienvenue <%= nomUtilisateur %>
```

Cet exemple permet de définir un bean de type Utilisateur qui est stocké dans la portée page. Une variable nomUtilisateur est définie et initialisée avec la valeur de la propriété nom du bean de type Utilisateur.

52.4.2.3. Le tag <bean:header>

Le tag <bean:header> est similaire au tag <bean:cookie> mais il permet de manipuler des données contenues dans l'en-tête de la requête HTTP.

52.4.2.4. Le tag <bean:include>

Le tag <bean:include> permet d'évaluer et d'inclure le rendu d'une autre page. Son mode de fonctionnement est similaire au tag JSP <jsp:include> excepté que le rendu de la page n'est pas inclus directement dans la page mais dans une variable.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable créée qui va contenir le résultat de la page. Cette variable sera stockée dans la portée page.
forward	nom d'une redirection globale définie dans le fichier de configuration
href	URL de la page
page	URI relative au contexte de l'application de la page

Exemple :

```
<bean:include id="barreNavigation" page="/navigation.jsp"/>
<bean:write name="barreNavigation" filter="false" />
```

Ce tag est utile notamment pour obtenir un document XML qu'il sera alors possible de manipuler.

52.4.2.5. Le tag <bean:message>

Le tag <bean:message> permet d'obtenir la valeur d'un libellé contenu dans un ResourceBundle.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
arg0	valeur du premier paramètre de remplacement
arg1	valeur du second paramètre de remplacement
arg2	valeur du troisième paramètre de remplacement
arg3	valeur du quatrième paramètre de remplacement
arg4	valeur du cinquième paramètre de remplacement
bundle	nom du bean qui encapsule le ResourceBundle (utilisé lorsque que plusieurs RessourcesBundles sont définis)
key	clé du libellé à obtenir
locale	nom du bean qui stocke la Locale dans la session
name	nom du bean qui encapsule les données
property	propriété du bean précisé par l'attribut name contenant la valeur du libellé
scope	portée du bean précisé par l'attribut name

52.4.2.6. Le tag <bean:page>

Le tag <bean:page> permet d'obtenir une variable implicite définie par l'API JSP contenue dans la portée page.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable à créer
property	variable implicite à extraire. Les valeurs possibles sont : application, config, request, response ou session

52.4.2.7. Le tag <bean:param>

Le tag <bean:param> est similaire au tag <bean:cookie> mais il permet de manipuler des données contenues dans les paramètres de la requête HTTP.

52.4.2.8. Le tag <bean:resource>

Le tag <bean:resource> permet d'obtenir la valeur d'une ressource sous la forme d'un objet de type java.io.InputStream ou String.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable à créer
name	URI de la ressource relative à l'application à utiliser
input	permet d'obtenir la ressource sous la forme d'un objet de type java.io.InputStream. Sinon c'est un objet de type String qui est retourné

52.4.2.9. Le tag <bean:size>

Le tag <bean:size> permet d'obtenir le nombre d'éléments d'une collection ou d'un tableau. Ce tag crée une variable de type java.lang.Integer.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable à créer
collection	expression du renvoie la collection à traiter
name	nom du bean qui encapsule la collection
property	propriété du bean qui encapsule la collection
scope	portée du bean

Exemple :

```
<bean:size id="count" name="elements" />
```

52.4.2.10. Le tag <bean:struts>

Le tag <bean:struts> permet de copier un objet Struts (FormBean, Mapping, Forward) dans une variable.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable à créer (attribut obligatoire)
formBean	nom du bean de type ActionForm
forward	nom de l'objet global de type ActionForward
mapping	nom de l'objet de type ActionMapping

52.4.2.11. Le tag <bean:write>

Le tag <bean:write> permet d'envoyer dans le JspWrite courant la valeur d'un bean ou d'une propriété d'un bean.

Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle

bundle	nom du bean qui encapsule le ResourceBundle (utilisé lorsque plusieurs ResourceBundles sont définis)
filter	la valeur true permet de remplacer les caractères spécifiques d'HTML par leur entité correspondante
format	format de conversion en chaîne de caractères
formatKey	clé du ResourceBundle qui précise le format de conversion en chaîne de caractères
ignore	la valeur true permet d'ignorer l'inexistence du bean dans la portée. La valeur false lève une exception si le bean n'est pas trouvé dans la portée. Par défaut, false
locale	nom du bean qui stocke la Locale dans la session
name	nom du bean qui encapsule les données (attribut obligatoire)
property	propriété du bean
scope	portée du bean

Exemple :

```
<jsp:useBean id="utilisateur" scope="page" class=" com.jmd.test.struts.data.Utilisateur"/>
<bean:write name="utilisateur" property="nom"/>
```

L'attribut format du tag permet de formater les données restituées par le bean.

Exemple :

```
<p><bean:write name="monbean" property="date" format="dd/MM/yyyy HH:mm"/></p>
```

L'attribut formatKey du tag permet de formater les données restituées par le bean à partir d'une clé des ResourceBundles : ceci permet d'internationaliser le formatage.

Exemple :

```
<p><bean:write name="monbean" property="date" formatKey="date.format"/></p>
```

Dans le fichier ApplicationResources.properties

date.format=dd/MM/yyyy HH:mm

Dans le fichier ApplicationResources_en.properties

date.format=MM/dd/yyyy HH:mm

Il est important que le format précisé soit compatible avec la Locale courante sinon une exception est levée

Exemple :

```
java.lang.IllegalArgumentException: Wrong format string: '#.##0,00'
    at org.apache.struts.taglib.bean.WriteTag.formatValue(WriteTag.java:376)
    at org.apache.struts.taglib.bean.WriteTag.doStartTag(WriteTag.java:292)
```

52.4.3. La bibliothèque de tag Logic

Cette bibliothèque fournit des tags pour faciliter l'utilisation de logique de traitements pour l'affichage des pages.

Pour utiliser cette bibliothèque, il faut, comme pour toute bibliothèque de tags personnalisés, réaliser plusieurs opérations :

Développons en Java

1. copier le fichier struts-logic.tld dans le répertoire WEB-INF de la webapp
2. configurer le fichier WEB-INF/web.xml pour déclarer la bibliothèque de tag

```
<taglib>
  <taglib-uri>struts-logic.tld</taglib-uri>
  <taglib-location>/WEB-INF/struts-logic.tld</taglib-location>
</taglib>
```

3. ajouter dans chaque page JSP qui va utiliser cette bibliothèque un tag de directive taglib précisant l'utilisateur de la bibliothèque

```
<%@ taglib uri="struts-logic.tld" prefix="logic" %>
```

La plupart de ces tags encapsulent des tags de conditionnement des traitements ou d'exécution d'opérations sur le flot des traitements.

L'utilisation de ces tags évite l'utilisation de code Java dans les JSP.

Exemple :

```
<jsp:useBean id="elements" scope="request" class="java.util.List" />
...
<%
  for (int i = 0; i < elements.size(); i++)
  {
    MonElement monElement = (MonElement)elements.get(i);
  %>
  <%=monElement.getLibelle()%>
  <%
  }
  %>
```

Tout le code Java peut être remplacé par l'utilisation de tag de la bibliothèque struts-logic.

Exemple :

```
<jsp:useBean id="elements" scope="request" class="java.util.List" />
<logic:iterate id="monElement" name="elements" type=" com.jmd.test.struts.data..MonElement ">
  <bean:write name="monElement" property="libelle"/>
</logic:iterate>
```

Cette bibliothèque définit une quinzaine de tags.

Dans différents exemples de cette section, le bean suivant sera utilisé

Exemple :

```
package test.struts.data;

import java.util.Date;

public class MonBean {
  private String libelle;
  private Integer valeur;
  private Date date;

  public MonBean() {
    libelle="libelle de test";
    valeur = new Integer(123456);
    date = new Date();
  }

  public void setLibelle(String libelle) {
    this.libelle = libelle;
  }
}
```



```

public String getLibelle() {
    return libelle;
}

public void setDate(Date date) {
    this.date = date;
}

public Date getDate() {
    return date;
}

public void setValeur(Integer valeur) {
    this.valeur = valeur;
}

public Integer getValeur() {
    return valeur;
}
}

```

L'intérêt de cette bibliothèque a largement diminué depuis le développement de la JSTL qui intègre en standard des fonctionnalités équivalentes. Il est d'ailleurs fortement recommandé d'utiliser dès que possible les tags de la JSTL à la place des tags de Struts.

52.4.3.1. Les tags <logic:empty> et <logic:notEmpty>

Le tag <logic:empty> permet de tester si une variable est null ou vide. Le tag <logic:notEmpty> permet de faire le test opposé.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
name	nom de la variable à tester si l'attribut property n'est pas précisé sinon c'est le nom de l'entité à tester (attribut obligatoire)
property	Nom de la propriété de la variable à tester
scope	Portée contenant la variable

52.4.3.2. Les tags <logic:equal> et <logic:notEqual>

Le tag <logic:equal> permet de tester l'égalité entre une variable et une valeur. Le tag <logic:notEqual> permet de faire le test opposé.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
Value	contient la valeur : celle-ci peut être une constante ou déterminée dynamiquement par exemple avec le tag JSP <%= ... %> (attribut obligatoire)
cookie	nom du cookie dont la valeur doit être testée
header	nom de l'attribut de l'en-tête http dont la valeur doit être testée
name	nom de la variable dont la valeur doit être testée
property	nom de la propriété de la variable à tester

parameter	nom du paramètre http dont la valeur doit être testée
scope	portée contenant la variable

Exemple :

```
<% int valeurReference = 123456; %>
...
<logic:equal name="monbean"
property="valeur"
value="<%= valeurReference %>">
<p>La valeur est égale</p>
</logic:equal>
```

52.4.3.3. Les tags <logic:lessEqual>, <logic:lessThan>, <logic:greaterEqual>, et <logic:greaterThan>

Ils sont similaires au tag <logic:equal> mais permettent respectivement de tester les conditions inférieur ou égal, strictement inférieur, supérieur ou égal et strictement supérieur.

52.4.3.4. Les tags <logic:match> et <logic:notMatch>

Le tag <logic:match> permet de tester si une valeur est contenue dans une variable. Le tag <logic:notMatch> permet de faire le test opposé.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
value	contient la valeur : celle-ci peut être une constante ou déterminée dynamiquement par exemple avec le tag JSP <%= ... %> (attribut obligatoire)
cookie	nom du cookie dont la valeur doit être testée
header	nom de l'attribut de l'en-tête http dont la valeur doit être testée
name	nom de la variable dont la valeur doit être testée
property	nom de la propriété de la variable à tester
parameter	nom du paramètre http dont la valeur doit être testée
scope	portée contenant la variable
location	permet de préciser la localisation de la valeur à rechercher dans la variable. Les valeurs possibles sont start et end pour une recherche respectivement en début et en fin. Sans préciser cet attribut, la recherche se fait dans toute la variable

52.4.3.5. Les tags <logic:present> et <logic:notPresent>

Le tag <logic:present> permet de tester l'existence d'une entité dans une portée donnée. Le tag <logic:notPresent> permet de faire le test opposé.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
cookie	nom du cookie dont la valeur doit être testée

header	nom de l'attribut de l'en-tête http dont la valeur doit être testée
name	nom de la variable dont la valeur doit être testée
property	nom de la propriété de la variable à tester
parameter	nom du paramètre http dont la valeur doit être testée
scope	portée contenant la variable

52.4.3.6. Le tag <logic:forward>

Le tag <logic:forward> permet de transférer le traitement de la requête vers une page définie dans les redirections globales de l'application.

Il ne possède qu'un seul attribut name qui permet de préciser le nom de la redirection globale définie dans le fichier de configuration struts-config.xml

Exemple : dans une JSP

```
<logic:forward name=">strong<login>/strong<" />
```

Exemple : dans le fichier de configuration

```
<global-forwards>
  <forward name=">strong<login>/strong<" path="/login.jsp"/>
</global-forwards>
```

52.4.3.7. Le tag <logic:redirect>

Le tag <logic:redirect> permet de rediriger l'affichage vers une autre page en utilisant la méthode HttpServletResponse.sendRedirect().

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
forward	nom de la redirection globale définie dans le fichier de configuration struts-config.xml à utiliser
href	URL de la ressource à utiliser
page	URL de la ressource relative au contexte de l'application (doit obligatoirement commencer par /)
name	collection de type Map qui contient les paramètres à passer à la ressource
paramId	nom de l'unique paramètre passé à la ressource
paramName	nom d'une variable dont la valeur sera utilisée comme valeur du paramètre
paramProperty	propriété de la variable paramName dont la valeur sera utilisée comme valeur du paramètre

L'avantage de ce tag est de permettre de modifier les paramètres fournis à la ressource.

52.4.3.8. Le tag <logic:iterate>

Ce tag permet de réaliser une itération sur une collection d'objets. Le corps du tag sera évalué pour chaque occurrence de l'itération.

Ils possèdent plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
id	nom de la variable qui va contenir l'occurrence courante de l'itération (attribut obligatoire)
name	nom de la variable qui contient la collection à parcourir
property	nom de la propriété de la variable name qui contient la collection à parcourir
scope	portée de la variable qui contient la collection
type	type pleinement qualifié des occurrences de la collection
indexId	nom de la variable qui va contenir l'index de l'occurrence courante
length	nombre maximum d'occurrences à traiter. Par défaut toute la collection est parcourue
offset	index de la première occurrence de l'itération. Par défaut c'est la première occurrence de la collection

52.5. La validation de données

La méthode `validate()` de la classe `ActionForm` permet de réaliser une validation des données fournies dans la requête.

Elle est appelée par l'`ActionServlet` lorsque l'attribut `validate` est positionné à `true` dans le tag `<action>`.

Exemple :

Exemple :
<pre><action path="/validerproduit" type="test.struts.controleur.ValiderProduitAction" name="saisirProduitForm" validate="true"> <forward name="succes" path="/listeproduit.jsp"/> <forward name="echec" path="/saisirproduit.jsp"/> </action></pre>

Pour définir ces propres validations, il faut redéfinir la méthode `validate()` pour y coder les règles de validation. Si une erreur est détectée lors de l'exécution de ces règles, il faut instancier un objet de type `ActionError` et l'ajouter à l'objet `ActionErrors` retourné par la méthode `validate()`. Cet ajout se fait en utilisant la méthode `add()`.

52.5.1. La classe `ActionError`

Cette classe encapsule une erreur survenue lors de la validation des données. C'est dans la méthode `validate()` de la classe `ActionForm` que les traitements doivent créer des instances de cette classe.

Le constructeur de cette classe attend en paramètre une chaîne de caractères qui précise le nom d'une clé du message d'erreur correspondant au message de l'erreur défini dans le fichier ressource bundle de l'application.

La méthode `validate()` de la classe `ActionForm` possède deux surcharges :

```
public ActionErrors validate(ActionMapping mapping, javax.servlet.http.HttpServletRequest request)
```

```
public ActionErrors validate(ActionMapping mapping, javax.servlet.ServletRequest request)
```

La première version est essentiellement mise en oeuvre car elle est utilisée pour les applications web.

Elle renvoie un objet de type `ActionErrors` qui va contenir les éventuelles erreurs détectées lors de la validation. Si la collection est vide ou nulle cela précise que la validation a réussie. Ceci permet à l'`ActionServlet` de savoir si elle va pouvoir appeler la méthode `execute()` de l'`Action`.

Par défaut, la méthode `validate()` de la classe `ActionForm` renvoie systématiquement `null`. Il est donc nécessaire de sous classer la classe `ActionForm` et de redéfinir la méthode `validate()`.

Exemple :

Exemple :

```
public ActionErrors validate(ActionMapping mapping, HttpServletRequest request) {
    ActionErrors errors = new ActionErrors();
    if ((nomUtilisateur == null) || (nomUtilisateur.length() == 0))
        errors.add("nomUtilisateur", new ActionError("erreur.nomutilisateur.obligatoire"));
    if ((mdpUtilisateur == null) || (mdpUtilisateur.length() == 0))
        errors.add("mdpUtilisateur", new ActionError("erreur.mdputilisateur.obligatoire"));
    return errors;
}
```

Ce mécanisme peut aussi être mis en oeuvre dans la méthode `execute()` de la classe `Action`.

52.5.2. La classe `ActionErrors`

Cette classe encapsule une collection de type `HashMap` d'objets `ActionError` générés lors d'une validation.

C'est la méthode `validate()` de la classe `ActionForm` qui renvoie une instance de cette classe. Les traitements qu'elle contient se charge de créer une instance de cette classe et d'utiliser la méthode `add()` pour ajouter des instances de la classe `ActionError` pour chaque erreur rencontrés.

Il est aussi possible de définir des erreurs dans la méthode : il faut créer un objet de type `ActionErrors`, utiliser sa méthode `add()` pour chaque erreur à ajouter et appeler la méthode `saveErrors` de la classe `Action` pour sauvegarder les erreurs.

Exemple :

```
public ActionForward execute(
    ActionMapping mapping,
    ActionForm form,
    HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws Exception
{
    DynaActionForm daf = (DynaActionForm) form;
    ActionForward resultat = mapping.findForward("succes");
    String reference = (String) daf.get("reference");
    String libelle = (String) daf.get("libelle");
    int prix = Integer.parseInt((String) daf.get("prix"));

    System.out.println("reference=" + reference);
    System.out.println("libelle=" + libelle);
    System.out.println("prix=" + prix);

    if ((reference == null) || (reference.equals(""))) {
        ActionErrors errors = new ActionErrors();
        errors.add("reference", new ActionError("app.saisirproduit.erreur.reference"));
        saveErrors(request, errors);

        resultat = mapping.findForward("echec");
    }
    return resultat;
}
```

Remarque : dans cet exemple, la validation des données est effectuée dans la méthode execute. Il est préférable d'effectuer cette tâche via une des fonctionnalités proposées par Struts (validation via l'ActionForm ou le plug-in Validator).

52.5.3. L'affichage des messages d'erreur

Le tag `<html:errors>` permet d'afficher les erreurs contenues dans l'instance courante de la classe `ActionErrors`.

Exemple :

```
<html:errors/>
```

Le plus simple est d'utiliser ce tag en début du corps de la page. Il se charge d'afficher toutes les erreurs (les erreurs globales et celles dédiées à un élément du formulaire) pour permettre leur gestion de façon globale à toute la page.

Ce tag recherche dans les `ResourceBundle` les deux clés `errors.header` et `errors.footer` dont la valeur sera affichée avant les messages. A partir de la version 1.1 de Struts, les clés `errors.prefix` et `errors.suffix` sont recherchées dans les `ResourceBundle` et ajoutés respectivement avant et après chaque message.

Exemple :

```
errors.prefix=<li>
errors.suffix=</li>
errors.header=<h3><font color=\"red\">Erreur lors de la validation</font></h3>
Vous devez corriger les erreurs suivantes avant de continuer \:<ul>
errors.footer=</ul><hr>
```

L'utilisation de tags HTML dans les `ResourceBundle` peut paraître choquante mais c'est la solution utilisée par Struts.

Exemple :

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window titled "Saisie des données d'un produit". The address bar shows the URL "http://localhost:8080/teststruts/validerproduit.do;jsessionid=ac1". The page content includes a title "Saisie des données d'un produit", a red error message "Erreur lors de la validation", and a text prompt "Vous devez corriger les erreurs suivantes avant de continuer :". Below this, a bulleted list indicates "la reference est obligatoire". The form contains three input fields: "Référence:", "Libellé:", and "Prix:" (with the value "0"). At the bottom of the form are "Submit" and "Cancel" buttons. A status bar at the very bottom of the browser window displays the word "Terminé".

Avec Struts 1.1, il est aussi possible d'utiliser le tag <html:errors> pour afficher des messages d'erreurs liés à un composant du formulaire. Dans ce cas, l'approche est légèrement différente.

L'exemple ci-dessous va afficher un message personnalisé pour un composant et un message d'erreur général.

Exemple : ApplicationResources.properties

```
...
app.saisirproduit.erreur.reference=la reference saisie est erronée
app.saisirproduit.erreur.libelle=le libelle saisie est erronée
app.saisirproduit.erreur.globale=une ou plusieurs erreurs sont survenues

errors.prefix=
errors.suffix=
errors.header=
errors.footer=
...
```

Comme les clés préfixées par errors sont utilisées pour chaque affichage d'erreur, leur contenu est laissé vide.

L'action instancie des objets de type `ActionError` si une erreur est détectée sur les données et l'associe au composant correspondant. Lors de l'ajout d'une erreur, il faut préciser l'identifiant du composant correspondant à sont attribut `property` dans le tag de la page.

Si au moins une erreur est détectée sur une donnée alors une erreur globale est ajoutée à la liste des erreurs. Pour cela, il faut utiliser la constante `ActionErrors.GLOBAL_ERROR` lors de l'ajout de l'erreur dans la collection `ActionErrors`.

Exemple Struts 1.1 :

```
...
public ActionForward execute(
    ActionMapping      mapping,
    ActionForm         form,
    HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response) throws Exception
{
    DynaActionForm daf      = (DynaActionForm) form;
    ActionForward  resultat = mapping.findForward("succes");
    ActionErrors   errors   = new ActionErrors();
    String         reference = (String) daf.get("reference");
    String         libelle   = (String) daf.get("libelle");
    int            prix      = Integer.parseInt((String) daf.get("prix"));

    if (reference.equals("test")) {
        errors.add("reference", new ActionError("app.saisirproduit.erreur.reference"));
    }
    if (libelle.equals("test")) {
        errors.add("libelle", new ActionError("app.saisirproduit.erreur.libelle"));
    }

    if (!errors.isEmpty())
    {
        errors.add(ActionErrors.GLOBAL_ERROR,
            new ActionError("app.saisirproduit.erreur.globale"));
        saveErrors(request, errors);
        resultat = mapping.findForward("echec");
    }

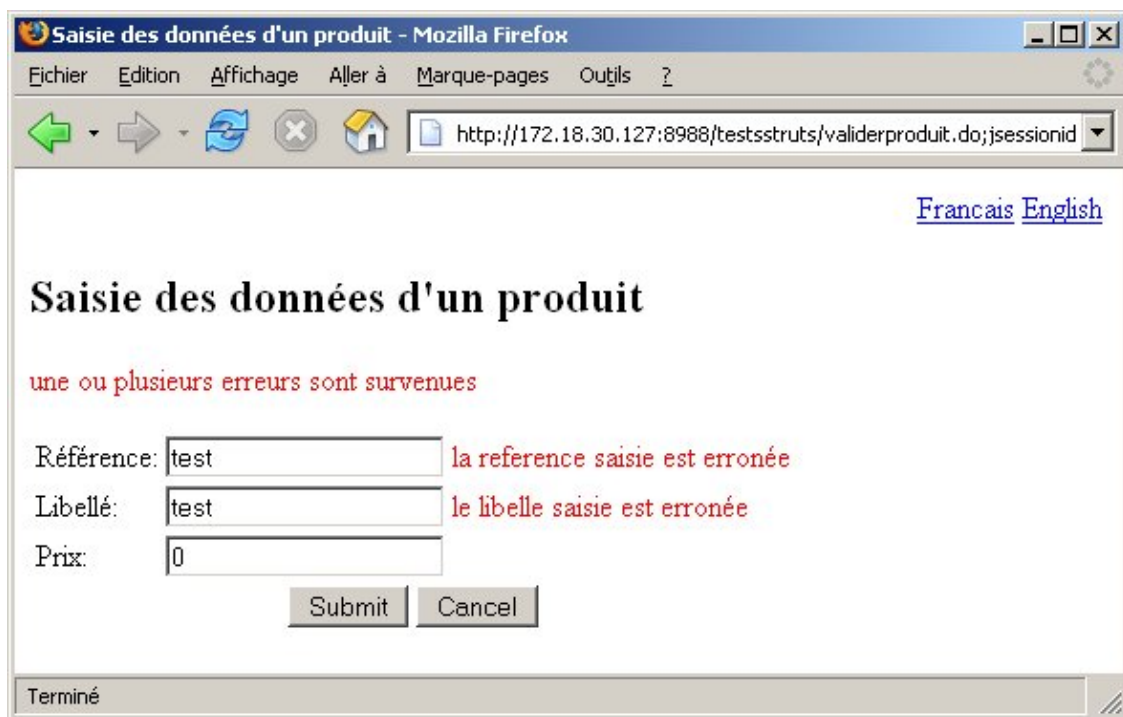
    return resultat;
}
...
```

Il ne reste plus qu'à assurer l'affichage des messages d'erreurs dans la page. Pour le message associé à un composant il faut utiliser l'attribut `property` du tag <html:errors> en précisant comme valeur le nom du composant dont les messages doivent être affichés.

Pour afficher les messages d'erreurs globaux, il faut préciser dans l'attribut `property` la valeur de la constante `ActionErrors.GLOBAL_ERROR`.

Exemple Struts 1.1 :

```
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-bean.tld" prefix="bean"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-html.tld" prefix="html"%>
<%@ taglib uri="/WEB-INF/struts-logic.tld" prefix="logic"%>
<%@ page contentType="text/html; charset=windows-1252"%>
<%@ page import ="org.apache.struts.action.*" %>
<html:html locale="true">
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252"/>
    <title>
      <bean:message key="app.saisirproduit.titre"/>
    </title>
  </head>
  <body>
    <table width="100%">
      <tr>
        <td align="right">
          <html:link href="changerlangue.do?langue=fr">Francais</html:link>
          <html:link href="changerlangue.do?langue=en">English</html:link>
        </td>
      </tr>
    </table>
    <h2>
      <bean:message key="app.saisirproduit.titre"/>
    </h2>
    <html:form action="validerproduit.do" focusIndex="reference">
      <logic:present name="<%=Action.ERROR_KEY%>">
        <P style="color:red;"><html:errors property="<%=ActionErrors.GLOBAL_ERROR%>" /></P>
      </logic:present>
      <table>
        <tr>
          <td>
            <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.reference"/>:
          </td>
          <td>
            <html:text property="reference"/>
          </td>
          <td style="color:red;"><html:errors property="reference" /></td>
        </tr>
        <tr>
          <td>
            <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.libelle"/>:
          </td>
          <td>
            <html:text property="libelle"/>
          </td>
          <td style="color:red;"><html:errors property="libelle" /></td>
        </tr>
        <tr>
          <td>
            <bean:message key="app.saisirproduit.libelle.prix"/>:
          </td>
          <td>
            <html:text property="prix"/>
          </td>
          <td></td>
        </tr>
        <tr>
          <td colspan="3" align="center">
            <html:submit/>
            <html:cancel/>
          </td>
        </tr>
      </table>
    </html:form>
  </body>
</html:html>
```

52.5.4. Les classes ActionMessage et ActionMessages

La classe ActionMessage, apparue avec Struts 1.1, fonctionne de la même façon que la classe ActionError mais elle encapsule des messages d'information qui ne sont pas des erreurs.

Ce type de message est pratique notamment pour afficher des messages de confirmation ou d'information aux utilisateurs.

La classe ActionMessages encapsule une collection d>ActionMessage.

Exemple :

```
ActionMessages actionMessages = new ActionMessages();
actionMessages.add(ActionMessages.GLOBAL_MESSAGE,
    new ActionMessage("liste.incomplete"));
saveMessages(request, actionMessages);
```

La méthode add() permet d'ajouter des messages dans la collection.

La méthode clear() permet de supprimer tous les messages de la collections.

La méthode isEmpty() permet de savoir si la collection est vide et la méthode size() permet de connaître le nombre de messages stockés dans la collection.

52.5.5. L'affichage des messages

Le tag <html:messages> permet d'afficher les messages contenus dans l'instance courante de la classe ActionMessages.

Exemple :

```
<logic:messagesPresent message="true">
  <html:messages id="message" message="true">
    <bean:write name="message"/>
  </html:messages>
</logic:messagesPresent>
```

```
</html:messages>  
</logic:messagesPresent>
```



La suite de ce chapitre sera développé dans une version future de ce document

53. JSF (Java Server Faces)

Chapitre 53

53.1. Présentation

Les technologies permettant de développer des applications web avec Java ne cessent d'évoluer :

1. Servlets
2. JSP
3. MVC Model 1 : servlets + JSP
4. MVC Model 2 : un seule servlet + JSP
5. Java Server Faces

Java Server Faces (JSF) est une technologie dont le but est de proposer un framework qui facilite et standardise le développement d'applications web avec Java. Son développement a tenu compte des différentes expériences acquises lors de l'utilisation des technologies standards pour le développement d'applications web (servlet, JSP, JSTL) et de différents frameworks (Struts, ...).

Le grand intérêt de JSF est de proposer un framework qui puisse être mis en oeuvre par des outils pour permettre un développement de type RAD pour les applications web et ainsi faciliter le développement des applications de ce type. Ce type de développement était déjà courant pour des applications standalone ou client/serveur lourd avec des outils tel que Delphi de Borland, Visual Basic de Microsoft ou Swing avec Java.

Ce concept n'est pourtant pas nouveau dans les applications web puisqu'il est déjà mis en oeuvre par WebObject d'Apple et plus récemment par ASP.Net de Microsoft mais sa mise en oeuvre à grande échelle fût relativement tardive. L'adoption du RAD pour le développement web trouve notamment sa justification dans le coût élevé de développement de l'IHM à la « main » et souvent par copier/coller d'un mixe de plusieurs technologies (HTML, Javascript, ...), rendant fastidieux et peu fiable le développement de ces applications.

Plusieurs outils commerciaux intègrent déjà l'utilisation de JSF notamment Studio Creator de Sun, WSAD d'IBM, JBuilder de Borland, JDeveloper d'Oracle, ...

Même si JSF peut être utilisé par codage à la main, l'utilisation d'un outil est fortement recommandée pour pouvoir mettre en oeuvre rapidement toute la puissance de JSF.

Ainsi de par sa complexité et sa puissance, JSF s'adapte parfaitement au développement d'applications web complexes en facilitant leur écriture.

Les pages officielles de cette technologie sont à l'url : <http://java.sun.com/j2ee/jaserverfaces/>

La version 1.0 de Java Server Faces, développée sous la JSR-127, a été validée en mars 2004.

JSF est une technologie utilisée côté serveur dont le but est de faciliter le développement de l'interface utilisateur en séparant clairement la partie « interface » de la partie « métier » d'autant que la partie interface n'est souvent pas la plus compliquée mais la plus fastidieuse à réaliser.

Cette séparation avait déjà été initiée avec la technologie JSP et particulièrement les bibliothèques de tags personnalisés. Mais JSF va encore plus loin en reposant sur le modèle MVC et en proposant de mettre en oeuvre :

- l'assemblage de composants serveur qui génèrent le code de leur rendu avec la possibilité d'associer certains

- composants à une source de données encapsulée dans un bean
- l'utilisation d'un modèle de développement standardisé reposant sur l'utilisation d'événements et de listener
- la conversion et la validation des données avant leur utilisation dans les traitements
- la gestion de l'état des composants de l'interface graphique
- la possibilité d'étendre les différents modèles et de créer ces propres composants
- la configuration de la navigation entre les pages
- le support de l'internationalisation
- le support pour l'utilisation par des outils graphiques du framework afin de faciliter sa mise en oeuvre

JSF se compose :

- d'une spécification qui définit le mode de fonctionnement du framework et une API : l'ensemble des classes de l'API est contenu dans les packages javax.faces.
- d'une implémentation de référence
- de bibliothèques de tags personnalisés fournies par l'implémentation pour utiliser les composants dans les JSP, gérer les événements, valider les données saisies, ...

Le rendu des composants ne se limite pas à une seule technologie même si l'implémentation de référence ne propose qu'un rendu des composants en HTML.

Le traitement d'une requête traitée par une application utilisant JSF utilise un cycle de vie particulier constitué de plusieurs étapes :

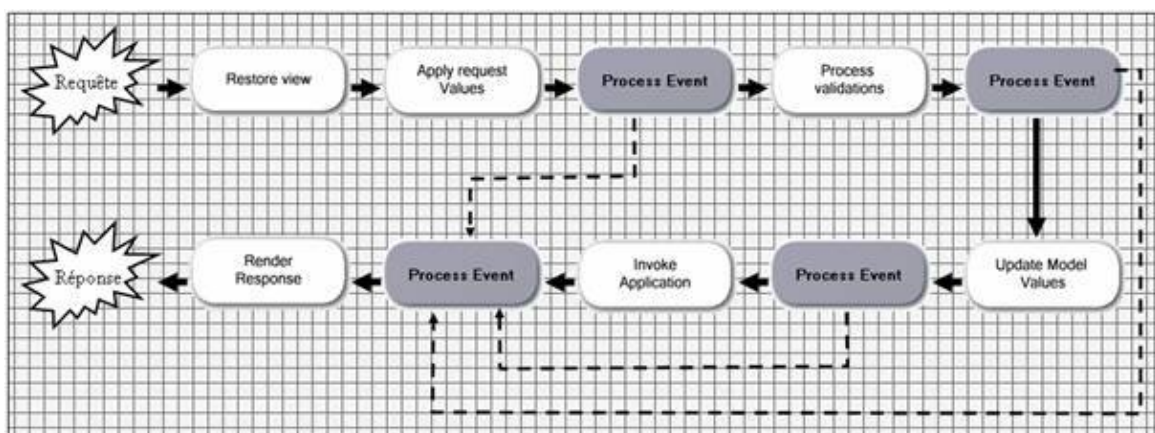
- Création de l'arbre de composants
- Extraction des données des différents composants de la page
- Conversion et validation des données
- Extraction des données validées et mise à jour du modèle de données (javabeen)
- Traitements des événements liés à la page
- Génération du rendu de la réponse

Ces différentes étapes sont transparentes lors d'une utilisation standard de JSF.

53.2. Le cycle de vie d'une requête

JSF utilise la notion de vue (view) qui est composée d'une arborescence ordonnée de composants inclus dans la page.

Les requêtes sont prises en charge et gérées par le contrôleur d'une application JSF (en général une servlet). Celle-ci va assurer la mise en oeuvre d'un cycle de vie des traitements permettant de traiter la requête en vue d'envoyer une réponse au client.



JSF propose pour chaque page un cycle de vie pour traiter la requête HTTP et générer la réponse. Ce cycle de vie est composé de plusieurs étapes :

1. Restore view ou Reconstruct Component Tree : cette première phase permet au serveur de recréer l'arborescence des composants qui composent la page. Cette arborescence est stockée dans un objet de type FacesContext et

sera utilisée tout au long du traitement de la requête.

2. Apply Request Value : dans cette étape, les valeurs des données sont extraites de la requête HTTP pour chaque composant et sont stockées dans leur composant respectif dans le FaceContext. Durant cette phase des opérations de conversions sont réalisées pour permettre de transformer les valeurs stockées sous forme de chaîne de caractères dans la requête http en un type utilisé pour le stockage des données.
3. Perform validations : une fois les données extraites et converties, il est possible de procéder à leur validation en appliquant les validateurs enregistrés auprès de chaque composant. Les éventuelles erreurs de conversions sont stockées dans le FaceContext. Dans ce cas, l'étape suivante est directement « Render Response » pour permettre de réafficher la page avec les valeurs saisies et afficher les erreurs
4. Synchronize Model ou update model values : cette étape permet de stocker dans les composants du FaceContext leur valeur locale validée respective. Les éventuelles erreurs de conversions sont stockées dans le FaceContext. Dans ce cas, l'étape suivante est directement « Render Response » pour permettre de réafficher la page avec les valeurs saisies et afficher les erreurs
5. Invoke Application Logic : dans cette étape, le ou les événements émis dans la page sont traités. Cette phase doit permettre de déterminer quelle sera la page résultat qui sera renvoyée dans la réponse en utilisant les règles de navigation définie dans l'application. L'arborescence des composants de cette page est créée.
6. Render Response : cette étape se charge de créer le rendu de la page de la réponse.

53.3. Les implémentations

Java Server Faces est une spécification : il est donc nécessaire d'obtenir une implémentation de la part d'un tiers.

Plusieurs implémentations commerciales ou libres sont disponibles, notamment l'implémentation de référence de Sun et MyFaces qui est devenu un projet du groupe Apache.

53.3.1. L'implémentation de référence

Comme pour toute JSR validée, Sun propose une implémentation de référence des spécifications de la JSR , qui soit la plus complète possible.

Plusieurs versions de l'implémentation de référence de Sun sont proposées :

Version	Date de diffusion
1.0	Mars 2004
1.1	Mai 2004
1.1_01	Septembre 2004

La solution la plus simple pour utiliser l'implémentation de référence est d'installer le JWSDK 1.3 qui est fourni en standard avec l'implémentation de référence de JSF. La version de JSF fournie avec le JWSDK 1.3 est la 1.0.

Pour utiliser la version 1.1, il faut supprimer le répertoire jsf dans le répertoire d'installation de JWSDK, télécharger l'implémentation de référence, décompresser son contenu dans le répertoire d'installation de JWSDK et renommer le répertoire jsf-1_1_01 en jsf.

Il est aussi possible de télécharger l'implémentation de référence sur le site de Sun et de l'installer « manuellement » dans un conteneur web tel que Tomcat. Cette procédure sera détaillée dans une des sections suivantes.

Pour cela, il faut télécharger le fichier jsf-1_1_01.zip et le décompresser dans un répertoire du système. L'archive contient les bibliothèques de l'implémentation, la documentation des API et des exemples.

Les exemples de ce chapitre vont utiliser cette version 1.1 de l'implémentation de référence des JSF.

53.3.2. MyFaces



MyFaces est une implémentation libre des Java Server Faces qui est devenu un projet du groupe Apache.

Il propose en plus plusieurs composants spécifiques en plus de ceux imposés par les spécifications JSF.

Le site de MyFaces est à l'url : <http://myfaces.apache.org/>

Il faut télécharger le fichier et le décompresser dans un répertoire du système. Il suffit alors de copier le fichier myfaces-examples.war dans le répertoire webapps de Tomcat. Relancez Tomcat et saisissez l'url <http://localhost:8080/myfaces-examples>



Pour utiliser MyFaces dans ses propres applications, il faut réaliser plusieurs opérations.

Il faut copier les fichiers *.jar du répertoire lib de MyFaces et myfaces-jsf-api.jar dans le répertoire WEB-INF/lib de la webapp.

Dans chaque page qui va utiliser les composants de MyFaces, il faut déclarer la bibliothèque de tags dédiés.

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://myfaces.sourceforge.net/tld/myfaces_ext_0_9.tld" prefix="x"%>
```

53.4. Configuration d'une application

Les applications utilisant JSF sont des applications web qui doivent respecter les spécifications de J2EE.

En tant que telle, elles doivent avoir la structure définie par J2EE pour toutes les applications web :

```
/
/WEB-INF
/WEB-INF/web.xml
```

/WEB-INF/lib
/WEB-INF/classes

Le fichier web.xml doit contenir au minimum certaines informations notamment, la servlet faisant office de contrôleur, le mapping des url pour cette servlet et des paramètres.

Exemple :

```
<!DOCTYPE web-app PUBLIC
"-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">
<web-app>
  <display-name>Test JSF</display-name>
  <description>Application de tests avec JSF</description>
  <context-param>
    <param-name>javax.faces.STATE_SAVING_METHOD</param-name>
    <param-value>client</param-value>
  </context-param>
  <!-- Faces Servlet -->
  <servlet>
    <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>
    <servlet-class>javax.faces.webapp.FacesServlet</servlet-class>
    <load-on-startup> 1 </load-on-startup>
  </servlet>
  <!-- Faces Servlet Mapping -->
  <servlet-mapping>
    <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>
    <url-pattern>*.jsf</url-pattern>
  </servlet-mapping>
</web-app>
```

Chaque implémentation nécessite un certain nombre de bibliothèques tiers pour leur bon fonctionnement.

Par exemple, pour l'implémentation de référence, les bibliothèques suivantes sont nécessaires :

jsf-api.jar
jsf-ri.jar
jstl.jar
standard.jar
common-beanutils.jar
commons-digester.jar
commons-collections.jar
commons-logging.jar

Remarque : avec l'implémentation de référence, il n'y a aucun fichier .tld à copier car ils sont intégrés dans le fichier jsf-impl.jar.

Les fichiers nécessaires dépendent de l'implémentation utilisée.

Ces bibliothèques peuvent être mises à disposition de l'application selon plusieurs modes :

- incorporées dans le package de l'application dans le répertoire /WEB-INF/lib
- incluses dans le répertoire des bibliothèques partagées par les applications web des conteneurs web s'ils proposent une telle fonctionnalité. Par exemple avec Tomcat, il est possible de copier ces bibliothèques dans le répertoire shared/lib.

L'avantage de la première solution est de faciliter la portabilité de l'application sur différents conteneur web mais elle duplique ces fichiers si plusieurs applications utilisent JSF.

Les avantages et inconvénients de la première solution sont exactement l'opposé de la seconde solution. Le choix de l'une ou l'autre est donc à faire en fonction du contexte de déploiement.

53.5. La configuration de l'application

Toute application utilisant JSF doit posséder au moins deux fichiers de configuration qui vont contenir les informations nécessaires à la bonne configuration et exécution de l'application.

Le premier fichier est le descripteur de toute application web J2EE : le fichier web.xml contenu dans le répertoire WEB-INF.

Le second fichier est un fichier de configuration particulier au paramétrage de JSF au format XML nommé faces-config.xml.

53.5.1. Le fichier web.xml

Le fichier web.xml doit contenir au minimum certaines informations notamment, la servlet faisant office de contrôleur, le mapping des urls pour cette servlet et des paramètres pour configurer JSF.

Exemple :

```
<!DOCTYPE web-app PUBLIC
"-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">
<web-app>
  <display-name>Test JSF</display-name>
  <description>Application de tests avec JSF</description>
  <context-param>
    <param-name>javax.faces.STATE_SAVING_METHOD</param-name>
    <param-value>client</param-value>
  </context-param>

  <!-- Servlet faisant office de controleur-->
  <servlet>
    <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>
    <servlet-class>javax.faces.webapp.FacesServlet</servlet-class>
    <load-on-startup> 1 </load-on-startup>
  </servlet>

  <!--Le mapping de la servlet -->
  <servlet-mapping>
    <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>
    <url-pattern>*.faces</url-pattern>
  </servlet-mapping>
</web-app>
```

Le tag <servlet> permet de définir une servlet et plus particulièrement dans ce cas de préciser la servlet qui sera utilisée comme contrôleur dans l'application. Le plus simple est d'utiliser la servlet fournie avec l'implémentation de référence javax.faces.webapp.FacesServlet. Le tag <load-on-startup> avec comme valeur 1 permet de demander le chargement de cette servlet au lancement de l'application.

Le tag <servlet-mapping> permet de préciser le mapping des urls qui seront traitées par la servlet. Ce mapping peut prendre deux formes :

- mapping par rapport à une extension : exemple <url-pattern>*.faces</url-pattern>.
- mapping par rapport à un préfixe : exemple <url-pattern>/faces/*</url-pattern>.

Les URL utilisées pour des pages mettant en oeuvre JSF doivent obligatoirement passer par cette servlet. Ces urls peuvent être de deux formes selon le mapping défini.

Exemple :

- http://localhost:8080/nom_webapp/index.faces
- http://localhost:8080/nom_webapp/faces/index.jsp

Dans les deux cas, c'est la servlet utilisée comme contrôleur qui va déterminer le nom de la page JSP à utiliser.

Le paramètre de contexte `javax.faces.STATE_SAVING_METHOD` permet de préciser le mode d'échange de l'état de l'arbre des composants de la page. Deux valeurs sont possibles :

- client :
- server :

Il est possible d'utiliser l'extension `.jsf` pour les fichiers JSP utilisant JSF à condition de correctement configurer le fichier `web.xml` dans ce sens. Pour cela deux choses sont à faire :

- il faut demander le mapping des url terminant par `.jsf` par la servlet

```
<servlet-mapping>
<servlet-name>jsp</servlet-name>
<url-pattern>*.jsf</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

- il faut préciser à la servlet le suffix par défaut à utiliser

```
<context-param>
<param-name>javax.faces.DEFAULT_SUFFIX</param-name>
<param-value>.jsf</param-value>
</context-param>
```

Le démarrage d'une application directement avec une page par défaut utilisant JSF ne fonctionne pas correctement. Il est préférable d'utiliser une page HTML qui va effectuer une redirection vers la page d'accueil de l'application

Exemple :

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Refresh" content="0; URL=index.faces"/>
<title>Demarrage de l'application</title>
</head>
<body>
<p>Démarrage de l'application ...</p>
</body>
</html>
```

Il suffit alors de préciser dans le fichier `web.xml` que cette page est la page par défaut de l'application.

Exemple :

```
...
<welcome-file-list>
<welcome-file>index.htm</welcome-file>
</welcome-file-list>
...
```

53.5.2. Le fichier `faces-config.xml`

Le plus simple est de placer ce fichier dans le répertoire `WEB-INF` de l'application Web.

Il est aussi possible de préciser son emplacement dans un paramètre de contexte nommé `javax.faces.application.CONFIG_FILES` dans le fichier `web.xml`. Il est possible par ce biais de découper le fichier de configuration en plusieurs morceaux. Ceci est particulièrement intéressant pour de grosses applications car un seul fichier de configuration peut dans ce cas devenir très gros. Il suffit de préciser chacun des fichiers séparés par une virgule dans le tag `<param-value>`.

Exemple :

```
...
<context-param>
  <param-name>javax.faces.application.CONFIG_FILES</param-name>
  <param-value>
    /WEB-INF/ma-faces-config.xml, /WEB-INF/navigation-faces.xml, /WEB-INF/beans-faces.xml
  </param-value>
</context-param>
...
```

Ce fichier au format XML permet de définir et de fournir des valeurs d'initialisation pour des ressources nécessaires à l'application utilisant JSF.

Ce fichier doit impérativement respecter la DTD proposée par les spécifications de JSF :

http://java.sun.com/dtd/web-facesconfig_1_0.dtd

Le tag racine du document XML est le tag `<face-config>`. Ce tag peut avoir plusieurs tags fils :

Tag	Rôle
application	permet de préciser ou de remplacer des éléments de l'application
factory	permet de remplacer des fabriques par des fabriques personnalisées de certaines ressources (FacesContextFactory, LifeCycleFactory, RenderKitFactory, ...)
component	définit un composant graphique personnalisé
convertter	définit un convertisseur pour encoder/décoder les valeurs des composants graphiques (conversion de String en Object et vice et versa)
managed-bean	définit un objet utilisé par un composant qui est automatiquement créé, initialisé et stocké dans une portée précisée
navigation-rule	définit les règles qui permettent de déterminer l'enchaînement des traitements de l'application
referenced-bean	
render-kit	définit un kit pour le rendu des composants graphiques
lifecycle	
validator	définit un validateur personnalisé de données saisies dans un composant graphique

Ces tags fils peuvent être utilisé 0 ou plusieurs fois dans le tag `<face-config>`.

Le tag `<application>` permet de préciser des informations sur les entités utilisées par l'internationalisation et/ou de remplacer des éléments de l'application.

Les éléments à remplacer peuvent être : ActionListener, NavigationHandler, ViewHandler, PropertyResolver, VariableResolver. Ceci n'est utile que si la version fournie dans l'implémentation ne correspond pas aux besoins et doit être personnalisée par l'écriture d'une classe dédiée.

Le tag fils `<message-bundle>` permet de préciser le nom de base des fichiers de ressources utiles à l'internationalisation.

Le tag `<locale-config>` permet de préciser quelles sont les locales qui sont supportées par l'application. Il faut utiliser autant de tag fils `<supported-locale>` que de locales supportées. Le tag fil `<default-locale>` permet de préciser la locale par défaut.

Exemple :

```
...
<application>
  <message-bundle>com.moi.test.jsf.monapp.bundles.Messages</message-bundle>
</application>
...
```

```
<locale-config>
  <default-locale>fr</default-locale>
  <supported-locale>en</supported-locale>
</locale-config>
</application>
...
```

53.6. Les beans

Les beans sont largement utilisées dans une application utilisant JSF notamment pour permettre l'échange de données entre les différentes entités et le traitement des événements.

Les beans sont des classes qui respectent une spécification particulière notamment la présence :

- de getters et de setters qui respectent une convention de nommage particulière pour les attributs
- un constructeur par défaut sans arguments

53.6.1. Les beans managés (managed bean)

Les beans managés sont des javabeans dont le cycle de vie va être géré par le framework JSF en fonction des besoins et du paramétrage fourni dans le fichier de configuration.

Dans le fichier de configuration, chacun de ces beans doit être déclaré avec un tag `<managed-bean>`. Ce tag possède trois tags fils obligatoires :

- `<managed-bean-name>` : le nom attribué au bean (celui qui sera utilisé lors de son utilisation)
- `<managed-bean-class>` : le type pleinement qualifié de la classe du bean
- `<managed-bean-scope>` : précise la portée dans laquelle le bean sera stockée et donc utilisable

La portée peut prendre les valeurs suivantes :

- `request` : cette portée est limitée entre l'émission de la requête et l'envoi de la réponse. Les données stockées dans cette portée sont utilisables lors d'un transfert vers une autre page (forward). Elles sont perdues lors d'une redirection (redirect).
- `session` : cette portée permet l'échange de données entre plusieurs échanges avec un même client
- `application` : cette portée permet l'accès à des données pour toutes les pages d'une même application quelque soit l'utilisateur

Exemple :

```
...
<managed-bean>
  <managed-bean-name>login</managed-bean-name>
  <managed-bean-class>com.jmd.test.jsf.LoginBean</managed-bean-class>
  <managed-bean-scope>session</managed-bean-scope>
</managed-bean>
...
```

Il est possible de fournir des valeurs par défaut aux propriétés en utilisant le tag `<managed-property>`. Ce tag possède deux tags fils :

- `<property-name>` : nom de la propriété du bean
- `<value>` : valeur à associer à la propriété

Exemple :

```

...
<managed-bean>
  <managed-bean-name>login</managed-bean-name>
  <managed-bean-class>com.jmd.test.jsf.LoginBean</managed-bean-class>
  <managed-bean-scope>session</managed-bean-scope>
  <managed-property>
    <property-name>nom</property-name>
    <value>test</value>
  </managed-property>
</managed-bean>
...

```

Lorsque que le bean sera instancié, JSF appellera automatiquement les setters des propriétés identifiées dans des tags `<managed-property>` avec les valeurs fournies dans leur tag `<value>` respectif.

Pour initialiser la propriété à null, il faut utiliser le tag `<null-value>`

Exemple :

```

...
<managed-property>
  <property-name>nom</property-name>
  <null-value>
</managed-property>
...

```

Ces informations seront utilisées par JSF pour automatiser la création ou la récupération d'un bean lorsque celui ci sera utilisé dans l'application.

Le grand intérêt de ce mécanisme est de ne pas avoir à se soucier de l'instanciation du bean ou de sa recherche dans la portée puisque c'est le framework qui va s'en occuper de façon transparente.

53.6.2. Les expressions de liaison de données d'un bean

Il est toujours nécessaire dans la partie présentation d'obtenir la valeur d'une donnée d'un bean pour par exemple l'afficher.

JSF propose une syntaxe basée sur des expressions qui facilite l'utilisation des valeurs d'un bean. Ces expressions doivent être délimitées par `#{ }` et `}`.

Basiquement une expression est composée du nom du bean suivi du nom de la propriété désirée séparés par un point.

Exemple :

```
<h:inputText value="#{login.nom}"/>
```

Cet exemple affecte la valeur de l'attribut nom du bean login au composant de type saisie de texte. Dans ce cas précis, c'est aussi cet attribut de ce bean qui recevra la valeur saisie lorsque la page sera envoyée au serveur.

En fonction du contexte le résultat de l'évaluation peut conduire à l'utilisation du getter (par exemple pour afficher la valeur) ou du setter (pour affecter la valeur après un envoi de la page). C'est JSF qui le détermine en fonction du contexte.

La notation par point peut être remplacée par l'utilisation de crochets. Dans ce cas, le nom de la propriété doit être mis entre simples ou doubles quotes dans les crochets.

Exemple :

```
login.nom  
login["nom"]  
login['nom']
```

Ces trois expressions sont rigoureusement identiques. Cette syntaxe peut être plus pratique lors de la manipulation de collections mais elle est obligatoire lorsque la propriété contient un point.

Exemple :

```
msg["login.titre"]
```

L'utilisation des quotes simples ou doubles est équivalente car il faut les imbriquer par exemple lors de leur utilisation comme valeur de l'attribut d'un composant.

Exemple :

```
<h:inputText value="#{login["nom"]}" />  
<h:inputText value="#{login['nom']}" />
```

Attention, la syntaxe utilisée par JSF est proche mais différente de celle proposée par JSTL : JSF utilise le délimiteur #{ ... } et JSTL utilise le délimiteur \${ ... } .

JSF définit un ensemble de variables pré-définies, utilisables dans les expressions de liaison de données :

Variables	Rôle
header	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les paramètres de l'en-tête de la requête http (seule la première valeur est renvoyée)
header-value	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les paramètres de l'en-tête de la requête http (toutes les valeurs sont renvoyées sous la forme d'un tableau)
param	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les paramètres de la requête http (seule la première valeur est renvoyée)
param-values	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les paramètres de la requête http (toutes les valeurs sont renvoyées sous la forme d'un tableau)
cookies	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les cookies
initParam	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans les paramètres d'initialisation de l'application
requestScope	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans la portée request
sessionScope	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans la portée session
applicationScope	une collection de type Map encapsulant les éléments définis dans la portée application
facesContext	une instance de la classe FacesContext
View	une instance de la classe UIViewRoot qui encapsule la vue

Lorsque qu'une variable est utilisée dans une expression, JSF recherche dans la liste des variables pré-définies, puis recherche une instance dans la portée request, puis dans la portée session et enfin dans la portée application. Si aucune instance n'est trouvée, alors JSF crée une nouvelle instance en tenant compte des informations du fichier de configuration. Cette instanciation est réalisée par un objet de type VariableResolver de l'application.

La syntaxe des expressions possède aussi quelques opérateurs :

Opérateurs	Rôle	Exemple

+ - * / % div mod	opérateurs arithmétiques	
< <= > >= == != lt le gt ge eq ne	opérateurs de comparaisons	
&& ! and or not	opérateurs logiques	<h:inputText rendered="#{!monBean.affichable}" />
Empty	opérateur vide : un objet null, une chaîne vide, un tableau ou une collection sans élément,	
? :	opérateur ternaire de test	

Il est possible de concaténer le résultat de l'évaluation de plusieurs expressions simplement en les plaçant les uns à la suite des autres.

Exemple :

```
<h:outputText value="#{messages.salutation}, #{utilisateur.nom}!" />
```

Il est parfois nécessaire d'évaluer une expression dans le code des objets métiers pour obtenir sa valeur. Comme tous les composants sont stockés dans le `FaceContext`, il est possible d'accéder à cet objet pour obtenir les informations désirées. Il est d'abord nécessaire d'obtenir l'instance courante de l'objet `FaceContext` en utilisant la méthode statique `getCurrentInstance()`.

Exemple :

```
FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
ValueBinding binding = context.getApplication().createValueBinding("#{login.nom}");
String nom = (String) binding.getValue(context);
```

53.6.3. Backing bean

Les beans de type backing bean sont spécialement utilisés avec JSF pour encapsuler tout ou partie des composants qui composent une page et ainsi faciliter leur accès notamment lors des traitements.

Ces beans sont particulièrement utiles durant des traitements réalisés lors de validations ou de traitements d'événements car ils permettent un accès aux composants dont ils possèdent une référence.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.component.UIInput;

public class LoginBean {

    private UIInput composantNom;
    private String nom;
    private String mdp;

    public UIInput getComposantNom() {
        return composantNom;
    }

    public void setComposantNom(UIInput input) {
        composantNom = input;
    }

    public String getNom() {
```

```

    return nom;
}
...
}

```

Dans la vue, il est nécessaire de lier un composant avec son attribut correspondant dans le backing bean. L'attribut binding d'un composant permet de réaliser cette liaison.

Exemple :

```
<h:inputText value="#{login.nom}" binding="#{login.composantNom}" />
```

53.7. Les composants pour les interfaces graphiques

JSF propose un ensemble de composants serveurs pour faciliter le développement d'interfaces graphiques utilisateur.

Pour les composants, JSF propose :

- un ensemble de classes qui gèrent le comportement et l'état d'un composant
- un modèle pour assurer le rendu du composant pour un type d'application (par exemple HTML)
- un modèle de gestion des événements émis par le composant reposant sur le modèle des listeners
- la possibilité d'associer à un composant un composant de conversion de données ou de validation des données

Tous ces composants héritent de la classe abstraite `UIComponentBase`.

JSF propose 12 composants de base :

<code>UICommand</code>	Composant qui permet de réaliser une action qui lève un événement
<code>UIForm</code>	Composant qui regroupe d'autres composants dont l'état sera renvoyé au serveur lors de l'envoi au serveur
<code>UIGraphic</code>	Composant qui représente une image
<code>UIInput</code>	Composant qui permet de saisir des données
<code>UIOutput</code>	Composant qui permet d'afficher des données
<code>UIPanel</code>	Composant qui regroupe d'autre composant à afficher sous la forme d'un tableau
<code>UIParameter</code>	
<code>UISelectItem</code>	Composant qui représente un élément sélectionné parmi un ensemble d'éléments
<code>UISelectItems</code>	Composant qui représente un ensemble d'éléments
<code>UISelectBoolean</code>	Composant qui permet de sélectionner parmi deux états
<code>UISelectMany</code>	Composant qui permet de sélectionner plusieurs éléments parmi un ensemble
<code>UISelectOne</code>	Composant qui permet de sélectionner un seul élément parmi un ensemble

Ces classes sont des javabeans qui définissent les fonctionnalités de base des composants permettant la saisie et la sélection de données.

Chacun de ces composants possède un type, un identifiant, une ou plusieurs valeurs locales et des attributs. Ils sont extensibles et il est même possible de créer ces propres composants.

Le comportement de ces composants repose sur le traitement d'événements respectivement le modèle de gestion des événements de JSF.

Ces classes ne sont pas utilisées directement : elles sont utilisées par la bibliothèque de tags personnalisés qui se charge de les instancier et de leur associer le modèle de rendu adéquat.

Ces classes ne prennent pas en charge le rendu du composant. Par exemple, un objet de type `UICommand` peut être rendu en HTML sous la forme d'un lien hypertexte ou d'un bouton de formulaire.

53.7.1. Le modèle de rendu des composants

Pour chaque composant, il est possible de définir un ou plusieurs modèles qui se chargent du rendu d'un composant dans un contexte client particulier (par exemple HTML).

L'association entre un composant et son modèle de rendu est réalisée dans un `RenderKit` : il précise pour chaque composant quel est le ou les modèles de rendu à utiliser. Par exemple, un objet de type `UISelectOne` peut être rendu sous la forme d'un ensemble de bouton radio, d'une liste ou d'une liste déroulante. Chacun de ces rendus est définis par un objet de type `Renderer`.

L'implémentation de référence propose un seul modèle de rendu pour les composants qui propose de générer de l'HTML.

Ce modèle favorise la séparation entre l'état et le comportement d'un composant et sa représentation finale.

Le modèle de rendu permet de définir la représentation visuelle des composants. Chaque composant peut être rendu de plusieurs façons avec plusieurs modèles de rendu. Par exemple, un composant de type `UICommand` peut être rendu sous la forme d'un bouton ou d'un lien hypertexte. Dans cet exemple, le rendu est HTML mais il est possible d'utiliser d'autre système de rendu comme XML ou WML.

Le modèle de rendu met en oeuvre un ou plusieurs kits de rendus.

53.7.2. Utilisation de JSF dans une JSP

Pour une utilisation dans une JSP, l'implémentation de référence propose deux bibliothèques de tags personnalisés :

- `core` : cette bibliothèque contient des fonctionnalités de bases ne générant aucun rendu. L'utilisation de cette bibliothèque est obligatoire car elle contient notamment l'élément `view`
- `html` : cette bibliothèque se charge des composants avec un rendu en HTML

Pour utiliser ces deux bibliothèques, il est nécessaire d'utiliser une directive `taglib` pour chacune d'elle au début de page jsp.

Exemple :

```
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
```

Le préfixe est libre mais par convention ce sont ceux fournis dans l'exemple qui sont utilisés.

Le tag `<view>` est obligatoire dans toutes pages utilisant JSF. Cet élément va contenir l'état de l'arborescence des composants de la page si l'application est configurée pour stocker l'état sur le client.

Le tag `<form>` génère un tag HTML form qui définit un formulaire.

Exemple :

```
<html>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<f:view>
<head>
  <title>Application de tests avec JSF</title>
```



```

</head>
<body>
  <h:form>
    ...
  </h:form>
</body>
</f:view>
</html>

```

53.8. La bibliothèque de tags Core

Cette bibliothèque est composée de 18 tags.

Tag	Rôle
actionListener	ajouter un listener pour une action sur composant
attribute	ajouter un attribut à un composant
convertDateTime	ajouter un convertisseur de type DateTime à un composant
convertNumber	ajouter un convertisseur de type numérique à un composant
facet	définit un élément particulier d'un composant
loadBundle	charger un fichier contenant les chaînes de caractères d'une locale dans une collection de type Map
param	ajouter un paramètre à un composant
selectitem	définir l'élément sélectionné dans un composant permettant de faire un choix
selectitems	définir les éléments sélectionnés dans un composant permettant de faire un choix
subview	définir une sous vue
verbatim	ajouter un texte brut à la vue
view	définir une vue
validator	ajouter un valideur à un composant
validateDoubleRange	ajouter un valideur de type « plage de valeurs réelles » à un composant
validateLength	ajouter un valideur de type « taille de la valeur » à un composant
validateLongRange	ajouter un valideur de type « plage de valeurs entières » à un composant
valueChangeListener	ajouter un listener pour un changement de valeur sur un composant

La plupart de ces tags permettent d'ajouter des objets à un composant. Leur utilisation sera détaillée tout au long de ce chapitre.

53.8.1. Le tag <selectItem>

Ce tag représente un élément dans un composant qui peut en contenir plusieurs.

Les attributs de base sont les suivants :

Attribut	Rôle
itemValue	contient la valeur de l'élément

itemLabel	contient le libellé de l'élément
itemDescription	contient une description de l'élément (utilisé uniquement par les outils de développement)
itemDisabled	contient l'état de l'élément
binding	contient le nom d'une méthode qui renvoie un objet de type javax.faces.model.SelectItem
id	contient l'identifiant du composant
value	contient une expression qui désigne un objet de type javax.faces.model.SelectItem

Exemple :

```
<f:selectItem value="#{test.elementSelectionne}"/>
```

L'attribut value attend en paramètre une expression qui désigne une méthode qui renvoie un objet de type SelectItem qui encapsule l'objet de la liste qui sera sélectionné.

Exemple :

```
...
public SelectItem getElementSelectionne() {
    return new SelectItem("Element 1");
}
...
```

La classe SelectItem possède quatre constructeurs qui permettent de définir les différentes propriétés qui composent l'élément.

53.8.2. Le tag <selectItems>

Ce tag représente une collection d'éléments dans un composant qui peut en contenir plusieurs.

Ce tag est particulièrement utile car il évite d'utiliser autant de tag selectItem que d'éléments à définir.

Exemple :

```
...
<h:selectOneRadio>
    <f:selectItems value="#{test.listeElements}"/>
</h:selectOneRadio>
...
```

La collection d'objets de type SelectItem peut être soit une collection soit un tableau.

Exemple : avec un tableau d'objets de type SelectItem

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.model.SelectItem;

public class TestBean {

    private SelectItem[] elements = {
        new SelectItem(new Integer(1), "Element 1"),
        new SelectItem(new Integer(2), "Element 2"),
        new SelectItem(new Integer(3), "Element 3"),
        new SelectItem(new Integer(4), "Element 4"),
    };

    public SelectItem[] getListeElements() {
```

```

        return elements;
    }
    ...
}

```

La collection peut être de type Map : dans ce cas le framework associe la clé de chaque occurrence à la propriété itemValue et la valeur à la propriété itemLabel

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import java.util.HashMap;
import java.util.Map;

import javax.faces.model.SelectItem;

public class TestBean {

    private Map elements = null;

    public Map getListeElements() {
        if (elements == null) {
            elements = new HashMap();
            elements.put("Element 1", new Integer(1));
            elements.put("Element 2", new Integer(2));
            elements.put("Element 3", new Integer(3));
            elements.put("Element 4", new Integer(4));
        }
        return elements;
    }

    public SelectItem getElementSelectionne() {
        return new SelectItem("Element 1");
    }

    ...
}

```

53.8.3. Le tag <verbatim>

Ce tag permet d'insérer du texte dans la vue.

Son utilisation est obligatoire dans le corps des tags JSF pour insérer autre chose qu'un tag JSF. Par exemple, pour insérer un tag HTML dans le corps d'un tag JSF, il est obligatoire d'utiliser le tag <verbatim>.

Les tags suivants peuvent avoir un corps : commandLink, outputLink, panelGroup, panelGrid et dataTable.

Exemple :

```

<h:outputLink value="http://java.sun.com" title="Java">
    <f:verbatim>
        Site Java de Sun
    </f:verbatim>
</h:outputLink>

```

Il est possible d'utiliser le tag <outputText> à la place du tag <verbatim>.

53.8.4. Le tag <attribute>

Ce tag permet de fournir un attribut quelconque à un composant puisque chaque composant peut stocker des attributs arbitraires.

Ce tag possède deux attributs :

Attribut	Rôle
Name	nom de l'attribut
Value	valeur de l'attribut

Dans le code d'un composant, il est possible d'utiliser la méthode `getAttributes()` pour obtenir une collection de type `Map` des attributs du composant.

Ceci permet de fournir un mécanisme souple pour fournir des paramètres sans être obligé de créer un nouveau composant ou de modifier un composant existant en lui ajoutant un ou plusieurs attributs.

53.8.5. Le tag <facet>

Ce tag permet de définir des éléments particuliers d'un composant.

Il est par exemple utilisé pour définir les lignes d'en-tête et de pied de page des tableaux.

Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
Name	Permet de préciser le type de l'élément généré par le tag Les valeurs possibles sont header et footer

Exemple :

```
<h:column>
  <f:facet name="header">
    <h:outputText value="Nom" />
  </f:facet>
  <h:outputText value="#{personne.nom}" />
</h:column>
```

53.9. La bibliothèque de tags Html

Cette bibliothèque est composée de 25 tags qui permettent la réalisation de l'interface graphique de l'application.

Tag	Rôle
form	le tag <form> HTML
commandButton	un bouton
commandLink	un lien qui agit comme un bouton
graphicImage	une image
inputHidden	une valeur non affichée
inputSecret	une zone de saisie de texte mono ligne dont la valeur est non lisible

inputText	une zone de saisie de texte mono ligne
inputTextarea	une zone de saisie de texte multi-lignes
outputLink	un lien
outputFormat	du texte affiché avec des valeurs fournies en paramètre
outputText	du texte affiché
panelGrid	un tableau
panelGroup	un panneau permettant de regrouper plusieurs composants
selectBooleanCheckbox	une case à cocher
selectManyCheckbox	un ensemble de cases à cocher
selectManyListbox	une liste déroulante où plusieurs éléments sont sélectionnables
selectManyMenu	un menu où plusieurs éléments sont sélectionnables
selectOneListbox	une liste déroulante où un seul élément est sélectionnable
selectOneMenu	un menu où un seul élément est sélectionnable
selectOneRadio	un ensemble de boutons radio
dataTable	une grille proposant des fonctionnalités avancées
column	une colonne d'une grille
message	le message d'erreur lié à un composant
messages	les messages d'erreur liés à tous les composants

53.9.1. Les attributs communs

Ces tags possèdent des attributs communs pouvant être regroupés en trois catégories :

- les attributs de base
- les attributs liés à HTML
- les attributs liés à Javascript

Chaque tag utilise ou non chacun de ces attributs.

Les attributs de base sont les suivants :

Attribut	Rôle
id	contient l'identifiant du composant
binding	permet l'association avec un backing bean
rendered	contient un booléen qui indique si le composant doit être affiché
styleClass	contient le nom d'une classe CSS à appliquer au composant
value	contient la valeur du composant
valueChangeListener	permet l'association à une méthode qui va traiter les changements de valeurs
converter	contient une classe de conversion des données de chaîne de caractères en objet et vice et versa
validator	contient une classe de validation des données
required	contient un booléen qui indique si une valeur doit obligatoirement être saisie

L'attribut id est très important car il permet d'avoir accès :

- au tag dans le code de la vue par d'autres tags
`<h:inputText id="nom" required="true"/>`

`<h:message for="nom"/>`

- au tag dans le code Javascript de la vue
- dans le code Java des objets métiers.
`UIComponent component = event.getComponent().findComponent("nomComposant");`

L'attribut binding permet d'associer le composant avec un champ d'une classe de type bean. Un tel bean est nommé backing bean dans une application JSF.

Exemple :

```
...
<h:inputText value="#{login.nom}" id="nom" required="true" binding="#{login.inputTextNom}"/>
..

...
import javax.faces.component.UIComponent;

public class LoginBean {
    private String nom;

    private UIComponent inputTextNom;

    public UIComponent getInputTextNom() {
        return inputTextNom;
    }

    public void setInputTextNom(UIComponent inputTextNom) {
        this.inputTextNom = inputTextNom;
    }
}
```

L'attribut value permet de préciser la valeur d'un tag. Cette valeur peut être fournie sous deux formes :

- en dur dans le code :
`<h:outputText value="Bonjour"/>`
- en utilisant une expression de liaison de données :
`<h:inputText value="#{login.nom}"/>`

L'attribut converter permet de préciser une classe qui va convertir la valeur d'un objet en chaîne de caractères et vice et versa. L'utilisation de cet attribut est détaillée dans une des sections suivante.

L'attribut validator permet de préciser une classe qui va réaliser des contrôles de validation sur la valeur saisie. L'utilisation de cet attribut est détaillée dans une des sections suivante.

L'attribut styleClass permet de préciser le nom d'un style défini dans une feuille de style CSS qui sera appliqué au composant.

Exemple : le fichier monstyle.css

```
.titre {
color:red;
}
```

Dans la vue, il faut inclure la feuille de style dans la partie en-tête de la page HTML.

Exemple :

```

...
<link href="monstyle.css" rel="stylesheet" type="text/css"/>
...
<h:outputText value="#{msg.login_titre}" styleClass="titre"/>
...

```

L'attribut `rendered` permet de préciser si le composant sera affiché ou non dans la vue. La valeur de l'attribut peut être obtenue dynamiquement par l'utilisation du langage d'expression.

Exemple :

```
<h:panelGrid rendered="#{listepersonnes.nb0ccurrences gt 0}"/>
```

Les principaux attributs liés à HTML sont les suivants :

Attribut	Rôle
<code>accesskey</code>	contient le raccourci clavier pour donner le focus au composant
<code>alt</code>	contient le texte alternatif pour les composants non textuels
<code>border</code>	contient la taille de la bordure en pixel
<code>disabled</code>	permet de désactiver le composant
<code>maxlength</code>	contient le nombre maximum de caractères saisis
<code>readonly</code>	permet de rendre une zone de saisie en lecture seule
<code>rows</code>	contient nombre de lignes visibles pour zone de saisie multi-ligne
<code>shape</code>	contient la définition d'une région
<code>size</code>	contient la taille de la zone de saisie
<code>style</code>	contient le style CSS à utiliser
<code>target</code>	contient le nom de la frame cible pour l'affichage de la page
<code>title</code>	contient le titre du composant généralement transformé en une bulle d'aide
<code>width</code>	contient la taille du composant

Le rôle de la plupart de ces tags est identique à leurs homologues définis dans HTML 4.0.

L'attribut `style` permet de définir un style CSS qui sera appliqué au composant. Cet attribut contient directement la définition du style à la différence de l'attribut `styleClass` qui contient le nom d'une classe CSS définie dans une feuille de style. Il est préférable d'utiliser l'attribut `styleClass` plutôt que l'attribut `style` afin de faciliter la maintenance de la charte graphique.

Exemple :

```
<h:outputText value="#{login.nom}" style="color:red;"/>
```

Les attributs liés à Javascript sont :

Attribut	Rôle
<code>onblur</code>	perte du focus
<code>onchange</code>	changement de la valeur
<code>onclick</code>	clic du bouton de la souris sur le composant

ondblclick	double-clic du bouton de la souris sur le composant
onfocus	réception du focus
onkeydown	une touche est enfoncée
onkeypress	appui sur une touche
onkeyup	une touche est relâchée
onmousedown	
onmousemove	déplacement du curseur de la souris sur le composant
onmouseout	déplacement hors du curseur de la souris hors du composant
onmouseover	passage de la souris au dessus du composant
onmouseup	le bouton de la souris est relâchée
onreset	réinitialisation du formulaire
onselect	sélection du texte dans une zone de saisie
onsubmit	soumission du formulaire

53.9.2. Le tag <form>

Ce tag représente un formulaire HTML.

Il possède les attributs suivants :

Attributs	Rôle
binding, id, rendered, styleClass	attributs communs de base
accept, acceptcharset, dir, enctype, lang, style, target, title	attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onreset, onsubmit	attributs communs liés aux événements Javascript

Il est préférable de définir explicitement l'attribut id pour permettre son exploitation notamment dans le code Javascript, sinon un id est généré automatiquement.

Ceci est d'autant plus important que les id des composants intégrés dans le formulaire sont préfixés par l'id du formulaire suivi du caractère deux points. Il faut tenir compte de ce point lors de l'utilisation de code Javascript faisant référence à un composant.

53.9.3. Les tags <inputText>, <inputTextarea>, <inputSecret>

Ces trois composants permettent de générer des composants pour la saisie de données.

Les attributs de ces tags sont les suivants :

Attributs	Rôle
cols	

	définir le nombre de colonne (pour le composant <code>inputTextarea</code> uniquement)
<code>immediate</code>	permettre de demander d'ignorer les étapes de validation des données
<code>redisplay</code>	permettre de réafficher le contenu lors du réaffichage de la page (pour le composant <code>inputSecret</code> uniquement)
<code>required</code>	rendre obligatoire la saisie d'une valeur
<code>rows</code>	définir le nombre de lignes affichées (pour le composant <code>inputTextarea</code> uniquement)
<code>valueChangeListener</code>	préciser une classe de type listener lors du changement de la valeur
<code>binding</code> , <code>converter</code> , <code>id</code> , <code>rendered</code> , <code>required</code> , <code>styleClass</code> , <code>value</code> , <code>validator</code>	attributs communs de base
<code>accesskey</code> , <code>alt</code> , <code>dir</code> , <code>disabled</code> , <code>lang</code> , <code>maxlength</code> , <code>readonly</code> , <code>size</code> , <code>style</code> , <code>tabindex</code> , <code>title</code>	attributs communs liés à HTML
<code>onblur</code> , <code>onchange</code> , <code>onclick</code> , <code>ondblclick</code> , <code>onfocus</code> , <code>onkeydown</code> , <code>onkeypress</code> , <code>onkeyup</code> , <code>onmousedown</code> , <code>onmousemove</code> , <code>onmouseout</code> , <code>onmouseover</code> , <code>onselect</code>	attributs communs liés aux événements Javascript

Exemple :

```
<html>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<f:view>
<head>
  <title>Saisie des données</title>
</head>
<body>
  <h:form>
    <h3>Saisie des données</h3>
    <p><h:inputText size="20" /></p>
    <p><h:inputTextarea rows="3" cols="20" /></p>
    <p><h:inputSecret size="20" /></p>
  </h:form>
</body>
</f:view>
</html>
```

Résultat

53.9.4. Le tag `<ouputText>` et `<outputFormat>`

Ces deux tags permettent d'insérer une valeur sous la forme d'une chaîne de caractères dans la vue. Par défaut, ils ne

gènèrent pas de tag HTML mais insèrent simplement la valeur dans la vue sauf si un style CSS est précisé avec l'attribut style ou styleClass. Dans ce cas, la valeur est contenue un tag HTML `<span>`.

Les attributs de ces deux tags sont :

Attributs	Rôle
escape	booléen qui précise si certains caractères de la valeur seront encodé ou non. La valeur par défaut est false.
binding, converter, id, rendered, styleClass, value	attributs communs de base
style, title	attributs communs liés à HTML

L'attribut escape est particulièrement utile pour encoder certains caractères spéciaux avec leur code HTML correspondant.

Exemple :

```
<h:outputText escape="true" value="Nombre d'occurrences > 200"/>
```

Le tag outputText peut être utilisé pour générer du code HTML en valorisant l'attribut escape à false.

Exemple :

```
<p><h:outputText escape="false" value="<H2>Saisie des données</H2>"/></p>
<p><h:outputText escape="true" value="<H2>Saisie des données</H2>"/></p>
```

Résultat :

Saisie des données

```
<H2>Saisie des données</H2>
```

Le tag outputFormat permet de formater une chaîne de caractères avec des valeurs fournies en paramètres.

Exemple :

```
<p>
  <h:outputFormat value="La valeur doit être entre {0} et {1}.">
    <f:param value="1"/>
    <f:param value="9"/>
  </h:outputFormat>
</p>
```

Résultat

La valeur doit être entre 1 et 9.

Ce composant utilise la classe `java.text.MessageFormat` pour formater le message. L'attribut value doit donc contenir une chaîne de caractères utilisable par cette classe.

Le tag `<param>` permet de fournir la valeur de chacun des paramètres.

53.9.5. Le tag <graphicImage>

Ce composant représente une image : il génère un tag HTML .

Les attributs de ce tag sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, id, rendered, styleClass, value	Attributs communs de base
alt, dir, height, ismap, lang, longdesc, style, title, url, usemap, width	Attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup	Attributs communs liés aux événements Javascript

Les attributs value et url peuvent préciser l'url de l'image.

Exemple :

```
<p><h:graphicImage value="/images/erreur.jpg" /></p>
<p><h:graphicImage url="/images/warning.jpg" /></p>
```

Résultat



53.9.6. Le tag <inputHidden>

Ce composant représente un champ caché dans un formulaire.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, converter, id, immediate, required, validator, value, valueChangeListener	attributs communs de base

Exemple :

```
<h:inputHidden value="#{login.nom}" />
```

Résultat dans le code HTML:

```
...      <input type="hidden" name="_id0:_id12" value="test" />
...
```

53.9.7. Le tag <commandButton> et <commandLink>

Ces composants représentent respectivement un bouton de formulaire et un lien qui déclenche une action. L'action demandée sera traitée par le framework JSF.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
action	peut être une chaîne de caractères ou une méthode qui renvoie une chaîne de caractères qui sera traitée par le navigation handler.
actionListener	précise une méthode possédant une signature void nomMethode(ActionEvent) qui sera exécutée lors d'un clic
image	url, tenant compte du contexte de l'application, de l'image qui sera utilisée à la place du bouton (uniquement pour le tag commandButton)
type	type de bouton généré : button, submit, reset (uniquement pour le tag commandButton)
value	le texte affiché par le bouton ou le lien
accesskey, alt, binding, id, lang, rendered, styleClass	attributs communs de base
coords (uniquement pour le tag commandLink), dir, disabled, hreflang (uniquement pour le tag commandLink), lang, readonly, rel (uniquement pour le tag commandLink), rev (uniquement pour le tag commandLink), shape (uniquement pour le tag commandLink), style, tabindex, target (uniquement pour le tag commandLink), title	attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	attributs communs liés aux événements Javascript

Il est possible d'insérer dans le corps du tag <commandLink> d'autres composants qui feront partie intégrante du lien comme par exemple du texte ou une image.

Exemple :

```
<p>
  <h:commandLink>
    <h:outputText value="Valider"/>
  </h:commandLink>
</p>
<p>
  <h:commandLink>
    <h:graphicImage value="/images/oeil.jpg"/>
  </h:commandLink>
</p>
```

Résultat

[Valider](#)



Il est aussi possible de fournir un ou plusieurs paramètres qui seront envoyés dans la requête en utilisant le tag <param> dans le corps du tag

Exemple :

```
<h:commandLink>
  <h:outputText value="Selectionner"/>
  <f:param name="id" value="1"/>
</h:commandLink>
```

Résultat dans le page HTML générée :

```
<a href="#" onclick="document.forms['_id0']['_id0:_idcl'].value='_id0:_id15';
  document.forms['_id0'].submit(); return false;">
  mg src="/test_JSF/images/oeil.jpg" alt="" /></a>
```

Le tag `<commandLink>` génère dans la vue du code Javascript pour soumettre le formulaire lors d'un clic.

53.9.8. Le tag `<ouputLink>`

Ce composant représente un lien direct vers une ressource dont la demande ne sera pas traitée par le framework JSF.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
accesskey, binding, converter, id, lang, rendered, styleClass, value	attributs communs de base
charset, coords, dir, hreflang, lang, rel, rev, shape, style, tabindex, target, title, type	attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup	attributs communs liés aux événements Javascript

L'attribut `value` doit contenir l'url qui sera utilisée dans l'attribut `href` du lien HTML. Si le première caractère est un `#` (dièse) alors le lien pointe vers une ancre définie dans la même page.

Il est possible d'insérer dans le corps du tag `ouputLink` d'autres composants qui feront partie intégrante du lien.

Exemple :

```
<p>
  <h:outputLink value="http://java.sun.com">
    <h:graphicImage value="/images/java.jpg"/>
  </h:outputLink>
</p>
```

Résultat



Le code HTML généré dans la page est le suivant :

```
<a href="http://java.sun.com"></a>
```

Attention, pour mettre du texte dans le corps du tag, il est nécessaire d'utiliser un tag verbatim ou outputText.

Exemple :

```
<p>
  <h:outputLink value="http://java.sun.com" title="Java">
    <f:verbatim>
      Site Java de Sun
    </f:verbatim>
  </h:outputLink>
</p>
```

53.9.9. Les tags <selectBooleanCheckbox> et <selectManyCheckbox>

Ces composants représentent respectivement une case à cocher et un ensemble de cases à cocher.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
disabledClass	classe CSS pour les éléments non sélectionnés (pour le tag selectManyCheckbox uniquement)
enabledClass	classe CSS pour les éléments sélectionnés (pour le tag selectManyCheckbox uniquement)
layout	préciser la disposition des éléments (pour le tag selectManyCheckbox uniquement)
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	attributs communs de base
accesskey, border, dir, disabled, lang, readonly, style, tabindex, title	attributs communs liés à HTML (border pour le tag selectManyCheckbox uniquement)
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	attributs communs liés aux événements Javascript

L'attribut layout permet de préciser la disposition des cases à cocher : lineDirection pour une disposition horizontale (c'est la valeur par défaut) et pageDirection pour une disposition verticale.

Le tag <selectBooleanCheckbox> dont la valeur peut être associée à une propriété booléenne d'un bean représente une case à cocher simple.

Exemple :

```
<h:selectBooleanCheckbox value="#{saisieOptions.recevoirLettre}">
</h:selectBooleanCheckbox> Recevoir la lettre d'information
```

Résultat :

☐ Recevoir la lettre d'information

Pour gérer l'état du composant, il faut utiliser l'attribut value en lui fournissant en valeur une propriété booléen d'un backing bean.

Exemple :

```
public class SaisieOptions {  
    private boolean recevoirLettre;  
  
    public void setRecevoirLettre(boolean valeur) {  
        recevoirLettre = valeur;  
    }  
  
    public boolean getRecevoirLettre() {  
        return recevoirLettre;  
    }  
    ...  
}
```

Le tag <selectManyCheckbox> représente un ensemble de cases à cocher. Dans cet ensemble, il est possible de sélectionner une ou plusieurs cases à cocher.

Chaque case à cocher est définie par un tag selectItem dans le corps du tag selectManyCheckbox.

Exemple :

```
<h:selectManyCheckbox layout="pageDirection">  
    <f:selectItem itemValue="petit" itemLabel="Petit" />  
    <f:selectItem itemValue="moyen" itemLabel="Moyen" />  
    <f:selectItem itemValue="grand" itemLabel="Grand" />  
    <f:selectItem itemValue="tresgrand" itemLabel="Tres grand" />  
</h:selectManyCheckbox>
```

Résultat :

- ☐ Petit
- ☐ Moyen
- ☐ Grand
- ☐ Tres grand

Le rendu du composant est un tableau HTML dont chaque cellule contient une case à cocher encapsulée dans un tag HTML <label> :

Exemple :

```
<table>  
    <tr>  
        <td>  
            <label><input name="_id0:_id1" value="petit" type="checkbox"> Petit</input></label></td>  
        </tr>  
        <tr>  
            <td>  
                <label><input name="_id0:_id1" value="moyen" type="checkbox"> Moyen</input></label></td>  
            </tr>  
        <tr>  
            <td>  
                <label><input name="_id0:_id1" value="grand" type="checkbox"> Grand</input></label></td>  
            </tr>  
        <tr>  
            <td>  
                <label><input name="_id0:_id1" value="tresgrand" type="checkbox"> Tres grand</input>  
                </label></td>  
            </tr>  
    </table>
```

53.9.10. Le tag <selectOneRadio>

Ce composant représente un ensemble de boutons radio dont un seul peut être sélectionné.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
disabledClass	classe CSS pour les éléments non sélectionnés
enabledClass	classe CSS pour les éléments sélectionnés
layout	préciser la disposition des éléments
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	Attributs communs de base
accesskey, border, dir, disabled, lang, readonly, style, tabindex, title	Attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	Attributs communs liés aux événements Javascript

Les éléments peuvent être précisés un par un avec le tag <selectItem>.

Exemple :

```
<h:selectOneRadio layout="pageDirection">
  <f:selectItem itemValue="petit" itemLabel="Petit" />
  <f:selectItem itemValue="moyen" itemLabel="Moyen" />
  <f:selectItem itemValue="grand" itemLabel="Grand" />
  <f:selectItem itemValue="tresgrand" itemLabel="Tres grand" />
</h:selectOneRadio>
```

Résultat :

- ☐ Petit
- ☐ Moyen
- ☐ Grand
- ☐ Tres grand

Le rendu du composant est un tableau HTML dont chaque cellule contient un bouton radio encapsulé dans un tag HTML <label> :

Exemple :

```
<table>
  <tr>
    <td>
      <label><input type="radio" name="_id0:_id1" value="petit"> Petit</input></label></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>
      <label><input type="radio" name="_id0:_id1" value="moyen"> Moyen</input></label></td>
    </tr>
  </table>
```



```

<tr>
  <td>
    <label><input type="radio" name="_id0:_id1" value="grand"> Grand</input></label></td>
</tr>
<tr>
  <td>
    <label><input type="radio" name="_id0:_id1" value="tresgrand"> Tres grand</input>
    label</td>
</tr>
</table>

```

Les éléments peuvent être précisés sous la forme d'un tableau de type SelectItem avec le tag <selectItems>.

Exemple :

```

<h:selectOneRadio value="#{saisieOptions.taille}" layout="pageDirection" id="taille">
<f:selectItems value="#{saisieOptions.tailleItems}"/>
</h:selectOneRadio>

```

Dans ce cas, le bean doit contenir au moins deux méthodes : getTaille() pour renvoyer la valeur de l'élément sélectionné et getTailleItems() qui renvoie un tableau d'objets de type SelectItem contenant les éléments.

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.model.*;

public class SaisieOptions {

    private Integer taille = null;

    private SelectItem[] tailleItems = {
        new SelectItem(new Integer(1), "Petit"),
        new SelectItem(new Integer(2), "Moyen"),
        new SelectItem(new Integer(3), "Grand"),
        new SelectItem(new Integer(4), "Très grand") };

    public SaisieOptions() {
        taille = new Integer(2);
    }

    public Integer getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(Integer newValue) {
        taille = newValue;
    }

    public SelectItem[] getTailleItems() {
        return tailleItems;
    }
}

```

Le bean doit être déclaré dans le fichier faces-config.xml

Exemple :

```

<managed-bean>
  <managed-bean-name>saisieOptions</managed-bean-name>
  <managed-bean-class>com.jmd.test.jsf.SaisieOptions</managed-bean-class>
  <managed-bean-scope>session</managed-bean-scope>
</managed-bean>

```

Résultat :

- ☐ Petit
- ☒ Moyen
- ☐ Grand
- ☐ Très grand

53.9.11. Le tag <selectOneListbox>

Ce composant représente une liste d'éléments dont un seul peut être sélectionné

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	attributs communs de base
accesskey, dir, disabled, lang, readonly, style, size, tabindex, title	attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	attributs communs liés aux événements Javascript

L'attribut size permet de préciser le nombre d'éléments de la liste affiché.

Exemple :

```
<h:selectOneListbox value="#{saisieOptions.taille}">
  <f:selectItems value="#{saisieOptions.tailleItems}" />
</h:selectOneListbox>
```

Résultat :



53.9.12. Le tag <selectManyListbox>

Ce composant représente une liste d'éléments dont plusieurs peuvent être sélectionnés.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	attributs communs de base
accesskey, dir, disabled, lang, readonly, style, size, tabindex, title	attributs communs liés à HTML

onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect

attributs communs liés aux événements Javascript

Exemple :

```
<h:selectManyListbox value="#{saisieOptions.legumes}">
  <f:selectItems value="#{saisieOptions.legumesItems}" />
</h:selectManyListbox>
```

La liste des éléments sélectionnés doit pouvoir contenir zero ou plusieurs valeurs sous la forme d'un tableau ou d'une liste.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.model.*;

public class SaisieOptions {

    private String[] legumes = {
        "navets", "choux" };
    private SelectItem[] legumesItems = {
        new SelectItem("epinards", "Epinards"),
        new SelectItem("poireaux", "Poireaux"),
        new SelectItem("navets", "Navets"),
        new SelectItem("flageolets", "Flageolets"),
        new SelectItem("choux", "Choux"),
        new SelectItem("aubergines", "Aubergines") };

    public SaisieOptions() {
    }

    public String[] getLegumes() {
        return legumes;
    }

    public SelectItem[] getLegumesItems() {
        return legumesItems;
    }
}
```

Résultat :



Il est possible d'utiliser un objet de type List à la place des tableaux.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.model.*;
import java.util.*;

public class SaisieOptions {

    private List legumes = null;

    private List legumesItems = null;
```

```

public List getLegumesItems() {
    if (legumesItems == null) {
        legumesItems = new ArrayList();
        legumesItems.add(new SelectItem("epinards", "Epinards"));
        legumesItems.add(new SelectItem("poireaux", "Poireaux"));
        legumesItems.add(new SelectItem("navets", "Navets"));
        legumesItems.add(new SelectItem("flageolets", "Flageolets"));
        legumesItems.add(new SelectItem("choux", "Choux"));
        legumesItems.add(new SelectItem("aubergines", "Aubergines"));
    }
    return legumesItems;
}

public List getLegumes() {
    return legumes;
}

public void setLegumes(List newValue) {
    legumes = newValue;
}

public SaisieOptions() {
    legumes = new ArrayList();
    legumes.add("navets");
    legumes.add("choux");
}
}

```

53.9.13. Le tag <selectOneMenu>

Ce composant représente une liste déroulante dont un seul élément peut être sélectionné.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	attributs communs de base
accesskey, dir, disabled, lang, readonly, style, tabindex, title	attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	attributs communs liés aux événements Javascript

Exemple :

```

<h:selectOneMenu value="#{saisieOptions.taille}">
<f:selectItems value="#{saisieOptions.tailleItems}" />
</h:selectOneMenu>

```

Résultat :



Exemple : le code HTML généré

```

<select name="_id0:_id6" size="1"> <option value="1">Petit</option>
  <option value="2" selected="selected">Moyen</option>
  <option value="3">Grand</option>
  <option value="4">Très grand</option>
</select>

```

53.9.14. Le tag <selectManyMenu>

Ce composant représente une liste d'éléments dont le rendu HTML est un tag select avec une seule option visible.

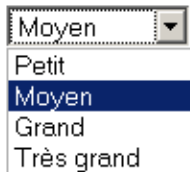
Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, converter, id, immediate, styleClass, required, rendered, validator, value, valueChangeListener	Attributs communs de base
accesskey, dir, disabled, lang, readonly, style, tabindex, title	Attributs communs liés à HTML
onblur, onchange, onclick, ondblclick, onfocus, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup, onselect	Attributs communs liés aux événements Javascript

Exemple :

```
<h:selectManyMenu value="#{saisieOptions.legumes}">
<f:selectItems value="#{saisieOptions.legumesItems}" />
</h:selectManyMenu>
```

Résultat :



53.9.15. Les tags <message> et <messages>

Des messages peuvent être émis lors de traitements. Ils sont stockés dans le contexte de l'application JSF pour être restitués dans la vue. Ils permettent notamment de fournir des messages d'erreur aux utilisateurs.

JSF définit quatre types de message :

- Information
- Warning
- Error
- Fatal

Chaque message possède un résumé et un descriptif.

Le tag <messages> permet d'afficher tous les messages stockés dans le contexte de l'application JSF.

Le tag message permet d'afficher un seul message, le dernier ajouté, pour un composant donné.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
errorClass	nom d'une classe CSS pour un message de type error

errorStyle	style CSS pour un message de type error
fatalClass	nom d'une classe CSS pour un message de type fatal
fatalStyle	style CSS pour un message de type fatal
globalOnly	booléen qui permet de n'affiche que les messages qui ne sont pas associés à un composant. Par défaut, False (uniquement pour le tag messages)
infoClass	nom d'une classe CSS pour un message de type Information
infoStyle	style CSS pour un message de type Information
Layout	format de la liste de messages : list ou table (uniquement pour le composant messages)
showDetail	booléen qui précise si la description des messages est affichée ou non. Par défaut, false pour le tag message et true pour le tag messages
showSummary	booléen qui précise si le résumé des messages est affichée ou non. Par défaut, true pour le tag message et false pour le tag messages
Tooltip	booléen qui précise si la description est afficher sous la forme d'une bulle d'aide
warnClass	nom d'une classe CSS pour un message de type Warning
warnStyle	Style CSS pour un message de type Warning
For	l'identifiant du composant pour lequel le message doit être affiché
binding, id, rendered, styleClass	attributs communs de base
style, title	attributs communs lies à HTML

53.9.16. Le tag <panelGroup>

Ce composant permet de regrouper plusieurs composants.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
binding, id, rendered, styleClass	attributs communs de base
Style	attributs communs lies à HTML

Exemple :

```
<td bgcolor='#DDDDDD'>
  <h:panelGroup>
    <h:inputText value="#{login.nom}" id="nom" required="true"/>
    <h:message for="nom"/>
  </h:panelGroup>
</td>
```

Résultat :

Erreur de validation: Valeur requise.

53.9.17. Le tag <panelGrid>

Ce composant représente un tableau HTML.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
Bgcolor	couleur de fond du tableau
Border	taille de la bordure du tableau
Cellpadding	espacement intérieur de chaque cellule
Cellspacing	espacement extérieur de chaque cellule
columnClasses	nom de classes CSS pour les colonnes. Il est possible de préciser plusieurs noms de classe qui seront utilisées sur chaque colonne
Columns	nombre de colonne du tableau
footerClass	nom de la classe CSS pour le pied du tableau
Frame	précise les règles pour le contour du tableau. Les valeurs possibles sont : none, above, below, hside, vside, lhs, rhs, box, border
headerClass	nom de la classe CSS pour l'en-tête du tableau
rowClasses	nom de classes CSS pour les lignes. Il est possible de préciser deux noms de classe séparés par une virgule qui seront utilisés alternativement sur chaque ligne
Rules	précise les règles de dessin des lignes entre les cellules. Les valeurs possibles sont : groups, rows, columns, all
Summary	résumé du tableau
binding, id, rendered, styleClass, value	attributs communs de base
dir, lang, style, title, width	attributs communs liés à HTML
onclick, ondblclick, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup	attributs communs liés aux événements Javascript

Par défaut chaque composant est inséré les uns à la suite des autres dans les cellules en partant de la gauche vers la droite en passant à ligne suivante dès que nécessaire.

Il n'est possible de mettre qu'un seul composant par cellule. Ainsi pour mettre plusieurs composants dans une cellule, il faut les regrouper dans un tag panelGroup.

Exemple :

```
<h:panelGrid columns="2">
  <h:outputText value="Nom : " />
  <h:panelGroup>
    <h:inputText value="#{login.nom}" id="nom" required="true"/>
    <h:message for="nom"/>
  </h:panelGroup>
  <h:outputText value="Mot de passe : " />
  <h:inputSecret value="#{login.mdp}"/>
  <h:commandButton value="Login" action="login"/>
</h:panelGrid>
```

Résultat :

Nom :

Mot de passe :

Le code HTML généré est le suivant :

Exemple : le code HTML généré

```
...
<table>

  <tbody>
    <tr>
      <td>Nom : </td>
      <td><input id="_id0:nom" type="text" name="_id0:nom" /></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Mot de passe :</td>
      <td><input type="password" name="_id0:_id6" value="" /></td>
    </tr>
    <tr>
      <td><input type="submit" name="_id0:_id7" value="Login" /></td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
...
```

53.9.18. Le tag <dataTable>

Ce composant représente un tableau HTML dans lequel des données vont pouvoir être automatiquement présentées. Ce composant est sûrement le plus riche en fonctionnalité et donc le plus complexe des composants fournis en standard.

Les attributs sont les suivants :

Attributs	Rôle
Bgcolor	couleur de fond du tableau
Border	taille de la bordure du tableau
Cellpadding	espacement intérieur de chaque cellule
Cellspacing	espacement extérieur de chaque cellule
columnClasses	nom de classes CSS pour les colonnes. Il est possible de préciser plusieurs noms de classe qui seront utilisées sur chaque colonne
First	index de la première occurrences des données qui sera affichée dans le tableau
footerClass	nom de la classe CSS pour le pied du tableau
Frame	précise les règles pour le contour du tableau. Les valeurs possibles sont : none, above, below, hside, vside, lhs, rhs, box, border
headerClass	nom de la classe CSS pour l'en-tête du tableau
rowClasses	nom de classes CSS pour les lignes. Il est possible de préciser deux noms de classe qui seront utilisées alternativement sur chaque ligne

Rules	précise les règles de dessin des lignes entre les cellules. Les valeurs possibles sont : groups, rows, columns, all
Summary	résumé du tableau
Var	nom de la variable qui va contenir l'occurrence en cours de traitement lors du parcours des données
binding, id, rendered, styleClass, value	attributs communs de base
dir, lang, style, title, width	attributs communs liés à HTML
onclick, ondblclick, onkeydown, onkeypress, onkeyup, onmousedown, onmousemove, onmouseout, onmouseover, onmouseup	attributs communs liés aux événements Javascript

Le tag <dataTable> parcourt les données et pour chaque occurrence, il crée une ligne dans le tableau.

L'attribut value représente une expression qui précise les données à utiliser. Ces données peuvent être sous la forme :

- d'un tableau
- d'un objet de type java.util.List
- d'un objet de type java.sql.ResultSet
- d'un objet de type javax.servlet.jsp.jstl.sql.Result
- d'un objet de type javax.faces.model.DataModel

Pour chaque élément encapsulés dans les données, le tag dataTable crée une nouvelle ligne.

Quelque soit le type qui encapsule les données, le composant dataTable va les mapper dans un objet de type DataModel. C'est cet objet que le composant va utiliser comme source de données. JSF définit 5 classes qui héritent de la classe DataModel : ArrayDataModel, ListDataModel, ResultDataModel, ResultSetDataModel et ScalarDataModel.

La méthode getWrappedObject() permet d'obtenir la source de données fournie en paramètre de l'attribut value.

L'attribut item permet de préciser le nom d'une variable qui va contenir les données d'une occurrence.

Chaque colonne est définie grâce à un tag <column>.

Exemple :

```
<h:dataTable value="#{listePersonnes.personneItems}" var="personne" cellspacing="4">
  <h:column>
    <f:facet name="header">
      <h:outputText value="Nom" />
    </f:facet>
    <h:outputText value="#{personne.nom}" />
  </h:column>

  <h:column>
    <f:facet name="header">
      <h:outputText value="Prenom" />
    </f:facet>
    <h:outputText value="#{personne.prenom}" />
  </h:column>

  <h:column>
    <f:facet name="header">
      <h:outputText value="Date de naissance" />
    </f:facet>
    <h:outputText value="#{personne.datenaiss}" />
  </h:column>

  <h:column>
    <f:facet name="header">
      <h:outputText value="Poids" />
    </f:facet>
    <h:outputText value="#{personne.poids}" />
  </h:column>
</h:dataTable>
```

```

</h:column>

<h:column>
  <f:facet name="header">
    <h:outputText value="Taille" />
  </f:facet>
  <h:outputText value="#{personne.taille}" />
</h:column>

</h:dataTable>

```

L'en-tête et le pied du tableau sont précisés avec un tag <facet> pour chacun dans chaque tag <column>

Dans l'exemple précédent l'instance listePersonnes est une classe dont le code est le suivant :

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import java.util.ArrayList;
import java.util.Calendar;
import java.util.GregorianCalendar;
import java.util.List;

public class PersonnesBean {

    private List PersonneItems = null;

    public List getPersonneItems() {
        if (PersonneItems == null) {
            PersonneItems = new ArrayList();
            PersonneItems.add(new Personne("Nom1", "Prenom1",
            new GregorianCalendar(1967, Calendar.OCTOBER, 22).getTime(),10,1.10f));
            PersonneItems.add(new Personne("Nom2", "Prenom2",
            new GregorianCalendar(1972, Calendar.MARCH, 10).getTime(),20,1.20f));
            PersonneItems.add(new Personne("Nom3", "Prenom3",
            new GregorianCalendar(1944, Calendar.NOVEMBER, 4).getTime(),30,1.30f));
            PersonneItems.add(new Personne("Nom4", "Prenom4",
            new GregorianCalendar(1958, Calendar.JULY, 19).getTime(),40,1.40f));
            PersonneItems.add(new Personne("Nom5", "Prenom5",
            new GregorianCalendar(1934, Calendar.JANUARY, 6).getTime(),50,1.50f));
            PersonneItems.add(new Personne("Nom6", "Prenom6",
            new GregorianCalendar(1989, Calendar.DECEMBER, 12).getTime(),60,1.60f));
        }
        return PersonneItems;
    }
}

```

La méthode getPersonneItems() renvoie une collection d'objets de type Personne.

La classe Personne encapsule simplement les données d'une personne.

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import java.util.Date;

public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private Date datenaiss;
    private int poids;
    private float taille;
    private boolean supprime;

    public Personne(String nom, String prenom, Date datenaiss, int poids,

```

```

    float taille) {
        super();
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
        this.datenaiss = datenaiss;
        this.poids = poids;
        this.taille = taille;
        this.supprime = false;
    }

    public boolean isSupprime() {
        return supprime;
    }

    public void setSupprime(boolean supprimer) {
        supprime = supprimer;
    }

    public Date getDatenaiss() {
        return datenaiss;
    }

    public void setDatenaiss(Date datenaiss) {
        this.datenaiss = datenaiss;
    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public int getPoids() {
        return poids;
    }

    public void setPoids(int poids) {
        this.poids = poids;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public float getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(float taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

Il est très facile de préciser un style particulier pour des lignes paires et impaires.

Il suffit de définir les deux styles désirés.

Exemple dans la partie en-tête de la JSP :

```

<STYLE type="text/css">
<!--
.titre {
background-color:#000000;
color:#FFFFFF;
}

```

```
.paire {
background-color:#EFEFEF;
}
.impaire {
background-color:#CECECE;
}
-->
</STYLE>
```

Il suffit d'utiliser les attributs headerClass, footerClass, rowClasses ou columnClasses. Avec ces deux derniers attributs, il est possible de préciser plusieurs style séparés par une virgule pour définir le style de chacune des lignes de façons répétitives.

Exemple :

```
<h:dataTable value="#{listePersonnes.personneItems}" var="personne"
cellspacing="4" width="60%" rowClasses="paire,impaire" headerClass="titre">
```

Résultat :

Nom	Prenom	Date de naissance	Poids	Taille
Nom1	Prenom1	22/10/1967	10	1.1
Nom2	Prenom2	10/03/1972	20	1.2
Nom3	Prenom3	04/11/1944	30	1.3
Nom4	Prenom4	19/07/1958	40	1.4
Nom5	Prenom5	06/01/1934	50	1.5
Nom6	Prenom6	12/12/1989	60	1.6

Les éléments du tableau peuvent par exemple être sélectionnés grâce à une case à cocher pour permettre de réaliser des traitements sur les éléments marqués.

Il suffit de rajouter dans l'exemple précédent une colonne contenant une case et cocher et ajouter un bouton qui va réaliser les traitements sur les éléments cochés.

Exemple dans la JSP :

```
...
<h:form>
  <h1>Test</H1>
  <div align="center">
    <h:dataTable value="#{listePersonnes.personneItems}" var="personne"
      cellspacing="4" width="60%" rowClasses="paire,impaire" headerClass="titre">
      ...
      <h:column>
        <f:facet name="header">
          <h:outputText value="Sélection"/>
        </f:facet>
        <h:selectBooleanCheckbox value="#{personne.supprime}" />
      </h:column>
    </h:dataTable>

    <p>
      <h:commandButton value="Supprimer les sélectionnés"
        action="#{listePersonnes.supprimer}" />
    </p>
  </div>
</h:form>
...
```

Il suffit alors d'ajouter les traitements dans la méthode `supprimer()` de la classe `PersonnesBean` qui sera appelée lors d'un clic sur le bouton « Supprimer les sélectionnés ».

Exemple :

```
public class PersonnesBean {
    ...

    public String supprimer() {
        Iterator iterator = personneItems.iterator();
        Personne pers=null;
        while (iterator.hasNext()) {
            pers = (Personne) iterator.next();
            System.out.println("nom="+pers.getNom()+" "+pers.isSupprime());
            // ajouter les traitements utiles
        }
        return null;
    }
}
```

Nom	Prenom	Date de naissance	Poids	Taille	Sélection
Nom1	Prenom1	22/10/1967	10	1.1	☐
Nom2	Prenom2	10/03/1972	20	1.2	☒
Nom3	Prenom3	04/11/1944	30	1.3	☐
Nom4	Prenom4	19/07/1958	40	1.4	☒
Nom5	Prenom5	06/01/1934	50	1.5	☐
Nom6	Prenom6	12/12/1989	60	1.6	☒

Supprimer les sélectionnés

Un clic sur le bouton « Supprimer les sélectionnés » affiche dans la console, la liste des éléments avec l'état de la case à cocher.

Exemple :

```
nom=Nom1 false
nom=Nom2 true
nom=Nom3 false
nom=Nom4 true
nom=Nom5 false
nom=Nom6 true
```

53.10. La gestion et le stockage des données

Les données sont stockées dans un ou plusieurs java bean qui encapsulent les différentes données des composants.

Ces données possèdent deux représentations :

- une contenue en interne par le modèle
- une pour leur présentation dans l'interface graphique (pour la saisie ou l'affichage)

Chaque objet de type `Renderer` possède une représentation par défaut des données. La transformation d'une représentation en une autre est assurée par des objets de type `Converter`. JSF fourni en standard plusieurs objets de type

Convertir mais il est aussi possible de développer ces propres objets.

53.11. La conversion des données

JSF propose en standard un mécanisme de conversion des données. Celui ci repose sur un ensemble de classes dont certaines sont fournis en standard pour des conversions de base. Il est possible de définir ces propres classes de conversion pour répondre à des besoins spécifiques.

Ces conversions sont nécessaires car toutes les données transmises et affichées le sont sous la forme de chaîne de caractères. Cependant, leur exploitation dans les traitements nécessite souvent qu'elles soient stockées dans un autre format pour être exploité : un exemple flagrant est une données de type date.

Toutes les données saisies par l'utilisateur sont envoyées dans la requête http sont sous la forme de chaînes de caractères. Chacune de ces valeurs est désignée par « request value » dans les spécifications de JSF.

Ces valeurs sont stockées dans leur composant respectif dans des champs désignés par « submitted value » dans les spécifications.

Ces valeurs sont ensuite éventuellement converties implicitement ou explicitement et sont stockées dans leur composant respectif dans des champs désignés par « local value ». Ces données sont ensuite éventuellement validées.

L'intérêt d'un tel procédé est de s'assurer que les données seront valides avant de pouvoir les utiliser dans les traitements. Si la conversion ou la validation échoue, les traitements du cycle de vie de la page sont arrêtés et la page est réaffichée pour permettre l'affichage de messages d'erreurs. Sinon la phase de mise à jour des données (« Update model values ») du modèle est exécutée.

Les spécifications JSF imposent l'implémentation des convertisseurs suivants : `javax.faces.DateTime`, `javax.faces.Number`, `javax.faces.Boolean`, `javax.faces.Byte`, `javax.faces.Character`, `javax.faces.Double`, `javax.faces.Float`, `javax.faces.Integer`, `javax.faces.Long`, `javax.faces.Short`, `javax.faces.BigDecimal` et `javax.faces.BigInteger`.

JSF effectue une conversion implicite des données lorsque celle ci correspond à un type primitif ou à `BigDecimal` ou `BigInteger` en utilisant les convertisseurs appropriés.

Deux convertisseurs sont proposés en standard pour mettre en oeuvre des conversions qui ne correspondent pas à des types primitifs :

- le tag `convertNumber` : utilise le convertisseur `javax.faces.Number`
- le tag `convertDateTime` : utilise le convertisseur `javax.faces.DateTime`

53.11.1. Le tag `<convertNumber>`

Ce tag permet d'ajouter à un composant un convertisseur de valeur numérique.

Ce tag possède les attributs suivants :

Attributs	Rôle
<code>type</code>	type de valeur. Les valeurs possibles sont <code>number</code> (par défaut), <code>currency</code> et <code>percent</code>
<code>pattern</code>	motif de formatage qui sera utilisé par une instance de <code>java.text.DecimalFormat</code>
<code>maxFractionDigits</code>	nombre maximum de chiffres composant la partie décimale
<code>minFractionDigits</code>	nombre minimum de chiffres composant la partie décimale
<code>maxIntegerDigits</code>	nombre maximum de chiffres composant la partie entière
<code>minIntegerDigits</code>	nombre minimum de chiffres composant la partie entière

integerOnly	booléen qui précise si uniquement la partie entière est prise en compte (false par défaut)
groupingUsed	booléen qui précise si le séparateur de groupe d'unité est utilisé (true par défaut)
locale	objet de type java.util.Locale permettant de définir la locale à utiliser pour les conversions
currencyCode	code de la monnaie utilisée pour la conversion
currencySymbol	symbole de la monnaie utilisé pour la conversion

Exemple :

```
<p>valeur1 = <h:outputText value="#{convert.prix}">
<f:convertNumber type="currency"/>
</h:outputText>
</p>

<p>valeur2 = <h:outputText value="#{convert.poids}">
<f:convertNumber type="number"/>
</h:outputText>
</p>

<p>valeur3 = <h:outputText value="#{convert.ratio}">
<f:convertNumber type="percent"/>
</h:outputText>
</p>

<p>valeur4 = <h:outputText value="#{convert.prix}">
<f:convertNumber integerOnly="true" maxIntegerDigits="2"/>
</h:outputText>
</p>

<p>valeur5 = <h:outputText value="#{convert.prix}">
<f:convertNumber pattern="#.##"/>
</h:outputText>
</p>
```

Le code bean utilisé dans cet exemple est le suivant :

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

public class Convert {
    private int poids;
    private float prix;
    private float ratio;

    public Convert() {
        super();
        this.poids = 12345;
        this.prix = 1234.56f ;
        this.ratio = 0.12f ;
    }

    public int getPoids() {
        return poids;
    }

    public void setPoids(int poids) {
        this.poids = poids;
    }
    public float getRatio() {
        return ratio;
    }
    public void setRatio(float ratio) {
        this.ratio = ratio;
    }
}
```

```

    public float getPrix() {
        return prix;
    }

    public void setPrix(float prix) {
        this.prix = prix;
    }
}

```

valeur1 = 1 234,56 €

valeur2 = 12 345

valeur3 = 12%

valeur4 = 34,56

valeur5 = 1234,56

53.11.2. Le tag <convertDateTime>

Ce tag permet d'ajouter à un composant un convertisseur de valeurs temporelles.

Ce tag possède les attributs suivants :

Attributs	Rôle
Type	type de valeur. Les valeurs possibles sont date (par défaut), time et both
dateStyle	style prédéfini de la date. Les valeurs possibles sont short, medium, long, full ou default
timeStyle	style prédéfini de l'heure. Les valeurs possibles sont short, medium, long, full ou default
Pattern	motif de formatage qui sera utilisé par une instance de java.text.SimpleDateFormat
Locale	objet de type java.util.Locale permettant de définir la locale à utiliser pour les conversions
timeZone	objet de type java.util.TimeZone utilisé lors des conversions

Exemple :

```

<p>Date1 = <h:outputText value="#{convertDate.dateNaiss}">
<f:convertDateTime pattern="MM/yyyy"/>
</h:outputText>
</p>

<p>Date2 = <h:outputText value="#{convertDate.dateNaiss}">
<f:convertDateTime pattern="EEE, dd MMM yyyy"/>
</h:outputText>
</p>

<p>Date3 = <h:outputText value="#{convertDate.dateNaiss}">
<f:convertDateTime pattern="dd/MM/yyyy"/>
</h:outputText>
</p>

<p>Date4 = <h:outputText value="#{convertDate.dateNaiss}">
<f:convertDateTime dateStyle="full"/>
</h:outputText>
</p>

```


Le code du bean utilisé comme source dans cet exemple est le suivant :

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import java.util.Date;

public class ConvertDate {
    private Date dateNaiss;

    public ConvertDate() {
        super();
        this.dateNaiss = new Date();
    }

    public Date getDateNaiss() {
        return dateNaiss;
    }

    public void setDateNaiss(Date dateNaiss) {
        this.dateNaiss = dateNaiss;
    }
}
```

Résultat :

Date1 = 06/2005

Date2 = mer., 15 juin 2005

Date3 = 15/06/2005

Date4 = mercredi 15 juin 2005

53.11.3. L'affichage des erreurs de conversions

Les messages d'erreurs issus de ces conversions peuvent être affichés en utilisant les tag <message> ou <messages>.

Par défaut, ils contiennent une description : « Conversion error occured ».

Pour modifier ce message par défaut ou l'internationaliser, il faut définir une clé `javax.faces.component.UIInput.CONVERSION` dans le fichier propriétés de définition des chaînes de caractères.

Exemple :

```
javax.faces.component.UIInput.CONVERSION=La valeur saisie n'est pas correctement formatée.
```

53.11.4. L'écriture de convertisseurs personnalisés

JSF fournit en standard des convertisseurs pour les types primitifs et quelques objets de base. Il peut être nécessaire de développer son propre convertisseur pour des besoins spécifiques.

Pour écrire son propre convertisseur, il faut définir une classe qui implémente l'interface `Converter`. Cette interface définit deux méthodes :

- Object `getAsObject(FacesContext context, UIComponent component, String newValue)` : cette méthode permet de convertir une chaîne de caractères en objet
- String `getAsString(FacesContext context, UIComponent component, Object value)` : cette méthode permet de convertir un objet en chaîne de caractères

La méthode `getAsObject()` doit lever une exception de type `ConverterException` si une erreur de conversion est détectée dans les traitements.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

53.12. La validation des données

JSF propose en standard un mécanisme de validation des données. Celui ci repose sur un ensemble de classes qui permettent de faire des vérifications standards. Il est possible de définir ces propres classes de validation pour répondre à des besoins spécifiques.

La validation peut se faire de deux façons : au niveau de certains composants ou avec des classes spécialement développées pour des besoins spécifiques. Ces classes sont attachables à un composant et sont réutilisables. Ces validations sont effectuées côté serveur.

Les validators sont enregistrés sur des composants. Ce sont des classes qui utilisent des données pour effectuer des opérations de validation de la valeur des données : contrôle de présence, de type de données, de plage de valeurs, de format, ...

53.12.1. Les classes de validation standard

Toutes ces classes implémentent l'interface `javax.faces.validator.Validator`. JSF propose en standard plusieurs classes pour la validation :

- deux classes de validation sur une plage de données : `LongRangeValidator` et `DoubleRangeValidator`
- une classe de validation de la taille d'une chaîne de caractères : `LengthValidator`

Pour faciliter l'utilisation de ces classes, la bibliothèque de tags personnalisées core propose des tags dédiés à la mise en oeuvre de ces classes :

- `validateDoubleRange` : utilise la classe `DoubleRangeValidator`
- `validateLongRange` : utilise la classe `LongRangeValidator`
- `validateLength` : utilise la classe `LengthValidator`

Ces trois tags possèdent deux attributs nommés `minimum` et `maximum` qui permettent de préciser respectivement la valeur de début et de fin selon le Validator utilisé. L'un, l'autre ou les deux attributs peuvent être utilisés.

L'ajout d'une validation sur un contrôle peut se faire de plusieurs manières :

- ajout d'une ou plusieurs validations directement dans la JSP
- ajout par programmation d'une validation en utilisant la méthode `addValidator()`.
- certaines implémentations de composants peuvent contenir des validations implicites.

Pour ajouter une validation à un composant dans la JSP , il suffit d'insérer le tag de validation dans le corps du tag du composant.

Exemple :

```
<h:inputText id="nombre" converter="#{Integer}" required="true"
  value="#{saisieDonnees.nombre}">
  <f:validate_longrange minimum="1" maximum="9" />
</h:inputText>
```

Certaines implémentations de composants peuvent contenir des validations implicites en fonction du contexte. C'est par exemple le cas du composant `<inputText>` qui, lorsque son attribut `required` est à `true`, effectue un contrôle de présence de données saisies.

Exemple :

```
<h:inputText id="nombre" converter="#{Integer}" required="true"
  value="#{saisieDonnees.nombre}"/>
```

Toutes les validations sont faites côté serveur dans la version courante de JSF.

Les messages d'erreurs issus de ces conversions peuvent être affichés en utilisant les tags `<message>` ou `<messages>`.

Ils contiennent une description par défaut selon le validator utilisé commençant par « Validation error : ».

Pour modifier ce message par défaut ou l'internationaliser, il faut définir une clé dédiée dans le fichier propriétés de définition des chaînes de caractères. Les clés définies sont les suivantes :

- `javax.faces.component.UIInput.REQUIRED`
- `javax.faces.validator.NOT_IN_RANGE`
- `javax.faces.validator.DoubleRangeValidator.MAXIMUM`
- `javax.faces.validator.DoubleRangeValidator.TYPE`
- `javax.faces.validator.DoubleRangeValidator.MINIMUM`
- `javax.faces.validator.LongRangeValidator.MAXIMUM`
- `javax.faces.validator.LongRangeValidator.MINIMUM`
- `javax.faces.validator.LongRangeValidator.TYPE`
- `javax.faces.validator.LengthValidator.MAXIMUM`
- `javax.faces.validator.LengthValidator.MINIMUM`

53.12.2. Contourner la validation

Dans certains cas, il est nécessaire d'empêcher la validation. Par exemple, dans une page de saisie d'informations disposant d'un bouton « Valider » et « Annuler ». La validation doit être opérée lors d'un clic sur le bouton « Valider » mais ne doit pas l'être lors d'un clic sur le bouton « Annuler ».

Pour chaque composant dont l'action doit être exécutée sans validation, il faut mettre l'attribut `immediate` du composant à `true`.

Exemple :

```
<h:commandButton value="Annuler" action="annuler" immediate="true"/>
```

53.12.3. L'écriture de classes de validation personnalisées

JSF fournit en standard des classes de validation de base. Il peut être nécessaire de développer ses propres classes de validation pour des besoins spécifiques.

Pour écrire sa propre classe de validation, il faut définir une classe qui implémente l'interface `javax.faces.validator.Validator`. Cette interface définit une seule méthode :

- `public void validate(FacesContext context, UIComponent component, Object toValidate)` : cette méthode permet de réaliser les traitements de validation

Elle attend en paramètre :

- un objet de type `FacesContext` qui permet d'accéder au contexte de l'application jsf
- un objet de type `UIComponent` qui contient une référence sur le composant dont la donnée est à valider
- un objet de type `Object` qui encapsule la valeur de la données à valider.

La méthode `validate()` doit lever une exception de type `ValidatorException` si une erreur dans les traitements de validation est détectée.

Exemple :

```
import java.util.regex.Matcher;
import java.util.regex.Pattern;

import javax.faces.application.FacesMessage;
import javax.faces.component.UIComponent;
import javax.faces.component.UIInput;
import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.validator.Validator;
import javax.faces.validator.ValidatorException;

import com.sun.faces.util.MessageFactory;

public class NumeroDeSerieValidator implements Validator {

    public static final String CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE =
        "message.validation.impossible";

    public void validate(FacesContext contexte, UIComponent composant,
        Object objet) throws ValidatorException {
        String valeur = null;
        boolean estValide = false;

        if ((contexte == null) || (composant == null)) {
            throw new NullPointerException();
        }
        if (!(composant instanceof UIInput)) {
            return;
        }

        valeur = objet.toString();

        Pattern p = Pattern.compile("[0-9][0-9]-[0-9][0-9][0-9]", Pattern.MULTILINE);
        Matcher m = p.matcher(valeur);
        estValide = m.matches();

        if (!estValide) {
            FacesMessage errMsg = MessageFactory.getMessage(contexte,
                CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE);
            throw new ValidatorException(errMsg);
        }
    }
}
```

Dans l'exemple précédent, la valeur à valider doit respecter une expression régulière de la forme deux chiffres, un tiret et trois chiffres.

Si la validation échoue alors il sera nécessaire d'informer l'utilisateur de la raison de l'échec grâce à un message stocké dans le `resourceBundle` de l'application.

Exemple :

```
message.validation.impossible=Le format du numéro de série est erroné
```

La valeur du message dans le `resourceBundle` peut être obtenue en utilisant la méthode `getMessage()` de la classe `MessageFactory`. Cette méthode attend en paramètres le contexte JSF de l'application et la clé du `resourceBundle` à extraire. Elle renvoie un objet de type `FacesMessages`. Il suffit alors simplement de fournir cet objet à la nouvelle instance de la classe `ValidatorException`.

Pour pouvoir utiliser une classe de validation, il faut la déclarer dans le fichier de configuration.

Exemple :

```
<validator>
  <validator-id>com.jmd.test.jsf.NumeroDeSerie</validator-id>
  <validator-class>com.jmd.test.jsf.NumeroDeSerieValidator</validator-class>
</validator>
```

Le tag `<validator-id>` permet de définir un identifiant pour la classe de validation. Le tag `<validator-class>` permet de préciser la classe pleinement qualifiée.

Pour utiliser la classe de validation dans une page, il faut utiliser le tag `<validator>` en fournissant à l'attribut `validatorId` la valeur donnée au tag `<validator-id>` dans le fichier de configuration :

Exemple :

```
<h:panelGrid columns="2">
  <h:outputText value="Numéro de série : " />
  <h:panelGroup>
    <h:inputText value="#{validation.numeroSerie}" id="numeroSerie" required="true">
      <f:validator validatorId="com.jmd.test.jsf.NumeroDeSerie"/>
    </h:inputText>
    <h:message for="numeroSerie"/>
  </h:panelGroup>
</h:panelGrid>
```

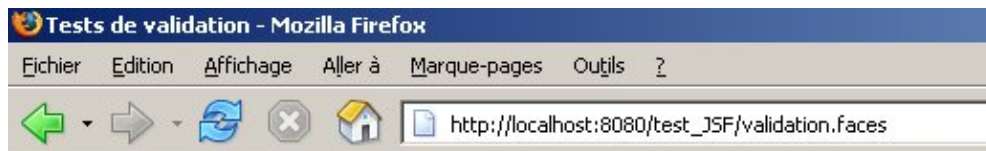
La saisie d'un numéro répondant à l'expression régulière et l'appui sur la touche entrée n'affiche aucun message d'erreur :



Tests de validation

Numéro de série :

La saisie d'un numéro ne répondant pas à l'expression régulière affiche le message d'erreur :



Tests de validation

Numéro de série : Le format du numéro de série est erroné

53.12.4. La validation à l'aide de bean

Il est possible de définir une méthode dans un bean qui va offrir les services de validation. Cette méthode doit avoir une signature similaire à celle de la méthode `validate()` de l'interface `Validator`.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import java.util.regex.Matcher;
import java.util.regex.Pattern;

import javax.faces.application.FacesMessage;
import javax.faces.component.UIComponent;
import javax.faces.component.UIInput;
import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.validator.ValidatorException;

import com.sun.faces.util.MessageFactory;

public class Validation {
    public static final String CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE =
        "message.validation.impossible";

    private String numeroSerie;

    public String getNumeroSerie() {
        return numeroSerie;
    }

    public void setNumeroSerie(String numeroSerie) {
        this.numeroSerie = numeroSerie;
    }

    public void valider(FacesContext contexte, UIComponent composant, Object objet) {
        String valeur = null;
        boolean estValide = false;

        if ((contexte == null) || (composant == null)) {
            throw new NullPointerException();
        }
        if (!(composant instanceof UIInput)) {
            return;
        }

        valeur = objet.toString();

        Pattern p = Pattern.compile("[0-9][0-9]-[0-9][0-9][0-9]", Pattern.MULTILINE);
        Matcher m = p.matcher(valeur);
        estValide = m.matches();

        if (!estValide) {
            FacesMessage errMsg = MessageFactory.getMessage(contexte,
                CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE);
            throw new ValidatorException(errMsg);
        }
    }
}
```

Pour utiliser cette méthode, il faut utiliser l'attribut `validator` et lui fournir en paramètre une expression qui désigne la méthode d'une instance du bean

Exemple :

```
<h:panelGrid columns="2">
  <h:outputText value="Numéro de série : " />
  <h:panelGroup>
    <h:inputText value="#{validation.numeroSerie}" id="numeroSerie"
      required="true" validator="#{validation.valider}" />
    <h:message for="numeroSerie"/>
  </h:panelGroup>
</h:panelGrid>
```

```
</h:panelGroup>
</h:panelGrid>
```

Cette approche est particulièrement utile pour des besoins spécifiques à une application car sa mise en oeuvre est difficilement portable d'une application à une autre.

53.12.5. Validation entre plusieurs composants

De base, le modèle de validation des données proposé par JSF repose sur une validation unitaire de chaque composant. Il est cependant fréquent d'avoir besoin de faire une validation en fonction des données d'un ou plusieurs autres composants.

Pour réaliser ce genre de tâche, il faut définir un backing bean qui aura accès à chacun des composants nécessaire aux traitements et de définir dans ce bean une méthode qui va réaliser les traitements de validation.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import java.util.regex.Matcher;
import java.util.regex.Pattern;

import javax.faces.application.FacesMessage;
import javax.faces.component.UIComponent;
import javax.faces.component.UIInput;
import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.validator.ValidatorException;

import com.sun.faces.util.MessageFactory;

public class Validation {
    public static final String CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE =
        "message.validation.impossible";

    private String numeroSerie;
    private String cle;
    private UIInput cleInput;
    private UIInput numeroSerieInput;

    public String getNumeroSerie() {
        return numeroSerie;
    }

    public void setNumeroSerie(String numeroSerie) {
        this.numeroSerie = numeroSerie;
    }

    public void valider(FacesContext contexte, UIComponent composant, Object objet) {
        String valeur = null;
        boolean estValide = false;

        if ((contexte == null) || (composant == null)) {
            throw new NullPointerException();
        }
        if (!(composant instanceof UIInput)) {
            return;
        }

        valeur = objet.toString();

        Pattern p = Pattern.compile("[0-9][0-9]-[0-9][0-9][0-9]", Pattern.MULTILINE);
        Matcher m = p.matcher(valeur);
        estValide = m.matches();

        if (!estValide) {
            FacesMessage errMsg = MessageFactory.getMessage(contexte,
                CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE);
            throw new ValidatorException(errMsg);
        }
    }
}
```

```

    }
}

public void validerCle(FacesContext contexte, UIComponent composant, Object objet) {
    System.out.println("validerCle");

    String valeurNumero = numeroSerieInput.getLocalValue().toString();
    String valeurCle = cleInput.getLocalValue().toString();
    boolean estValide = false;
    if (contexte == null) {
        throw new NullPointerException();
    }

    Pattern p = Pattern.compile("[0-9][0-9]-[0-9][0-9][0-9]", Pattern.MULTILINE);
    Matcher m = p.matcher(valeurNumero);
    estValide = m.matches() && valeurCle.equals("789");

    System.out.println("estValide="+estValide);
    if (!estValide) {
        FacesMessage errMsg = MessageFactory.getMessage(contexte,
            CLE_MESSAGE_VALIDATION_IMPOSSIBLE);
        throw new ValidatorException(errMsg);
    }
}

public String getCle() {
    return cle;
}

public void setCle(String cle) {
    this.cle = cle;
}

public UIInput getCleInput() {
    return cleInput;
}

public void setCleInput(UIInput cleInput) {
    this.cleInput = cleInput;
}

public UIInput getNumeroSerieInput() {
    return numeroSerieInput;
}

public void setNumeroSerieInput(UIInput numeroSerieInput) {
    this.numeroSerieInput = numeroSerieInput;
}
}

```

Il suffit alors d'ajouter un champ caché dans la vue sur lequel la classe de validation sera appliquée.

Exemple :

```

<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<%@ page language="java" %>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//w3c//dtd html 4.0 transitional//en">
<html>
<f:view>
<head>
    <title>Tests de validation</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
    <h:form>
        <h2>Tests de validation</h2>

        <h:panelGrid columns="2">
            <h:outputText value="Numéro de série : " />
            <h:panelGroup>
                <h:inputText value="#{validation.numeroSerie}" id="numeroSerie"

```



```

        required="true" binding="#{validation.numeroSerieInput}" />
        <h:message for="numeroSerie"/>
    </h:panelGroup>
    <h:outputText value="clé : " />
    <h:panelGroup>
        <h:inputText value="#{validation.cle}" id="cle" binding="#{validation.cleInput}"
            required="true" />
        <h:message for="validationCle"/>
    </h:panelGroup>
</h:panelGrid>

<h:inputHidden id="validationCle" validator="#{validation.validerCle}" value="nul"/>

<h:commandButton value="Valider" action="submit"/>

</h:form>
</body>
</f:view>
</html>

```



Tests de validation

Numéro de série :

clé : Le format du numéro de série est erroné

53.12.6. Ecriture de tags pour un convertisseur ou un valideur de données

L'écriture de tag personnalisé facilite l'utilisation d'un convertisseur ou d'un valideur et permet de leur fournir des paramètres.

Il faut définir une classe nommée handler qui va contenir les traitements du tag. Cette classe doit hériter d'une sous classe dédiée selon le type d'élément que va représenter le tag :

- ConverterTag : si le tag concerne un convertisseur
- ValidatorTag : si le tag concerne un valideur
- UIComponentTag et UIComponentBodyTag : si le tag concerne un composant

Le handler est un bean dont une propriété doit correspondre à chaque attribut défini dans le tag.

Pour pouvoir utiliser un tag personnalisé, il faut définir un fichier .tld

Ce fichier au format XML défini dans les spécifications des JSP permet de fournir des informations sur la bibliothèque de tags personnalisés notamment la version des spécifications utilisées et des informations sur chaque tag.

Enfin, il est nécessaire de déclarer l'utilisation de la bibliothèque de tags personnalisés dans la JSP.

53.12.6.1. Ecriture d'un tag personnalisé pour un convertisseur

Il faut définir un handler pour le tag qui est un bean qui hérite de la classe ConverterTag.

Il est important dans le constructeur du handler de faire un appel à la méthode setConverterId() en lui passant un id défini dans le fichier de configuration de l'application JSF.

Il faut redéfinir la méthode release() dont les traitements vont permettre de réinitialiser les propriétés de la classe. Ceci est important car l'implémentation utilisée pour utiliser un pool pour ces objets afin d'augmenter les performances. La méthode release() est dans ce cas utilisée pour recycler les instances du pool non utilisées.

Il faut ensuite redéfinir la méthode createConverter() qui va permettre la création d'une instance du convertisseur en utilisant les éventuels valeurs des attributs du tag.

La valeur fournie à un attribut d'un tag pour être soit un littéral soit une expression dont le contenu devra être évalué pour connaître la valeur à un instant donné.



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

53.12.6.2. Ecriture d'un tag personnalisé pour un valideur

L'écriture d'un tag personnalisé pour un valideur suit les mêmes règles que pour un convertisseur. La grande différence est que la classe handler doit hériter de la classe ValidatorTag. La méthode à appeler dans le constructeur est la méthode setValidatorId() et la méthode à redéfinir pour créer une instance du valideur est la méthode createValidator().



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

53.13. Sauvegarde et restauration de l'état

JSF sauvegarde l'état de chaque élément présent dans la vue : les composants, les convertisseurs, les valideurs, ... pourvu que ceux ci mettent en oeuvre un mécanisme adéquat.

Ces états sont stockés dans un champ de type hidden dans la vue pour permettre l'échange de ces informations entre deux requêtes si l'application est configurée dans ce sens dans le fichier de configuration.

Ce mécanisme peut prendre deux formes :

- la classe qui encapsule l'élément peut implémenter l'interface Serializable
- la classe qui encapsule l'élément peut implémenter l'interface StateHolder

Dans le premier cas, c'est le mécanisme standard de la sérialisation qui sera utilisé. Il nécessite donc très peu voir aucun code particulier si les champs de la classe sont tous d'un type qui est sérialisable.

L'implémentation de l'interface StateHolder nécessite la définition des deux méthodes définies dans l'interface

(saveState() et restoreState()) et la présence d'un constructeur par défaut. Cette approche peut être intéressante pour obtenir un contrôle très fin de la sauvegarde et de la restauration de l'état.

La méthode saveState(FacesContext) renvoie un objet serialisable qui va contenir les données de l'état à sauvegarder. La méthode restoreState(FacesContext, Object) effectue l'opération inverse.

Il est aussi nécessaire de définir une propriété nommée transient de type booléen qui précise si l'état doit être sauvegardé ou non.

Si l'élément n'implémente pas l'interface Serializable ou StateHolder alors son état n'est pas sauvegardé entre deux échanges de la vue.

53.14. Le système de navigation

Une application de type web se compose d'un ensemble de pages dans lesquelles l'utilisateur navigue en fonction de ces actions.

Un système de navigation standard peut être facilement mis en oeuvre avec JSF grâce à un paramétrage au format XML dans le fichier de configuration de l'application.

Le système de navigation assure la gestion de l'enchaînement des pages en utilisant des actions. Les règles de navigation sont des chaînes de caractères qui sont associés à une page d'origine et qui permet de déterminer la page de résultat. Toutes ces règles sont contenues dans le fichier de configuration face-config.xml.

La déclaration de ce système de navigation ressemble à celle utilisée dans le framework Struts.

Le système de navigation peut être statique ou dynamique. Dans ce dernier cas, des traitements particuliers doivent être mis en place pour déterminer la cible de la navigation.

Exemple :

```
...
<navigation-rule>
  <from-view-id>/login.jsp</from-view-id>
  <navigation-case>
    <from-outcome>login</from-outcome>
    <to-view-id>/accueil.jsp</to-view-id>
  </navigation-case>
</navigation-rule>
...
```

La tag <navigation-rule> permet de préciser des règles de navigation.

La tag <from-view-id> permet de préciser qu'elle est la page concernée. Ce tag n'est pas obligatoire : sans sa présence, il est possible définir une règle de navigation applicable à toutes les pages JSF de l'application.

Exemple :

```
<navigation-rule>
  <navigation-case>
    <from-outcome>logout</from-outcome>
    <to-view-id>/logout.jsp</to-view-id>
  </navigation-case>
</navigation-rule>
```

Il est aussi possible de désigner un ensemble de page dans le tag <from-view-id> en utilisant le caractère * dans la valeur du tag. Ce caractère * ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la valeur du tag et il doit être en dernière position.

Exemple :

```
<from-view-id>/admin/*</from-view-id>
```

Le tag `<navigation-case>` permet de définir les différents cas.

La valeur du tag `<from-outcome>` doit correspondre au nom d'une action.

Le tag `<to-view-id>` permet de préciser la page qui sera affichée. L'url fournie comme valeur doit commencer par un slash et doit préciser une page possédant une extension brute (ne surtout pas mettre une url utilisée par la servlet faisant office de contrôleur).

Le tag `<redirect/>` inséré juste après le tag `<to-view-id>` permet de demander la redirection vers la page au navigateur de l'utilisateur.

La gestion de la navigation est assurée par une instance de la classe `NavigationHandler`, gérée au niveau de l'application. Ce gestionnaire utilise la valeur d'un attribut `action` d'un composant pour déterminer la page suivante et faire la re-direction vers la page adéquat en fonction des informations fournies dans le fichier de configuration.

La valeur de l'attribut `action` peut être statique : dans ce cas la valeur est en dur dans le code de la vue

Exemple :

```
<h:commandButton action="login"/>
```

La valeur de l'attribut `action` peut être dynamique : dans ce cas la valeur est déterminée par l'appel d'une méthode d'un bean

Exemple :

```
<h:commandButton action="#{login.verifierMotDePasse}"/>
```

Dans ce cas, la méthode appelée ne doit pas avoir de paramètres et doit retourner une chaîne de caractères définie dans la navigation du fichier de configuration.

Lors des traitements par le `NavigationHandler`, si aucune action ne trouve de correspondance dans le fichier de configuration pour la page alors la page est simplement réaffichée.

53.15. La gestion des événements

Le modèle de gestion de événements de JSF est similaire est celui utilisé dans les JavaBeans : il repose sur les `Listener` et les `Event` pour traiter les événements générés dans les composants graphiques suite aux actions de l'utilisateur.

Un objet de type `Event` encapsule le composant à l'origine de l'événement et des données relatives à cet événement.

Pour être notifié d'un événement particulier, il est nécessaire d'enregistrer un objet qui implémente l'interface `Listener` auprès du composant concerné.

Lors de certaines actions de l'utilisateur, un événement est émis.

L'implémentation JSF propose deux types d'événements :

- **Value changed** : ces événements sont émis lors du changement de la valeur d'un composant de type `UIInput`, `UISelectOne`, `UISelectMany`, et `UISelectBoolean`
- **Action** : ces événements sont émis lors d'un clic sur un hyperlien ou un bouton qui sont des composants de type `UICommand`

JSF propose de transposer le modèle de gestion des événements des interfaces graphiques des applications standalone aux applications de type web utilisant JSF.

La gestion des événements repose donc sur deux types d'objets

- Event : classe qui encapsule l'événement lui même
- Listener : classe qui va encapsuler les traitements à réaliser pour un type d'événements

Comme pour les interfaces graphiques des applications standalone, la classe de type Listener doit s'enregistrer auprès du composant concerné. Lorsque celui ci émet un événement suite à une action de l'utilisateur, il appelle le Listener enregistré en lui fournissant en paramètre un objet de type Event.

Exemple :

```
<h:selectOneMenu ... valueChangeListener="#{choixLangue.langueChangement}">
    ...
</h:selectOneMenu>
```

JSF supporte trois types d'événements :

- les changements de valeurs : concernent les composants qui permettent la saisie ou la selection d'une valeur et que cette valeur change
- les actions : concernent un clic sur un bouton (commandButton) ou un lien (commandLink)
- les événements liés au cycle de vie : ils sont émis par le framework JSF durant le cycle de vie des traitements

Les traitements des listeners peuvent affecter la suite des traitements du cycle de vie de plusieurs manières :

- par défaut, laisser ces traitements se poursuivre
- demander l'exécution immédiate de la dernière étape en utilisant la méthode FacesContext.renderResponse()
- arrêter les traitements du cycle de vie en utilisant la méthode FacesContext.responseComplete()

53.15.1. Les événements liés à des changements de valeur

Il y a deux façons de préciser un listener de type valueChangeListener sur un composant :

- utiliser l'attribut valueChangeListener
- utiliser le tag valueChangeListener

L'attribut valueChangeListener permet de préciser une expression qui désigne une méthode qui sera exécutée durant les traitements du cycle de vie de la requête. Pour que ces traitements puissent être déclenchés, il faut soumettre la page.

Exemple :

```
<h:selectOneMenu value="#{choixLangue.langue}" onchange="submit()"
    valueChangeListener="#{choixLangue.langueChangement}">
    <f:selectItems value="#{choixLangue.languages}"/>
</h:selectOneMenu>
```

La méthode ne renvoie aucune valeur et attend en paramètre un objet de type ValueChangeEvent.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import java.util.Locale;
import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.event.ValueChangeEvent;
import javax.faces.model.SelectItem;

public class ChoixLangue {
```

```

private static final String LANGUE_FR = "Français";
private static final String LANGUE_EN = "Anglais";
private String langue = LANGUE_FR;

private SelectItem[] langueItems = {
    new SelectItem(LANGUE_FR, "Français"),
    new SelectItem(LANGUE_EN, "Anglais") };

public SelectItem[] getLangues() {
    return langueItems;
}

public String getLangue() {
    return langue;
}

public void setLangue(String langue) {
    this.langue = langue;
}

public void langueChangement(ValueChangeEvent event) {
    FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
    System.out.println("Changement de la langue : "+event.getNewValue());
    if (LANGUE_FR.equals((String) event.getNewValue()))
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.FRENCH);
    else
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.ENGLISH);
}
}
}

```

La classe ValueChangeEvent possède plusieurs méthodes utiles :

Méthode	Rôle
UIComponent getComponent()	renvoie le composant qui a généré l'événement
Object getNewValue()	renvoie la nouvelle valeur (convertie et validée)
Object getOldValue()	renvoie la valeur précédente

Le tag valueChangeListener permet aussi de préciser un listener. Son attribut type permet de préciser une classe implémentant l'interface ValueChangeListener.

Exemple :

```

<h:selectOneMenu value="#{choixLangue.langue}" onchange="submit()">
  <f:valueChangeListener type="com.jmd.test.jsf.ChoixLangueListener"/>
  <f:selectItems value="#{choixLangue.langues}"/>
</h:selectOneMenu>

```

Une telle classe doit définir une méthode processValueChange() qui va contenir les traitements exécutés en réponse à l'événement.

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import java.util.Locale;

import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.event.AbortProcessingException;
import javax.faces.event.ValueChangeEvent;
import javax.faces.event.ValueChangeListener;

public class ChoixLangueListener implements ValueChangeListener {

```

```

private static final String LANGUE_FR = "Français";

private static final String LANGUE_EN = "Anglais";

public void processValueChange(ValueChangeEvent event)
    throws AbortProcessingException {
    FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
    System.out.println("Changement de la langue : " + event.getNewValue());
    if (LANGUE_FR.equals((String) event.getNewValue()))
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.FRENCH);
    else
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.ENGLISH);
    }
}
}

```

53.15.2. Les événements liés à des actions

Les actions sont des clics sur des boutons ou des liens. Le clic sur un composant de type `commandLink` ou `commandButton` déclenche automatiquement la soumission de la page.

Il y a deux façons de préciser un listener de type `actionListener` sur un composant :

- utiliser l'attribut `actionListener`
- utiliser le tag `actionListener`

L'attribut `actionListener` permet de préciser une expression qui désigne une méthode qui sera exécutée durant les traitements du cycle de vie de la requête.

Exemple :

```

<table align="center" width="50%">
  <tr>
    <td width="50%"><h:commandButton image="images/bouton_valider.gif"
      actionListener="#{saisieDonnees.traiterAction}"
      id="Valider" />
    </td>
    <td><h:commandButton image="images/bouton_annuler.gif"
      actionListener="#{saisieDonnees.traiterAction}"
      id="Annuler"/>
    </td>
  </tr>
</table>

```

Cette méthode attend en paramètre un objet de type `ActionEvent`.

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.event.ActionEvent;

public class SaisieDonnees {

    public void traiterAction(ActionEvent e) {

        FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();

        String clientId = e.getComponent().getClientId(context);
        System.out.println("traiterAction : clientId=" + clientId);

    }
}

```

```
}
```

Le tag `valueChangeListener` permet aussi de préciser un listener. Son attribut `type` permet de préciser une classe implémentant l'interface `ValueChangeListener`.

Exemple :

```
<table align="center" width="50%">
  <tr>
    <td width="50%"><h:commandButton image="images/bouton_valider.gif" id="Valider" >
      <f:actionListener type="com.jmd.test.jsf.SaisieDonneesListener"/>
    </h:commandButton>
    </td>
    <td><h:commandButton image="images/bouton_annuler.gif" id="Annuler">
      <f:actionListener type="com.jmd.test.jsf.SaisieDonneesListener"/>
    </h:commandButton>
    </td>
  </tr>
</table>
```

Une telle classe doit définir la méthode `processAction()` définie dans l'interface.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.event.AbortProcessingException;
import javax.faces.event.ActionEvent;
import javax.faces.event.ActionListener;

public class SaisieDonneesListener implements ActionListener {

    public void processAction(ActionEvent e) throws AbortProcessingException {
        FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();

        String clientId = e.getComponent().getClientId(context);
        System.out.println("processAction : clientId=" + clientId);
    }
}
```

53.15.3. L'attribut immediate

L'attribut `immediate` permet de demander les traitements immédiats des listeners.

Par exemple, sur une page un composant possède un attribut `required` et un second possède un listener. Les traitements du second doivent pouvoir être réalisés sans que le premier composant n'affiche un message d'erreur lié à sa validation.

Le cycle de traitement de la requête est modifié lorsque l'attribut `immediate` est positionné dans un composant. Dans ce cas, les données du composant sont converties et validées si nécessaire puis les traitements du listener sont exécutés à la place de l'étape « Process validations » (juste après l'étape `Apply Request Value`).

Exemple :

```
<h:selectOneMenu value="#{choixLangue.langue}" onchange="submit()" immediate="true">
  <f:valueChangeListener type="com.jmd.test.jsf.ChoixLangueListener"/>
  <f:selectItems value="#{choixLangue.languages}"/>
</h:selectOneMenu>
```


Par défaut, ceci modifie l'ordre d'exécution des traitements du cycle de vie mais n'empêche pour les traitements prévus de s'exécuter. Pour les inhiber, il est nécessaire de demander au framework JSF d'interrompre les traitements du cycle de vie en utilisant la méthode `renderResponse()` du contexte.

Exemple :

```
public void langueChangement(ValueChangeEvent event) {
    FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
    System.out.println("Changement de la langue : " + event.getNewValue());
    if (LANGUE_FR.equals((String) event.getNewValue())) {
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.FRENCH);
    } else {
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.ENGLISH);
    }
    context.renderResponse();
}
```

Le mode de fonctionnement est le même avec les `actionListener` hormis le fait que l'appel à la méthode `renderResponse()` est inutile puisqu'il est automatiquement fait par le framework.

53.15.4. Les événements liés au cycle de vie

Le framework émet des événements avant et après chaque étape du cycle de vie des requêtes. Ils sont traités par des `phaseListeners`.

L'enregistrement d'un `phaseListener` se fait dans le fichier de configuration dans un tag fils `<phase-listener>` fils du tag `<lifecycle>` qui doit contenir le nom pleinement qualifié d'une classe.

Exemple :

```
<faces-config>
...

<lifecycle>
  <phase-listener>com.jmd.test.jsf.PhasesEcouleur</phase-listener>
</lifecycle>

</faces-config>
```

La classe précisée doit implémenter l'interface `javax.faces.event.PhaseListener` qui définit trois méthodes :

- `getPhaseId()` : renvoie un objet de type `PhaseId` qui permet de préciser à quelle phase se listener correspond
- `beforePhase()` : traitements à exécuter avant l'exécution de la phase
- `afterPhase()` : traitements à exécuter après l'exécution de la phase

La classe `PhaseId` définit des constantes permettant d'identifier chacune des phases : `PhaseId.RESTORE_VIEW`, `PhaseId.APPLY_REQUEST_VALUES`, `PhaseId.PROCESS_VALIDATIONS`, `PhaseId.UPDATE_MODEL_VALUES`, `PhaseId.INVOKE_APPLICATION` et `PhaseId.RENDER_RESPONSE`

Elle définit aussi la constante `PhaseId.ANY_PHASE` qui permet de demander l'application du listener à toutes les phases. Cela peut être très utile lors du débogage.

Exemple :

```
package com.jmd.test.jsf;

import javax.faces.event.PhaseEvent;
import javax.faces.event.PhaseId;
import javax.faces.event.PhaseListener;

public class PhasesEcouleur implements PhaseListener {
```

```

    public void afterPhase(PhaseEvent pe) {
        System.out.println("Après " + pe.getPhaseId());
    }

    public void beforePhase(PhaseEvent pe) {
        System.out.println("Avant " + pe.getPhaseId());
    }

    public PhaseId getPhaseId() {
        return PhaseId.ANY_PHASE;
    }
}

```

Lors de l'appel de la première page de l'application, les informations suivantes sont affichées dans la sortie standard

```

Avant RESTORE_VIEW 1
Après RESTORE_VIEW 1
Avant RENDER_RESPONSE 6
Après RENDER_RESPONSE 6

```

Lors d'une soumission de cette page avec une erreur de validation des données, les informations suivantes sont affichées dans la sortie standard

```

Avant RESTORE_VIEW 1
Après RESTORE_VIEW 1
Avant APPLY_REQUEST_VALUES 2
Après APPLY_REQUEST_VALUES 2
Avant PROCESS_VALIDATIONS 3
Après PROCESS_VALIDATIONS 3
Avant RENDER_RESPONSE 6
Après RENDER_RESPONSE 6

```

Lors d'une soumission de cette page sans erreur de validation des données, les informations suivantes sont affichées dans la sortie standard

```

Avant RESTORE_VIEW 1
Après RESTORE_VIEW 1
Avant APPLY_REQUEST_VALUES 2
Après APPLY_REQUEST_VALUES 2
Avant PROCESS_VALIDATIONS 3
Après PROCESS_VALIDATIONS 3
Avant UPDATE_MODEL_VALUES 4
Après UPDATE_MODEL_VALUES 4
Avant INVOKE_APPLICATION 5
Après INVOKE_APPLICATION 5
Avant RENDER_RESPONSE 6
Après RENDER_RESPONSE 6

```

53.16. Déploiement d'une application

Une application utilisant JSF s'exécute dans un serveur d'application contenant un conteneur web implémentant les spécifications servlet 1.3 et JSP 1.2 minimum. Une telle application doit être packagée dans un fichier .war.

La compilation des différentes classes de l'application nécessite l'ajout dans le classpath de la bibliothèque servlet.

Elle nécessite aussi l'ajout dans le classpath de la bibliothèque jsf-api.jar de la ou des bibliothèques requises par l'implémentation JSF utilisées.

Ces bibliothèques doivent aussi être disponibles pour le conteneur web qui va exécuter l'application. Le plus simple est de mettre ces fichiers dans le répertoire WEB-INF/lib

53.17. Un exemple d'application simple

Cette section va développer une petite application constituée de deux pages. La première va demander le nom de l'utilisateur et la seconde afficher un message de bienvenue.

Il faut créer un répertoire, par exemple nommé Test_JSF et créer à l'intérieur la structure de l'application qui correspond à la structure de toute application Web selon les spécifications J2EE, notamment le répertoire WEB-INF avec ces sous répertoires lib et classes.

Il faut ensuite copier les fichiers nécessaire à une utilisation de JSF dans l'application web.

Il suffit de copier *.jar du répertoire lib de l'implémentation de référence vers le répertoire WEB-INF/lib du projet.

Il faut créer un fichier à la racine du projet et le nommer index.htm

Exemple :

```
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Refresh" content= "0; URL=login.faces"/>
    <title>Demarrage de l'application</title>
  </head>
  <body>
    <p>D&eacute;marrage de l'application ...</p>
  </body>
</html>
```

Il faut créer un fichier à la racine du projet et le nommer login.jsp

Exemple :

```
<html>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<f:view>
<head>
  <title>Application de tests avec JSF</title>
</head>
<body>
  <h:form>
    <h3>Identification</h3>
    <table>
      <tr>
        <td>Nom : </td>
        <td><h:inputText value="#{login.nom}"/></td>
      </tr>
      <tr>
        <td>Mot de passe :</td>
        <td><h:inputSecret value="#{login.mdp}"/></td>
      </tr>
      <tr>
        <td colspan="2"><h:commandButton value="Login" action="login"/></td>
      </tr>
    </table>
  </h:form>
</body>
</f:view>
</html>
```

Il faut créer une nouvelle classe nommée com.jmd.test.jsf.LoginBean et la compiler dans le répertoire WEB-INF/classes.

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

public class LoginBean {

    private String nom;
    private String mdp;

    public String getMdp() {
        return mdp;
    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setMdp(String string) {
        mdp = string;
    }

    public void setNom(String string) {
        nom = string;
    }

}

```

Il faut créer un fichier à la racine du projet et le nommer `accueil.jsp` : cette page contiendra la page d'accueil de l'application.

Il faut créer un fichier dans le répertoire `/WEB-INF` et le nommer `faces-config.xml`

Exemple :

```

<?xml version="1.0"?>

<!DOCTYPE faces-config PUBLIC
"-//Sun Microsystems, Inc.//DTD JavaServer Faces Config 1.0//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-facesconfig_1_0.dtd">

<faces-config>
    <navigation-rule>
        <from-view-id>/login.jsp</from-view-id>
        <navigation-case>
            <from-outcome>login</from-outcome>
            <to-view-id>/accueil.jsp</to-view-id>
        </navigation-case>
    </navigation-rule>

    <managed-bean>
        <managed-bean-name>login</managed-bean-name>
        <managed-bean-class>com.jmd.test.jsf.LoginBean</managed-bean-class>
        <managed-bean-scope>session</managed-bean-scope>
    </managed-bean>

</faces-config>

```

Il faut créer un fichier dans le répertoire `/WEB-INF` et le nommer `web.xml`

Exemple :

```

<?xml version="1.0"?>

<!DOCTYPE web-app PUBLIC
"-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.3//EN"
"http://java.sun.com/dtd/web-app_2_3.dtd">

<web-app>
    <servlet>
        <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>

```

```

    <servlet-class>javax.faces.webapp.FacesServlet</servlet-class>
    <load-on-startup>1</load-on-startup>
</servlet>

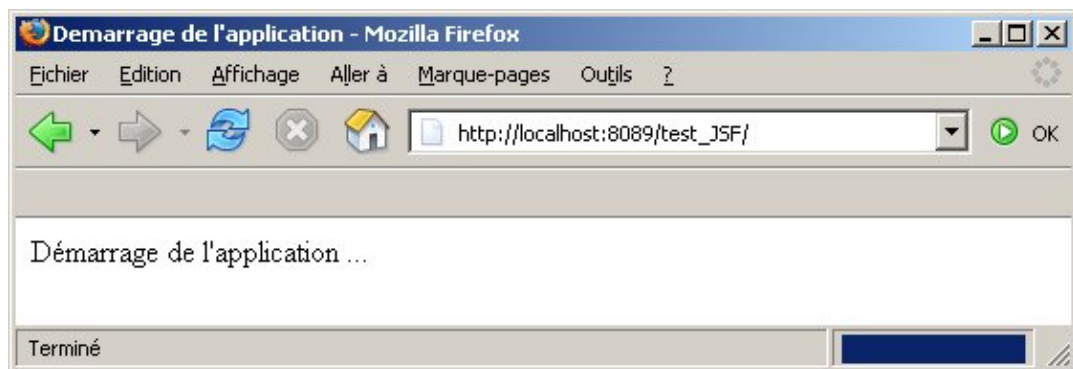
<servlet-mapping>
    <servlet-name>Faces Servlet</servlet-name>
    <url-pattern>*.faces</url-pattern>
</servlet-mapping>

<welcome-file-list>
    <welcome-file>index.htm</welcome-file>
</welcome-file-list>

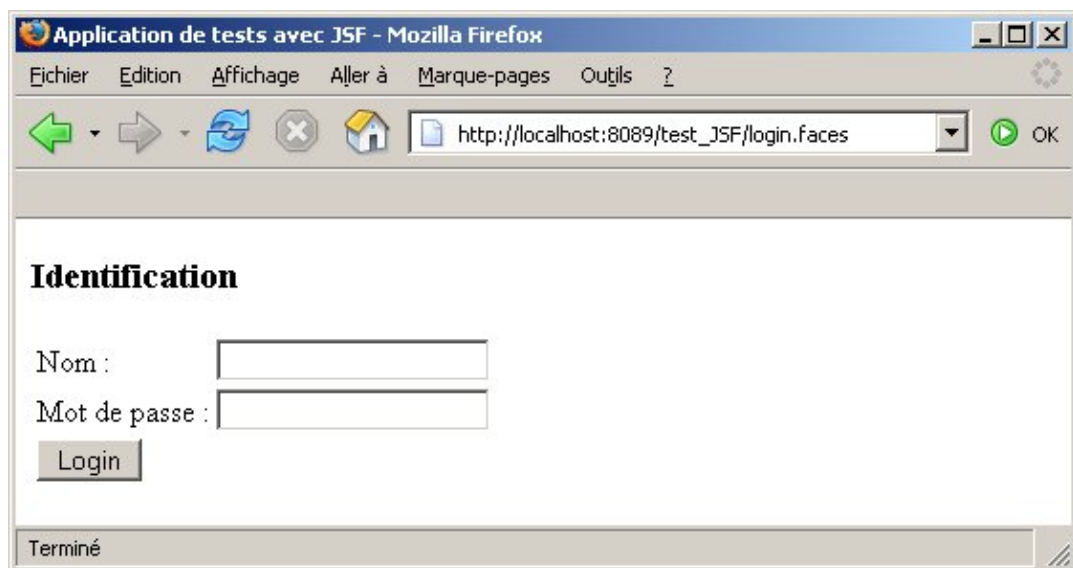
</web-app>

```

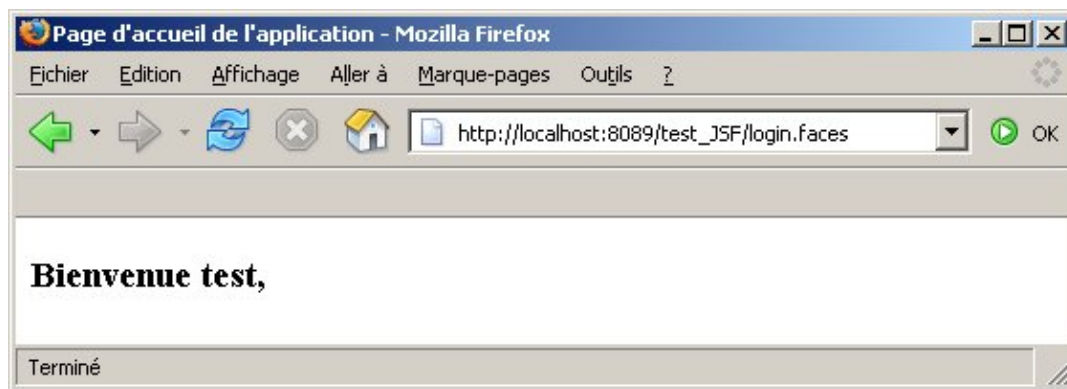
Il suffit alors de démarrer Tomcat, puis d'ouvrir un navigateur et taper l'url http://localhost:8089/test_JSF/ (en remplaçant le port 8089 par celui défini dans Tomcat).



Une fois l'application démarrée, la page de login s'affiche



Il faut saisir un nom par exemple test et cliquer sur le bouton « Login ».



Cette exemple ne met en aucune façon en valeur la puissance de JSF mais permet simplement de mettre en place les éléments minimum pour une application utilisant JSF.

53.18. L'internationalisation

JSF propose des fonctionnalités qui facilitent l'internationalisation d'une application.

Il faut définir un fichier au format properties qui va contenir la définition des chaînes de caractères. Un tel fichier possède les caractéristiques suivantes :

- le fichier doit avoir l'extension .properties
- il doit être dans le classpath de l'application
- il est composé d'une paire clé=valeur par ligne. La clé permet d'identifier de façon unique la chaîne de caractères

Exemple : le fichier msg.properties

```
login_titre=Application de tests avec JSF
login_identification=Identification
login_nom=Nom
login_mdp=Mot de passe
login_Login=Valider
```

Ce fichier correspond à la langue par défaut. Il est possible de définir d'autre fichier pour d'autres langues. Ces fichiers doivent être avoir le même nom suivi d'un underscore et du code langue défini par le standard ISO 639 avec toujours l'extension .properties.

Exemple :

```
msg.properties
msg_en.properties
msg_de.properties
```

Il faut bien sûr remplacer les valeurs de chaque chaîne par leur traduction correspondante.

Exemple :

```
login_titre=Tests of JSF
login_identification=Login
login_nom=Name
login_mdp=Password
login_Login=Login
```

Les langues disponibles doivent être précisées dans le fichier de configuration.

Exemple :

```
<faces-config>
...
<application>
  <locale-config>
    <default-locale>fr</default-locale>
    <supported-locale>en</supported-locale>
  </locale-config>
</application>
...
</faces-config>
```

Pour utiliser l'internationalisation dans les vues, il faut utiliser le tag `<f:loadBundle>` pour charger le fichier `.properties` nécessaire. Deux attributs de ce tags sont requis :

- `basename` : précise la localisation et le nom de base des fichiers `.properties`. La notation de la localisation est similaire à celle utilisée pour les packages
- `var` : précise le nom de la variable qui va contenir les chaînes de caractères

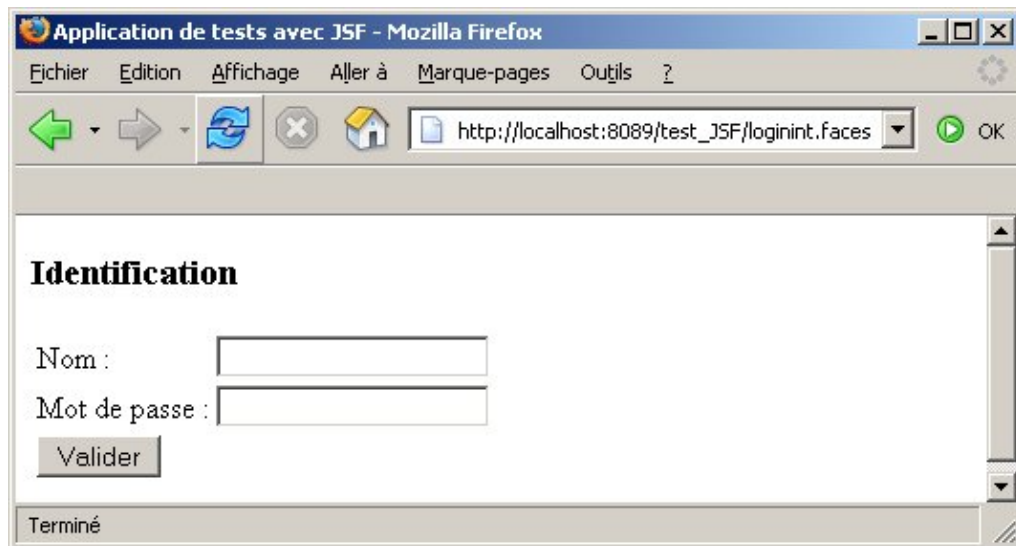
Il ne reste plus qu'à utiliser la variable définie en utilisant la notation avec un point pour la clé de la chaîne dont on souhaite utiliser la valeur.

Exemple :

```
<html>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<f:view>
<f:loadBundle basename="com.jmd.test.jsf.msg" var="msg"/>

<head>
  <title><h:outputText value="#{msg.login_titre}"/></title>
</head>
<body>
  <h:form>
    <h3><h:outputText value="#{msg.login_identification}"/></h3>
    <table>
      <tr>
        <td><h:outputText value="#{msg.login_nom}"/> : </td>
        <td><h:inputText value="#{login.nom}"/></td>
      </tr>
      <tr>
        <td><h:outputText value="#{msg.login_mdp}"/> : </td>
        <td><h:inputSecret value="#{login.mdp}"/></td>
      </tr>
      <tr>
        <td colspan="2"><h:commandButton value="#{msg.login_Login}" action="login"/></td>
      </tr>
    </table>
  </h:form>
</body>
</f:view>
</html>
```

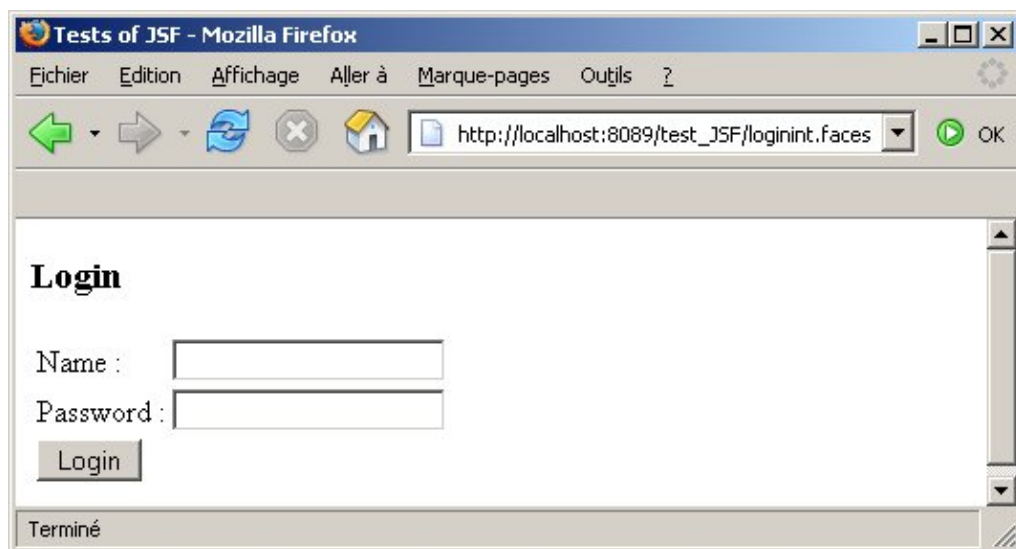
La langue à utiliser est déterminée automatiquement par JSF en fonction des informations contenues dans la propriété `Accept-Language` de l'en-tête de la requête et du fichier de configuration.



La langue peut aussi être forcée dans l'objet de type view en précisant le code langue dans l'attribut locale.

Exemple :

```
...
    f:view locale="en">
...
```



Elle peut aussi être déterminée dans le code des traitements. L'exemple suivant va permettre à l'utilisateur de sélectionner la langue utilisée entre français et anglais grâce à deux petites icônes cliquables.

Exemple :

```
<html>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/core" prefix="f" %>
<%@ taglib uri="http://java.sun.com/jsf/html" prefix="h" %>
<f:view>
<f:loadBundle basename="com.jmd.test.jsf.Messages" var="msg"/>
<head>
<title>Application de tests avec JSF</title>
</head>
<body>
    <h:form>

        <table>
        <tr>
            <td>
                <h:commandLink action="#{langueApp.activerFR}" immediate="true">
```



```

        <h:graphicImage value="images/francais.jpg" style="border: 0px"/>
    </h:commandLink>
</td>
<td>
    <h:commandLink action="#{langueApp.activerEN}" immediate="true">
        <h:graphicImage value="images/anglais.jpg" style="border: 0px"/>
    </h:commandLink>
</td>
<td width="100%">&nbsp;</td>
</tr>
</table>

<h3><h:outputText value="#{msg.login_titre}" /></h3>
<p>&nbsp;</p>
<h:panelGrid columns="2">
    <h:outputText value="#{msg.login_nom}" />
    <h:panelGroup>
        <h:inputText value="#{login.nom}" id="nom" required="true"
            binding="#{login.inputTextNom}" />
        <h:message for="nom" />
    </h:panelGroup>
    <h:outputText value="#{msg.login_mdp}" />
    <h:inputSecret value="#{login.mdp}" />
    <h:commandButton value="#{msg.login_valider}" action="login" />
</h:panelGrid>

</h:form>
</body>
</f:view>
</html>

```

Ce code n'a rien de particulier si ce n'est l'utilisation de l'attribut immediate sur les liens sur le choix de la langue pour empêcher la validation des données lors d'un changement de la langue d'affichage.

Ce sont les deux méthodes du bean qui se charge de modifier la Locale par défaut du contexte de l'application

Exemple :

```

package com.jmd.test.jsf;

import java.util.Locale;

import javax.faces.context.FacesContext;

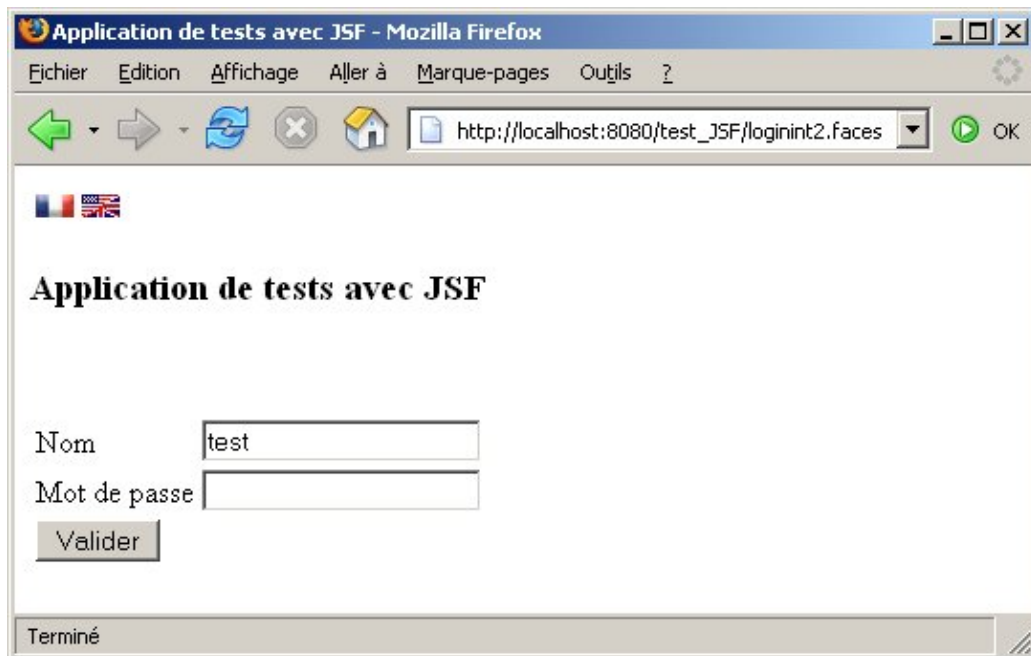
public class LangueApp {

    public String activerFR() {
        FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.FRENCH);
        return null;
    }

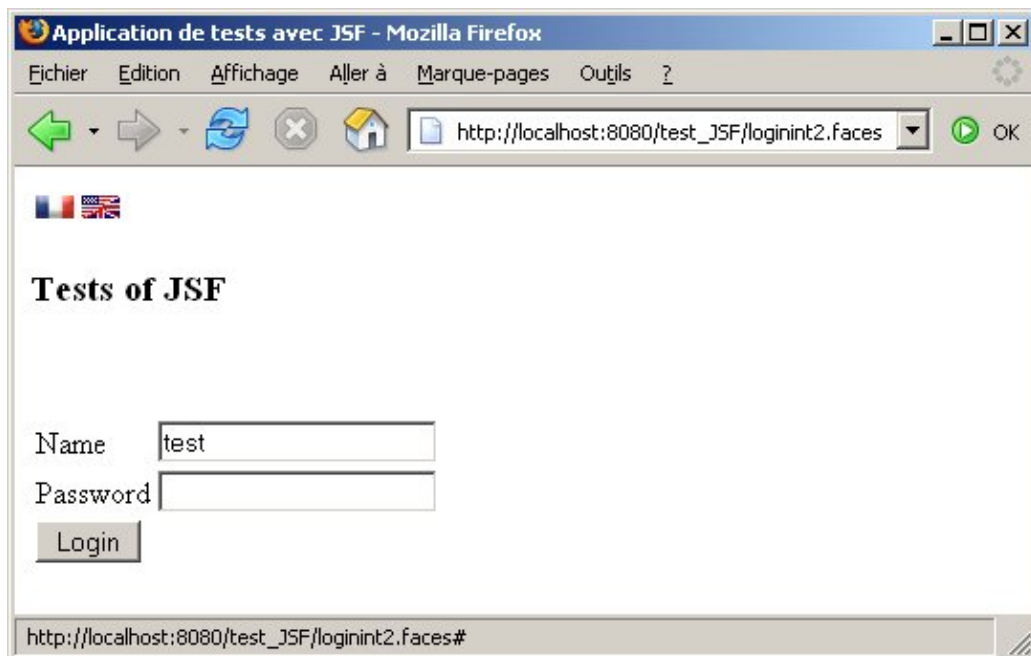
    public String activerEN() {
        FacesContext context = FacesContext.getCurrentInstance();
        context.getViewRoot().setLocale(Locale.ENGLISH);
        return null;
    }
}

```

Lors de l'exécution, la page s'affiche en français par défaut.



Lors d'un clic sur la petite icône indiquant la langue anglaise, la page est réaffichée en anglais.



53.19. Les points faibles de JSF

Malgré ces nombreux points forts, JSF possède aussi quelques points faibles :

- Maturité de la technologie

JSF est une technologie récente qui nécessite l'écriture de beaucoup de code. Bien que prévu pour être utilisé dans des outils pour faciliter la rédaction d'une majeure partie de ce code, seuls quelques outils supportent JSF.

- Manque de composants évolués en standard

L'implémentation standard ne propose que des composants simples dont la plupart ont une correspondance directe en HTML. Hormis le composant dataTable aucun composant évolué n'est proposé en standard dans la

version 1.0. Il est donc nécessaire de développer ces propres composants ou d'acquérir les composants nécessaires auprès de tiers.

- Consommation en ressources d'une application JSF

L'exécution d'une application JSF est assez gourmande en ressource notamment mémoire à cause du mode de fonctionnement du cycle de traitement d'une page. Ce cycle de vie inclus la création en mémoire d'une arborescence des composants de la page utilisée lors des différentes étapes de traitements.

- Le rendu des composants uniquement en HTML en standard

Dans l'implémentation de référence le rendu des composants est uniquement possible en HTML, alors que JSF intègre en système de rendu (Renderer) découplé des traitements des composants. Pour un rendu différent de HTML, il est nécessaire développer ces propres Renderers ou d'acquérir un système de rendu auprès de tiers



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Chapitre 54



Ce chapitre sera développé dans une version future de ce document

54.1. stxx

stxx est un projet open source dont le but est de fournir une extension de Struts qui facilite l'utilisation de XML et de XSL en intégration dans Struts.

Le site officiel de ce projet est à l'url : <http://stxx.sourceforge.net/>.

54.2. WebMacro



Webmacro est un moteur de template open source.

Le site officiel de Webmacro est à l'url : <http://www.webmacro.org/>

54.3. FreeMarker



FreeMarker est un moteur de template open source développé en Java.

Le site officiel de FreeMarker est à l'url : <http://freemarker.sourceforge.net/>

54.4. Velocity



Velocity est un moteur de template open source développé en Java par le projet Jakarta du groupe Apache.

<http://jakarta.apache.org/velocity/>

Chapitre 55

Le terme AJAX est l'acronyme de "Asynchronous JavaScript and XML", utilisé pour la première fois par Jesse James Garrett dans son article " [Ajax: A New Approach to Web Applications](#) ". Ce terme c'est depuis popularisé.

Cependant AJAX est un acronyme qui reflète relativement mal ce qu'est AJAX en réalité : Ajax est un concept qui n'est pas lié particulièrement à un langage de développement et à un format d'échange de données. Cependant, pour faciliter la portabilité, la mise en oeuvre courante d'AJAX fait appel aux technologies Javascript et XML.

AJAX n'est pas une technologie mais plutôt une architecture technique qui permet d'interroger un serveur de manière asynchrone pour obtenir des informations permettant de mettre à jour dynamiquement la page HTML en manipulant son arbre DOM via DHTML.

Ajax est donc un modèle technique dont la mise en oeuvre intègre généralement plusieurs technologies :

- Une page web faisant usage d'Ajax (HTML/CSS/Javascript)
- Une communication asynchrone avec un serveur pour obtenir des données
- Une manipulation de l'arbre DOM de la page pour permettre sa mise à jour (DHTML)
- Une utilisation d'un langage de script (Javascript généralement) pour réaliser les différentes actions côté client

Historiquement, les développeurs d'applications web concentrent leurs efforts sur la partie métier et la persistance des données. La partie IHM est souvent délaissée essentiellement en invoquant les limitations de la technologie HTML. La maturité des technologies mises en oeuvre par le DHTML permettent maintenant de développer des applications plus riches et plus dynamiques.

Le but principal d'Ajax est d'éviter le rechargement complet d'une page pour n'en mettre qu'une partie à jour. Ceci permet donc d'améliorer l'interactivité et le dynamisme de l'application web qui le met en oeuvre.

Le fait de pouvoir opérer des actions asynchrones côté serveur et des mises à jour partielles d'une page web permet d'offrir de nombreuses possibilités de fonctionnalités :

- Rafraîchissement de données : par exemple rafraîchir le contenu d'une liste lors d'une pagination
- Auto-complétion d'une zone de saisie
- Validation de données en temps réel
- Modifier les données dans une table sans utiliser une page dédiée pour faire la mise à jour. Lors du clic sur un bouton modifier, il est possible de transformer les zones d'affichage en zones de saisie, d'utiliser Ajax pour envoyer une requête de mise à jour côté serveur à la validation par l'utilisateur et de réafficher les données modifiées à la place des zones de saisies
- ...

Les utilisations d'Ajax sont donc nombreuses mais cette liste n'est pas exhaustive : cependant elle permet déjà de comprendre qu'AJAX peut rendre les applications web plus dynamiques et interactives.

Les technologies requises pour mettre en oeuvre Ajax sont disponibles depuis plusieurs années (les concepts proposés par Ajax ne sont pas récents puisque Microsoft proposait déjà une solution équivalente dans Internet Explorer 5).

La mise à disposition de ces concepts dans la plupart des navigateurs récents permet à Ajax de connaître un énorme engouement essentiellement justifié par les fonctionnalités proposées et par des mises en oeuvre concrètes à succès des sites tels que Google Gmail, Google Suggest ou Google GMaps. Cet engouement va jusqu'à qualifier de façon générale l'utilisation d'Ajax et quelques autres concepts sous le terme Web 2.0.

Le succès d'AJAX est assuré par le fait qu'il apporte aux utilisateurs d'applications web des fonctionnalités manquantes dans ce type d'applications mais déjà bien connues des utilisateurs dans des applications de type standalone. La mise à jour dynamique de la page apporte aux utilisateurs une convivialité et une rapidité dans les applications web.

L'accroissement de l'utilisation d'AJAX permet de voir apparaître des frameworks qui facilitent sa mise en oeuvre et son intégration dans les applications. Un de ces framework, le framework DWR, est présenté dans ce chapitre.

Le [Java Blueprints](#) de Sun recense les meilleures pratiques d'utilisation d'Ajax avec J2EE : chaque référence propose une description, une solution de conception et un exemple de code fonctionnel mettant en oeuvre la solution. Ces références sont actuellement l'auto-complétion, une barre de progression et la validation des données d'un formulaire.

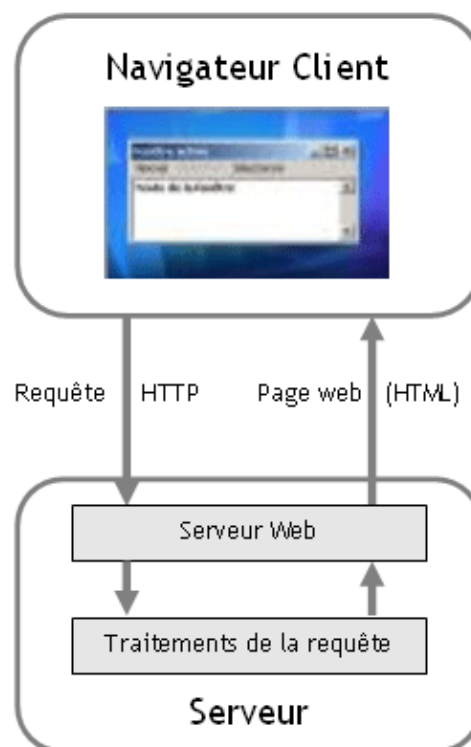
Ajax est aussi en cours d'intégration dans les Java Server Faces.

55.1. Présentation d'Ajax

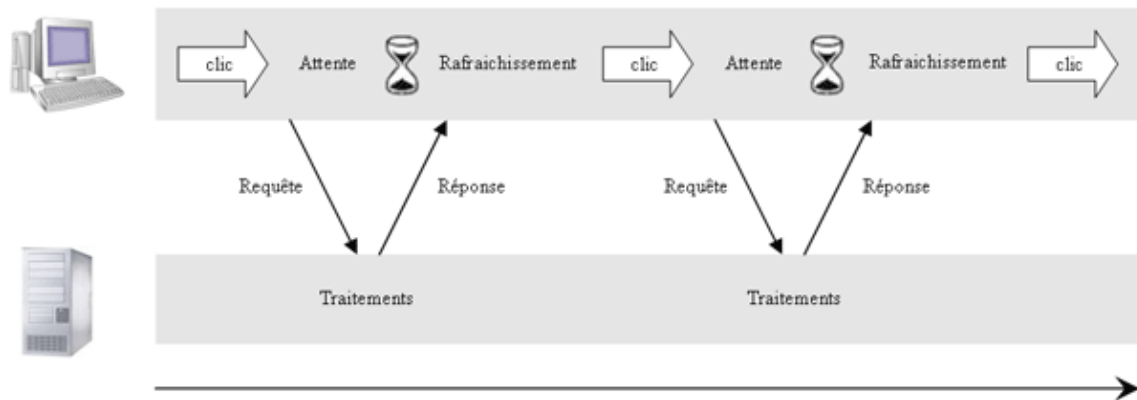
Traditionnellement les pages HTML ont besoin d'être entièrement rafraîchies dès lors qu'une simple portion de la page doit être rafraîchie. Ce mode de fonctionnement possède plusieurs inconvénients :

- limite les temps de réponse de l'application,
- augmente la consommation de bande passante et de ressources côté serveur
- perte du contexte lié au protocole http (utilisation de mécanisme tel que les cookies ou la session pour conserver un état)

Dans une application web, les échanges entre le client et le serveur sont opérés de manière synchrone. Chaque appel nécessitant un traitement côté serveur impose un rafraîchissement complet de la page. Le mode de fonctionnement d'une application web classique est donc le suivant :



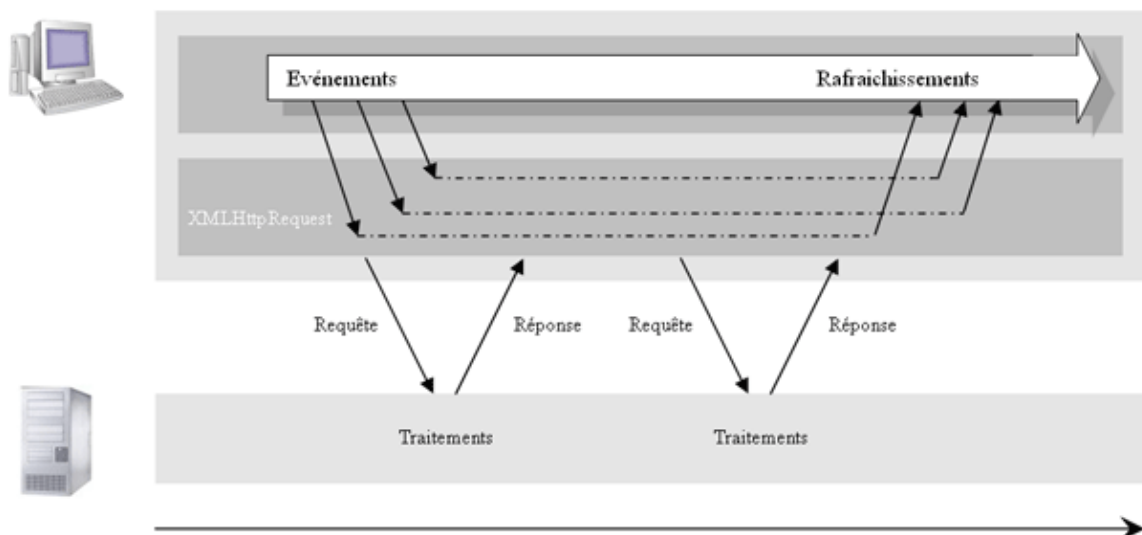
Avant Ajax, les applications web fonctionnaient sur un mode soumission/attente/rafraîchissement totale de la page. Chaque appel au serveur retourne la totalité de la page qui est donc entièrement reconstruite et retournée au navigateur pour affichage. Durant cette échange, l'utilisateur est obligé d'attendre la réponse du serveur ce qui implique au mieux un clignotement lors du rafraîchissement de la page ou l'affichage d'une page blanche en fonction du temps de traitement de la requête par le serveur.



Ajax repose essentiellement sur un échange asynchrone entre le client et le serveur ce qui évite aux utilisateurs d'avoir un temps d'attente obligatoire entre leur action et la réponse correspondante tant qu'il reste dans la même page. Ce mode de communication et le rafraîchissement partiel de la page en fonction des données reçues en réponse du serveur permettent d'avoir une meilleure réactivité aux actions de l'utilisateur.

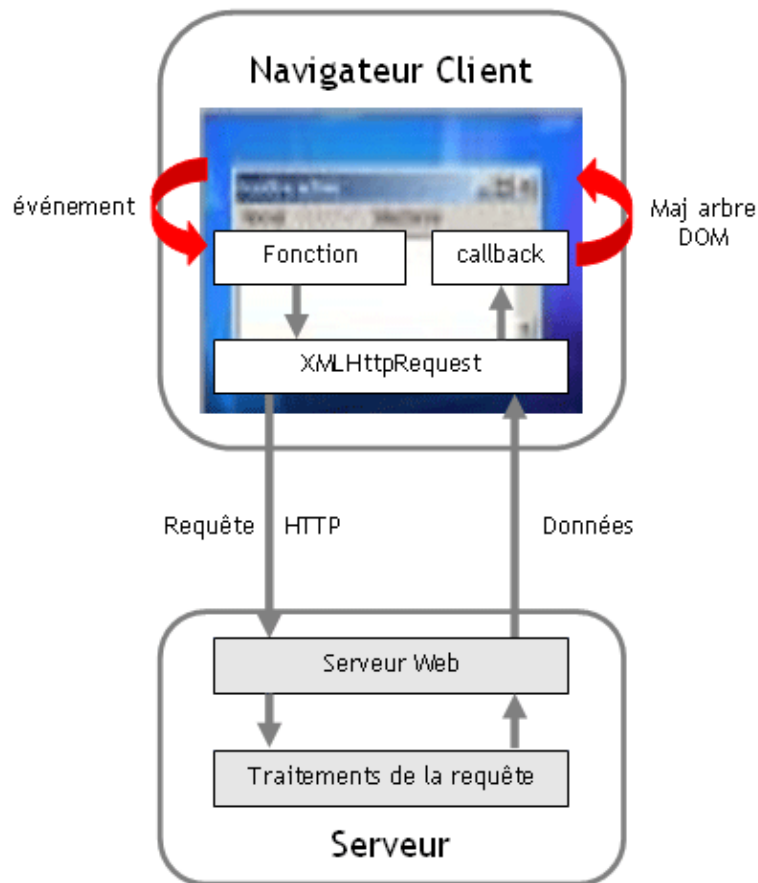
Avec Ajax :

- Le rafraîchissement partiel d'une page remplace le rafraîchissement systématique total de la page
- La communication asynchrone remplace la communication synchrone entre le client et le serveur. Ceci permet d'améliorer l'interactivité entre l'utilisateur et l'application



L'utilisation d'Ajax dans une application web permet des communications asynchrones, ce qui permet à l'utilisateur de rester dans la page courante. La mise à jour dynamique de la page en fonction de la réponse permet de rendre ces traitements transparents pour l'utilisateur et surtout de lui donner une impression de fluidité.

Le mode de fonctionnement d'une application web utilisant Ajax est le suivant :



Tous ces traitements sont déclenchés par un événement utilisateur sur un composant (clic, changement d'une valeur, perte du focus, ...) ou système (timer, ...) dans la page.

La partie centrale d'Ajaxy est un moteur capable de communiquer de façon asynchrone avec un serveur en utilisant le protocole http. Généralement les appels au serveur se font via l'objet Javascript XMLHttpRequest. Cet objet n'est pas défini dans les spécifications courantes de Javascript mais il est implémenté dans tous les navigateurs récents car il devient un standard de facto. Il est donc important de noter qu'Ajaxy ne fonctionnera pas sur des navigateurs anciens : ceci est à prendre en compte lors d'une volonté d'utilisation d'Ajaxy ou lors de sa mise en oeuvre.

L'objet Javascript XMLHttpRequest occupe donc un rôle majeur dans Ajax puisqu'il assure les communications entre le client et le serveur. Généralement ces communications sont asynchrones pour permettre à l'utilisateur de poursuivre ces activités dans la page.

AJAX nécessite une architecture différente côté serveur : habituellement en réponse à une requête le serveur renvoie le contenu de toute la page. En réponse à une requête faite via AJAX, le serveur doit renvoyer des informations qui seront utilisées côté client par du code Javascript pour mettre à jour la page. Le format de ces informations est généralement XML mais ce n'est pas une obligation.

Le rafraîchissement partiel d'une page via Ajax permet d'accroître la réactivité de l'IHM mais aussi de diminuer la bande passante et les ressources serveurs consommées lors d'un rafraîchissement complet de la page web.

La mise à jour partielle d'une page en modifiant directement son arbre DOM permet de conserver le contexte de l'état de la page. Les parties inchangées via le DOM restent inchangées et sont toujours connues et utilisables. Cependant un des effets pervers pour l'utilisateur est l'utilisation du bouton back du navigateur dont l'utilisateur est habitué à obtenir l'état précédent de la page dans le cas d'un rafraîchissement à chaque action. Ce nouveau mode peut être déroutant pour l'utilisateur.

55.2. Le détail du mode de fonctionnement

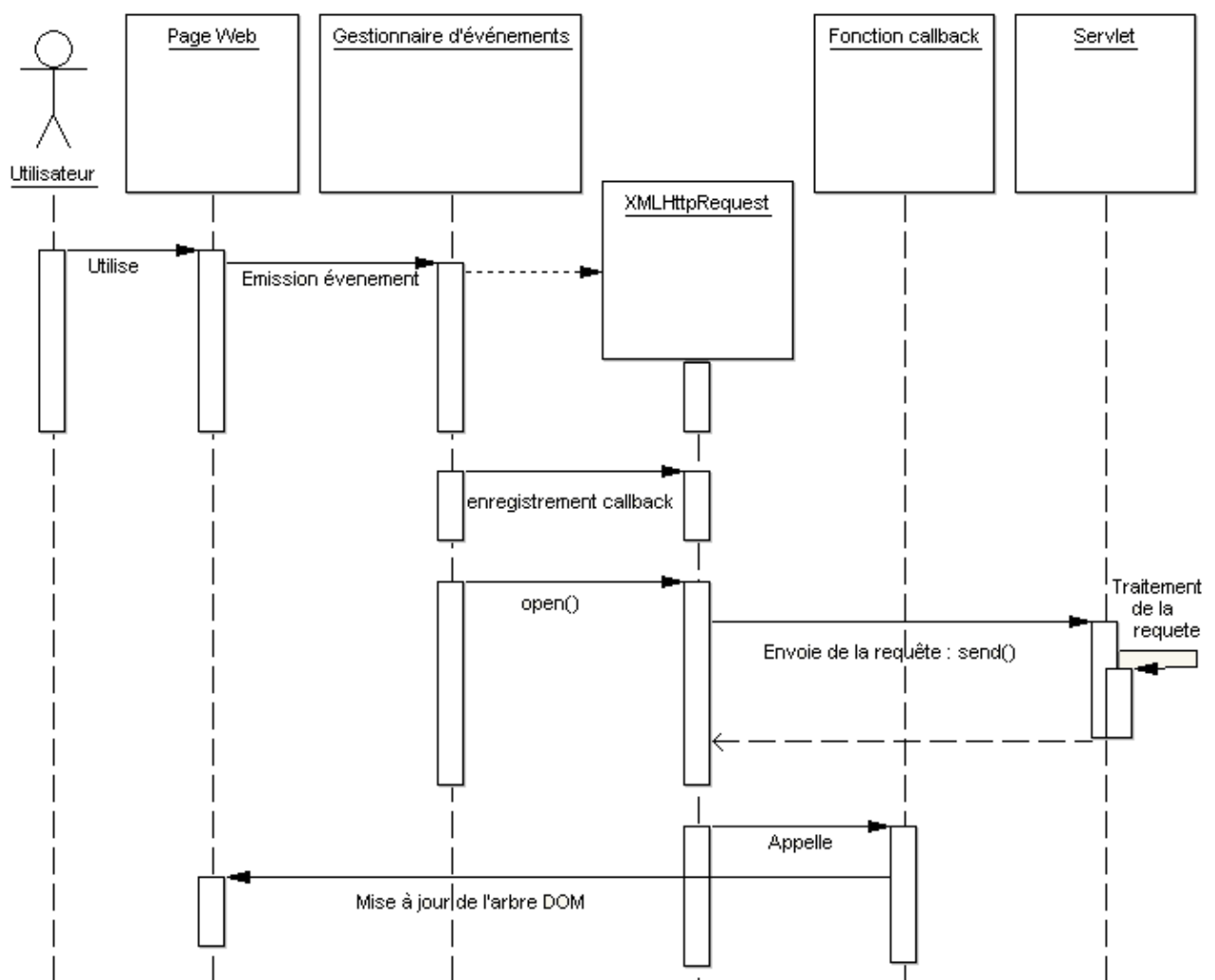
La condition pour utiliser Ajax dans une application web est que le support de Javascript soit activé dans le navigateur et que celui propose une implémentation de l'objet XMLHttpRequest.

L'objet XMLHttpRequest permet un échange synchrone ou asynchrone avec le serveur en utilisant le protocole HTTP. La requête http envoyée au serveur peut être de type GET ou POST.

Une communication asynchrone permet au navigateur de ne pas bloquer les actions de l'utilisateur en attendant la réponse du serveur. Ainsi, une fonction de type callback est enregistrée pour permettre son appel à la réception de la réponse http.

Côté serveur toute technologie permettant de répondre à une requête http peut être utilisée avec Ajax. J2EE et plus particulièrement les servlets se prêtent particulièrement bien à ces traitements. La requête http est traitée comme toutes requêtes de ce type. En fonction des paramètres reçus de la requête, des traitements sont exécutés pour générer la réponse http.

A la réception de la réponse par le client, la fonction de type callback est appelée. Elle se charge d'extraire les données de la réponse et réaliser les traitements de mise à jour de la page web en manipulant son arbre DOM.



Les avantages d'AJAX sont :

- Une économie de ressources côté serveur et de bande passante puisque la page n'est pas systématiquement transmise pour une mise à jour
- Une meilleure réactivité et dynamique de l'application web

AJAX possède cependant quelques inconvénients :

- Complexité liée à l'utilisation de plusieurs technologies côté client et serveur

- Utilisation de Javascript : elle implique la prise en compte des inconvénients de cette technologie : difficulté pour déboguer, différences d'implémentation selon le navigateur, code source visible, ...
- AJAX ne peut être utilisé qu'avec des navigateurs possédant une implémentation de l'objet XMLHttpRequest
- L'objet XMLHttpRequest n'est pas standardisé ce qui nécessite des traitements javascript dépendant du navigateur utilisé
- Le changement du mode de fonctionnement des applications web (par exemple : impossible de faire un favori vers une page dans un certain état, le bouton back ne permet plus de réafficher la page dans son état précédent la dernière action, ...)
- La mise en oeuvre de nombreuses fonctionnalités mettant en oeuvre Ajax pour faire rapidement augmenter le nombre de requêtes http à traiter par le serveur
- Le manque de frameworks et d'outils pour faciliter la mise en oeuvre

Ajax possède donc quelques inconvénients qui nécessitent une sérieuse réflexion pour une utilisation intensive dans une application. Un bon compromis est d'utiliser Ajax pour des fonctionnalités permettant une amélioration de l'interactivité entre l'application et l'utilisateur.

Actuellement, Ajax et en particulier l'objet XMLHttpRequest n'est pas un standard. De plus, reposant essentiellement sur Javascript, son bon fonctionnement ne peut être assuré sur tous les navigateurs. Pour ceux avec qui cela peut l'être, le support de Javascript doit être activé et il est quasiment impératif d'écrire du code dépendant du navigateur utilisé.

Il peut donc être nécessaire de prévoir, lors du développement de l'application, le bon fonctionnement de cette dernière sans utiliser Ajax pour permettre notamment un fonctionnement correct sur les anciens navigateurs ou sur les navigateurs où le support de Javascript est désactivé.

Le plus simple pour assurer cette tâche est de détecter au démarrage de l'application si l'objet XMLHttpRequest est utilisable dans le navigateur de l'utilisateur. Dans l'affirmative, l'application renvoie une version avec Ajax de la page sinon une version sans Ajax.

Comme la requête est asynchrone, il est peut être important d'informer l'utilisateur sur l'état des traitements en cours et surtout sur le succès ou l'échec de leur exécution. Avec un rafraîchissement traditionnel complet de la page c'est facile. En utilisant Ajax, il est nécessaire de faire usage de subtilités d'affichage ou d'effets visuels auxquels l'utilisateur n'est pas forcément habitué. Un exemple concret concerne un bouton de validation : il peut être utile de modifier le libellé du bouton pour informer l'utilisateur que les traitements sont en cours afin d'éviter qu'il clique plusieurs fois sur le bouton.

Il faut aussi garder à l'esprit que les échanges asynchrones ne garantissent pas que les réponses arrivent dans le même ordre que les requêtes correspondantes sont envoyées. Il est même tout à fait possible de ne jamais recevoir une réponse. Il faut donc être prudent pour vouloir enchaîner plusieurs requêtes.

55.3. Un exemple simple

Cet exemple va permettre de réaliser une validation côté serveur d'une donnée saisie en temps réel.

Une servlet permettra de réaliser cette validation. La validation proposée est volontairement simpliste et pourrait même être réalisée directement côté client avec du code Javascript. Il faut cependant comprendre que les traitements de validation pourraient être beaucoup plus complexes avec par exemple une recherche dans une base de données, ce qui justifierait pleinement l'emploi d'une validation côté serveur.

Les actions suivantes sont exécutées dans cet exemple :

- Un événement déclencheur est émis (la saisie d'une donnée par l'utilisateur)
- Création et paramétrage d'un objet de type XMLHttpRequest
- Appel de la servlet par l'objet XMLHttpRequest
- La servlet exécute les traitements de validation et renvoie le résultat en réponse au format XML
- L'objet XMLHttpRequest appelle la fonction d'exploitation de la réponse
- La fonction met à jour l'arbre DOM de la page en fonction des données de la réponse

55.3.1. L'application de tests

La page de test est une JSP qui contient un champ de saisie.

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test validation AJAX</title>
<script type="text/javascript">
<!--
var requete;

function valider() {
    var donnees = document.getElementById("donnees");
    var url = "valider?valeur=" + escape(donnees.value);
    if (window.XMLHttpRequest) {
        requete = new XMLHttpRequest();
    } else if (window.ActiveXObject) {
        requete = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
    }
    requete.open("GET", url, true);
    requete.onreadystatechange = majIHM;
    requete.send(null);
}

function majIHM() {
    var message = "";

    if (requete.readyState == 4) {
        if (requete.status == 200) {
            // exploitation des données de la réponse
            var messageTag = requete.responseXML.getElementsByTagName("message")[0];
            message = messageTag.childNodes[0].nodeValue;
            mdiv = document.getElementById("validationMessage");
            if (message == "invalide") {
                mdiv.innerHTML = "<img src='images/invalide.gif'>";
            } else {
                mdiv.innerHTML = "<img src='images/valide.gif'>";
            }
        }
    }
}
//-->
</script>
</head>
<body>
<table>
|  |
| --- |
| <         td>Valeur :</td>         td nowrap><input type="text" id="donnees" name="donnees" size="30"             "valider();"></td>         td>             <             div id="validationMessage"></div>             td>                 </             tr>         </tr>     </table> </body> </html> |

```

Le code Javascript est détaillé dans les sections suivantes.

L'application contient aussi une servlet qui sera détaillée dans une des sections suivantes.

Le descripteur de déploiement de l'application contient la déclaration de la servlet.

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE web-app PUBLIC "-//Sun Microsystems, Inc.//DTD Web Application 2.2//EN"
    "web-app_2_2.dtd">
<web-app>
  display<name>Test de validation avec Ajax</display-name>
  servlet<
    servlet-name>ValiderServlet</servlet-name>
    display-name>ValiderServlet</display-name>
    description>Validation de données</description>
    servlet-class> <
      com.jmd.test.ajax.ValiderServlet</
    servlet</
  servlet<mapping>
    servlet-name>ValiderServlet</servlet-name>
    url-pattern>/valider</url-pattern>
  servlet</mapping>
  welcome<file-list>
    welcome-file>index.jsp</welcome-file>
  welcome</file-list>
</web-app>
```

55.3.2. La prise en compte de l'événement déclencheur

Un événement onkeyup est associé à la zone de saisie des données. Cet événement va appeler la fonction Javascript valider().

Exemple :

```
<input type="text" id="donnees" name="donnees" size="30"
    onkeyup="valider();">
```

Ainsi la fonction sera appelée à chaque fois que l'utilisateur saisi un caractère.

55.3.3. La création d'un objet de type XMLHttpRequest pour appeler la servlet

La fonction Javascript valider() va réaliser les traitements de la validation des données.

Exemple :

```
var requete;

function valider() {
  var donnees = document.getElementById("donnees");
  var url = "valider?valeur=" + escape(donnees.value);
  if (window.XMLHttpRequest) {
    requete = new XMLHttpRequest();
  } else if (window.ActiveXObject) {
    requete = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
  }
  requete.open("GET", url, true);
  requete.onreadystatechange = majIHM;
  requete.send(null);
}
```

Exemple :

```
var requete;

function valider() {
```

```

var donnees = document.getElementById("donnees");
var url = "valider?valeur=" + escape(donnees.value);
if (window.XMLHttpRequest) {
    requete = new XMLHttpRequest();
    requete.open("GET", url, true);
    requete.onreadystatechange = majIHM;
    requete.send(null);
} else if (window.ActiveXObject) {
    requete = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
    if (requete) {
        requete.open("GET", url, true);
        requete.onreadystatechange = majIHM;
        requete.send();
    }
} else {
    alert("Le navigateur ne supporte pas la technologie Ajax");
}
}

```

Elle réalise les traitements suivants :

- récupère les données saisies
- détermine l'url d'appel de la servlet en passant en paramètre les données. Ces données sont encodées selon la norme http grâce à la fonction `escape()`.
- instancie une requête de type `XMLHttpRequest` en fonction du navigateur utilisé
- associe à la requête l'url et la fonction à exécuter à la réponse
- exécute la requête

Comme dans de nombreux usages courants de Javascript, des traitements dépendants du navigateur cible à l'exécution sont nécessaires. Dans le cas de l'instanciation de l'objet `XMLHttpRequest`, celui-ci est un `ActiveX` sous Internet Explorer et un objet natif sur les autres navigateurs qui le supportent.

La signature de la méthode `open` de l'objet `XMLHttpRequest` est `XMLHttpRequest.open(String method, String URL, boolean asynchronous)`.

Le premier paramètre est le type de requête http réalisé par la requête (GET ou POST)

Le second paramètre est l'url utilisée par la requête.

Le troisième paramètre est un booléen qui précise si la requête doit être effectuée de façon asynchrone. Si la valeur passée est `true` alors une fonction de type callback doit être associée à l'événement `onreadystatechange` de la requête. La fonction précisée sera alors exécutée à la réception de la réponse.

La méthode `send()` permet d'exécuter la requête http en fonction des paramètres de l'objet `XMLHttpRequest`.

Pour une requête de type GET, il suffit de passer `null` comme paramètre de la méthode `send()`.

Pour une requête de type POST, il faut préciser le `Content-Type` dans l'en-tête de la requête et fournir les paramètres en paramètre de la fonction `send()`.

Exemple :

```

requete.setRequestHeader("Content-Type", "application/x-www-form-urlencoded");
requete.send("valeur=" + escape(donnees.value));

```

L'objet `XMLHttpRequest` possède les méthodes suivantes :

Méthode	Rôle
<code>abort()</code>	Abandon de la requête
<code>getAllResponseHeaders()</code>	Renvoie une chaîne contenant les en-têtes http de la réponse

getResponseHeader(nom)	Renvoie la valeur de l'en-tête dont le nom est fourni en paramètre
setTimeouts(duree)	Précise la durée maximale pour l'obtention de la réponse
setRequestHeader(nom, valeur)	Précise la valeur de l'en-tête dont le nom est fournie en paramètre
open(méthode, url, [assynchrone[, utilisateur[, motdepasse]])]	Prépare une requête en précisant la méthode (Get ou Post), l'url, un booléen optionnel qui précise si l'appel doit être asynchrone et le user et/ou le mot de passe optionnel
send(data)	Envoie de la requête au serveur

L'objet XMLHttpRequest possède les propriétés suivantes :

Propriété	Rôle
onreadystatechange	Précise la fonction de type callback qui est appelée lorsque la valeur de la propriété readyState change
readyState	L'état de la requête : 0 = uninitialized 1 = loading 2 = loaded 3 = interactive 4 = complete
responseText	Le contenu de la réponse au format texte
responseXML	Le contenu de la réponse au format XML
status	Le code retour http de la réponse
statusText	La description du code retour http de la réponse

Il peut être intéressant d'utiliser une fonction Javascript qui va générer une chaîne de caractères contenant le nom et la valeur de chacun des éléments d'un formulaire.

Exemple :
<pre>function getFormAsString(nomFormulaire){ resultat = ""; formElements=document.forms[nomFormulaire].elements; for(var i=0; i<formElements.length; i++){ if (i > 0) { resultat+="&"; } resultat+=escape(formElements[i].name)+"=" +escape(formElements[i].value); } return resultat; }</pre>

Ceci facilite la génération d'une url qui aurait besoin de toutes les valeurs d'un formulaire.

55.3.4. L'exécution des traitements et le renvoi de la réponse par la servlet

La servlet associée à l'URI valider est exécutée par le conteneur web en réponse à la requête.

Exemple :

```
package com.jmd.test.ajax;

import java.io.IOException;
import javax.servlet.ServletException;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;

/**
 * Servlet ValiderServlet
 */
public class ValiderServlet extends javax.servlet.http.HttpServlet
    implements javax.servlet.Servlet {

    /* (non-Java-doc)
     * @see javax.servlet.http.HttpServlet#HttpServlet()
     */
    public ValiderServlet() {
        super();
    }

    /* (non-Java-doc)
     * @see javax.servlet.http.HttpServlet#doGet(HttpServletRequest request,
     *                                             HttpServletResponse response)
     */
    protected void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
        throws ServletException, IOException {
        String resultat = "invalide";
        String valeur = request.getParameter("valeur");

        response.setContentType("text/xml");
        response.setHeader("Cache-Control", "no-cache");

        if ((valeur != null) && valeur.startsWith("X")) {
            resultat = "valide";
        }

        response.getWriter().write("<message>"+resultat+"</message>");
    }
}
```

La validation est assurée si la valeur fournie commence par un caractère "X".

La servlet renvoie simplement un texte indiquant l'état de la validation réalisée dans une balise message.

Il est important que le type Mime retournée dans la réponse soit de type "text/xml".

Il est préférable de supprimer la mise en cache de la réponse par le navigateur. Cette suppression est obligatoire si une même requête peut renvoyer une réponse différente lors de plusieurs appels.

55.3.5. L'exploitation de la réponse

L'objet XMLHttpRequest appelle la fonction de type callback majIHM() à chaque fois que la propriété readyState change de valeur.

La fonction majIHM() commence donc par vérifier la valeur de la propriété readyState. Si celle-ci vaut 4 alors l'exécution de la requête est complète.

Dans ce cas, il faut vérifier le code retour de la réponse http. La valeur 200 indique que la requête a correctement été traitée.

Exemple :


```
function majIHM() {
    var message = "";

    if (requete.readyState == 4) {
        if (requete.status == 200) {
            // exploitation des données de la réponse
            // ...
        } else {
            alert('Une erreur est survenue lors de la mise à jour de la page');
        }
    }
}
```

La fonction modifie alors le contenu de la page en modifiant son arbre DOM en utilisant la valeur de la réponse. Cette valeur au format XML est obtenue en utilisant la fonction `responseXML` de l'instance de `XMLHttpRequest`. La valeur au format texte brut peut être obtenue en utilisant la fonction `responseText`.

Il est alors possible d'exploiter les données de la réponse.

Exemple :

```
function majIHM() {
    var message = "";

    if (requete.readyState == 4) {
        if (requete.status == 200) {
            // exploitation des données de la réponse
            var messageTag = requete.responseXML.getElementsByTagName("message")[0];
            message = messageTag.childNodes[0].nodeValue;
            mdiv = document.getElementById("validationMessage");
            if (message == "invalide") {
                mdiv.innerHTML = "<img src='images/invalide.gif'>";
            } else {
                mdiv.innerHTML = "<img src='images/valide.gif'>";
            }
        } else {
            alert('Une erreur est survenue lors de la mise à jour de la page.'+
                '\n\nCode retour = '+requete.statusText);
        }
    }
}
```

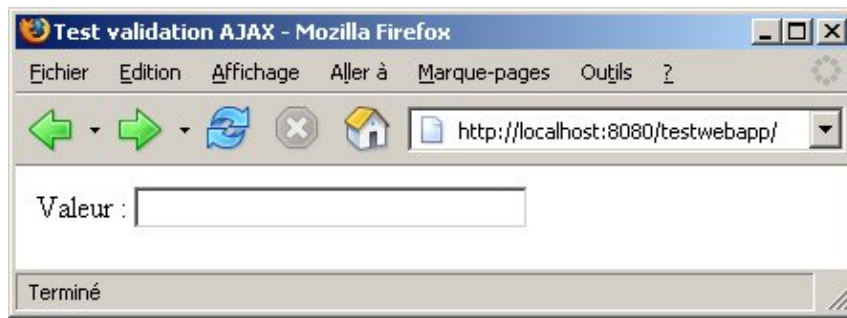
Il est aussi possible que la réponse contienne directement du code HTML à afficher. Il suffit simplement d'affecter le résultat de la réponse au format texte à la propriété `innerHTML` de l'élément de la page à rafraîchir.

Exemple :

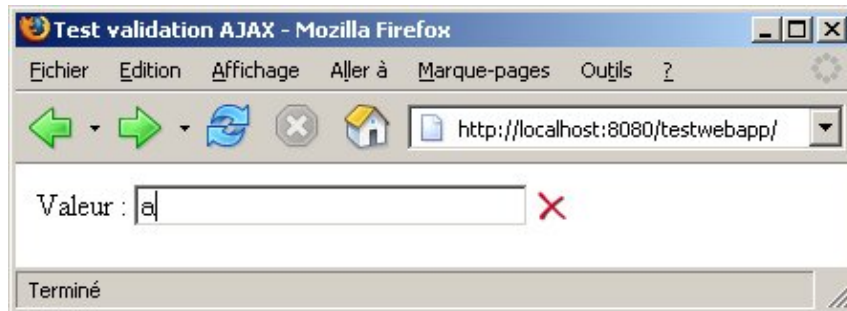
```
function majIHM() {
    if (requete.readyState == 4) {
        if (requete.status == 200) {
            document.getElementById("validationMessage").innerHTML = requete.responseText;
        } else {
            alert('Une erreur est survenue lors de la mise à jour de la page.'+
                '\n\nCode retour = '+requete.statusText);
        }
    }
}
```

55.3.6. L'exécution de l'application

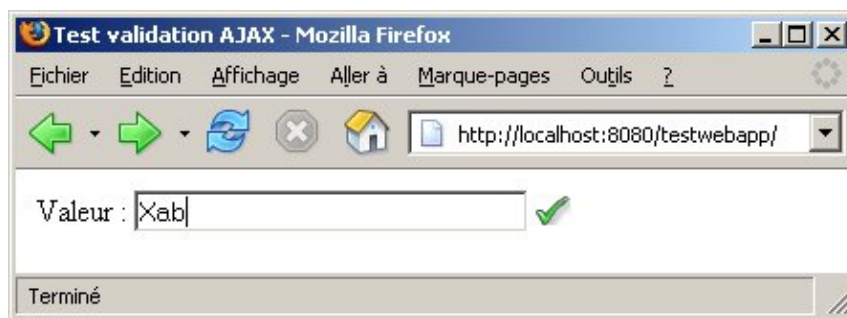
La page de tests s'affiche au lancement de l'application



La saisie d'un caractère déclenche la validation



L'icône dépend du résultat de la validation.



55.4. Des frameworks pour mettre en oeuvre Ajax

La mise en oeuvre directe de l'objet XMLHttpRequest est relativement lourde (nécessite l'écriture de nombreuses lignes de code), fastidieuse (pas facile à déboguer) et souvent répétitive. La mise en oeuvre de plusieurs technologies côté client et serveur peut engendrer de nombreuses difficultés notamment dans le code Javascript (débogage difficile, gestion de la compatibilité du support par les navigateurs, ...).

Aussi de nombreux frameworks commencent à voir le jour pour faciliter le travail des développeurs. Cette section va détailler l'utilisation du framework DWR et proposer une liste non exhaustive d'autres frameworks.

55.4.1. Direct Web Remoting (DWR)



DWR (Direct Web Remoting) est une bibliothèque open source Java dont le but est de faciliter la mise en oeuvre d'Ajax dans les applications Java.

DWR se charge de générer le code Javascript permettant l'appel à des objets Java de type bean qu'il suffit d'écrire. Sa devise est "Easy Ajax for Java".

DWR encapsule les interactions entre le code Javascript côté client et les objets Java côté serveur : ceci rend transparent

l'appel de ces objets côté client.

La mise en oeuvre de DWR côté serveur est facile :

- Ajouter le fichier dwr.jar au classpath de l'application
- Configurer une servlet dédiée aux traitements des requêtes dans le fichier web.xml
- Ecrire les beans qui seront utilisés dans les pages
- Définir ces beans dans un fichier de configuration de DWR

La mise en oeuvre côté client nécessite d'inclure des bibliothèques Javascript générées dynamiquement par la servlet de DWR. Il est alors possible d'utiliser les fonctions Javascript générées pour appeler les méthodes des beans configurés côté serveur.

DWR s'intègre facilement dans une application web puisqu'il repose sur une servlet et plus particulièrement avec celles mettant en oeuvre le framework Spring dont elle propose un support. DWR est aussi inclus dans le framework WebWork depuis sa version 2.2.

DWR fournit aussi une bibliothèque Javascript proposant des fonctions de manipulations courantes en DHTML : modifier le contenu des conteneurs <DIV> ou , remplir une liste déroulante avec des valeurs, etc ...

DWR est une solution qui encapsule l'appel de méthodes de simples objets de type Javabeans exécutés sur le serveur dans du code Javascript généré dynamiquement. Le grand intérêt est de masquer toute la complexité de l'utilisation de l'objet XMLHttpRequest et de simplifier à l'extrême le code à développer côté serveur.

DWR se compose de deux parties :

- Du code javascript qui envoie des requêtes à la servlet et met à jour la page à partir des données de la réponse
- Une servlet qui traite les requêtes reçues et renvoie une réponse au navigateur

Côté serveur, une servlet est déployée dans l'application web. Cette servlet a deux rôles principaux :

1. Elle permet de générer dynamiquement des bibliothèques de code Javascript. Deux de celles-ci sont à usage général. Une bibliothèque de code est générée pour chaque bean défini dans la configuration de DWR
2. Elle permet de traiter les requêtes émises par le code Javascript générés pour appeler la méthode d'un bean

DWR génère dynamiquement le code Javascript à partir des Javabeans configurés dans un fichier de paramètres en utilisant l'introspection. Ce code se charge d'encapsuler les appels aux méthodes du bean, ceci incluant la conversion du format des données de Javascript vers Java et vice et versa. Ce mécanisme est donc similaire à d'autres solutions de type RPC (remote procedure call).

Une fonction de type callback est précisée à DWR pour être exécutée à la réception de la réponse de la requête vers la méthode d'un bean.

DWR facilite donc la mise en oeuvre d'Ajax avec Java côté serveur : il se charge de toute l'intégration de Javabeans côté serveur pour permettre leur appel côté client de manière transparente.

Le site officiel de DWR est à l'url : <http://getahead.ltd.uk/dwr/> ou <https://dwr.dev.java.net/>

La documentation de ce projet est particulièrement riche et de nombreux exemples sont fournis sur le site.

La version utilisée dans cette section est la version 1.1.1. Elle nécessite un JDK 1.3 et conteneur web supportant la version 2.2 de l'API servlet.

55.4.1.1. Un exemple de mise en oeuvre de DWR

Il faut télécharger le fichier dwr.jar sur le site officiel de DWR et l'ajouter dans le répertoire WEB-INF/Lib de l'application web qui va utiliser la bibliothèque.

Il faut ensuite déclarer dans le fichier de déploiement de l'application web.xml la servlet qui sera utilisée par DWR. Il faut déclarer la servlet et définir son mapping :

Exemple :

```

servlet
servlet-name>dwr</servlet-name>
display-name>DWR Servlet</display-name>
servlet-class>uk.ltd.getahead.dwr.DWRServlet</servlet-class>

init-param>    <
param-name>debug</param-name>
param-value>true</param-value>
init-param>    </
servlet
servlet-mapping>
servlet-name>dwr</servlet-name>
url-pattern>/dwr/*</url-pattern>
servlet-mapping>

```

Il faut créer un fichier de configuration pour DWR nommé dwr.xml dans le répertoire WEB-INF de l'application

Exemple :

```

<!DOCTYPE dwr PUBLIC
    "-//GetAhead Limited//DTD Direct Web Remoting 1.0//EN"
    "http://www.getahead.ltd.uk/dwr/dwr10.dtd">
<dwr>
  <allow>
    <create creator="new" javascript="JDate">
      <param name="class" value="java.util.Date"/>
    </create>
  </allow>
</dwr>

```

Ce fichier permet de déclarer à DWR la liste des beans qu'il devra encapsuler pour des appels via Javascript. Dans l'exemple, c'est la classe java.util.Date fourni dans l'API standard qui est utilisée.

Le creator de type "new" instancie la classe en utilisant le constructeur sans argument. L'attribut javascript permet de préciser le nom de l'objet javascript qui sera utilisé côté client.

Le tag param avec l'attribut name ayant pour valeur class permet de préciser le nom pleinement qualifié du Bean à encapsuler.

DWR possède quelques restrictions :

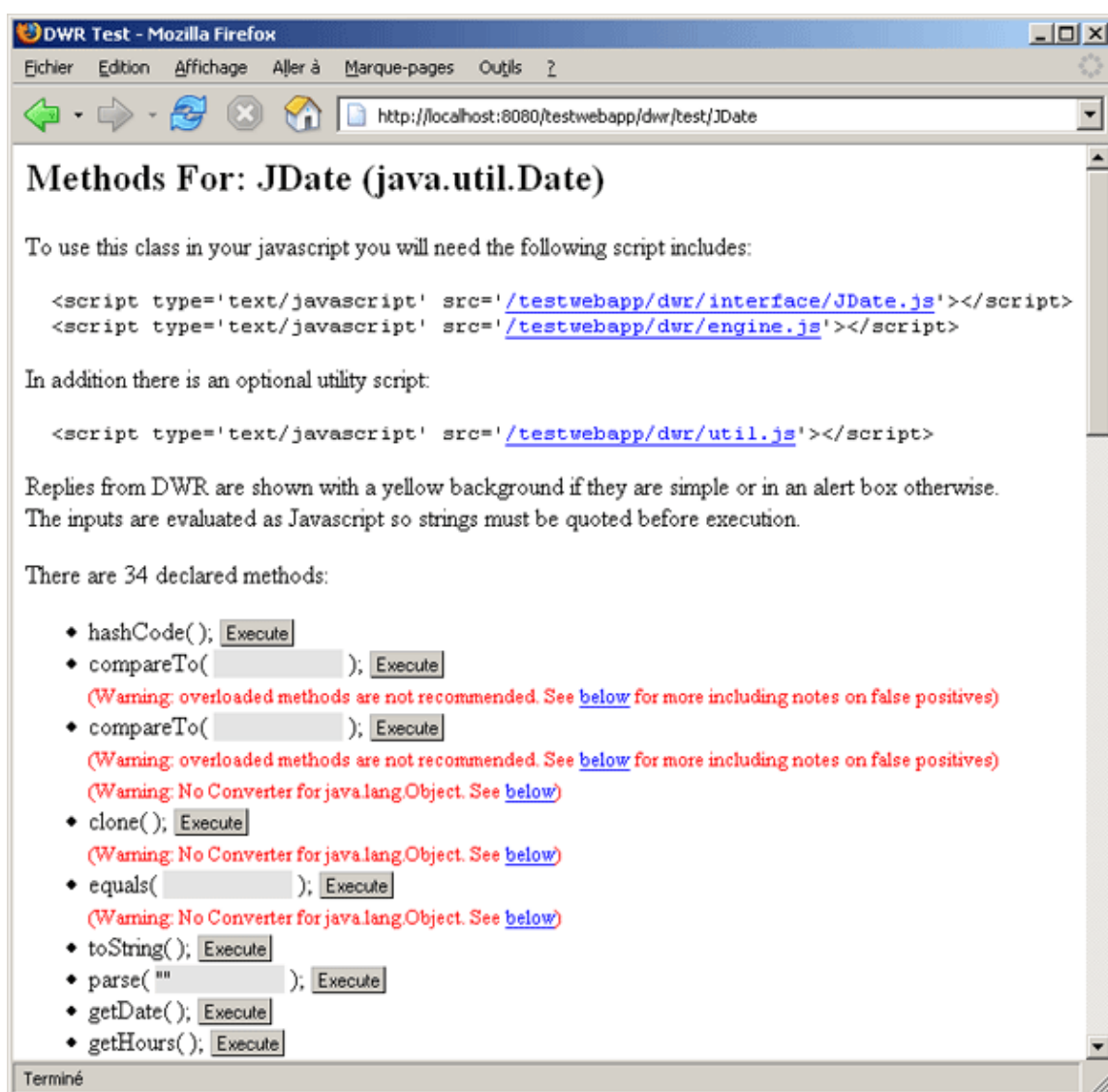
- Il ne faut surtout pas utiliser de nom de méthode dans les beans exposés correspondant à des mots réservés en Javascript. Un exemple courant est le mot delete
- Il faut éviter l'utilisation de méthodes surchargées

Par défaut, DWR encapsule toutes les méthodes public de la classe définie. Il est donc nécessaire de limiter les méthodes utilisables via DWR à celles requises par les besoins de l'application soit dans la définition des membres de la classe soit dans le fichier de configuration de DWR.

Il suffit alors de lancer l'application et d'ouvrir un navigateur sur l'url de l'application et d'ajouter /dwr



Cette page liste tous les beans qui sont encapsulés par DWR. Il suffit de cliquer sur le lien d'un bean pour voir afficher une page de test de ce bean. Cette page génère dynamiquement une liste de toutes les méthodes pouvant être appelées en utilisant DWR.

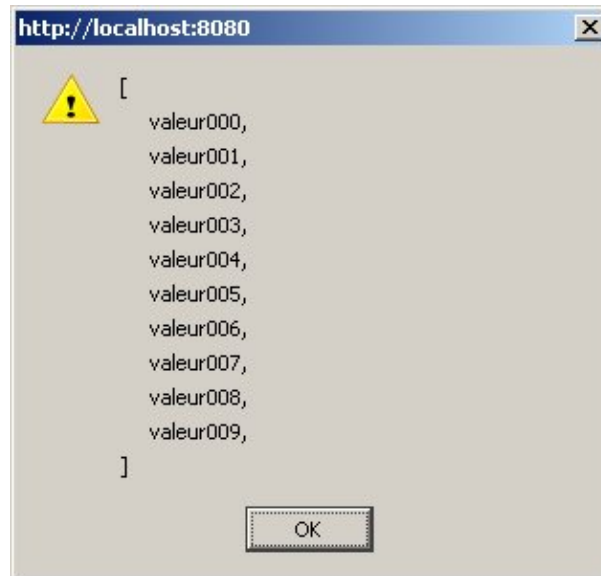


Pour exécuter dynamiquement une méthode sans paramètre, il suffit de simplement cliquer sur le bouton "Execute" de la méthode correspondante.

- ♦ equals();
- (Warning: No Converter for java.lang.Object. See [below](#))
- ♦ toString(); Wed May 10 18:03:35 CEST 2006
- ♦ parse("");

Pour exécuter dynamiquement une méthode avec paramètres, il suffit de saisir leur valeur dans leur zone respective et de cliquer sur le bouton "Execute".

Si la valeur retournée par la méthode n'est une valeur simple, alors le résultat est affiché dans une boîte de dialogue.



Si le paramètre debug de la servlet DWR est à false, il n'est pas possible d'accéder à ces fonctionnalités de tests.



Ce mode debug proposé par DWR est particulièrement utile lors de la phase de développement pour vérifier toutes les méthodes qui sont prises en compte par DWR et les tester. Il est cependant fortement déconseillé de le laisser dans un contexte de production pour des raisons de sécurité.

Pour permettre l'utilisation des scripts générés, il suffit de faire un copier/coller dans la partie en-tête de la page HTML des tags <SCRIPT> proposés dans la page de tests de DWR.

Exemple :

```
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/interface/JDate.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/engine.js'></script>
```

```
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/util.js'></script>
```

Remarque : il est possible d'utiliser un chemin relatif plutôt qu'un chemin absolu pour ces ressources.

55.4.1.2. Le fichier DWR.xml

Le fichier dwr.xml permet de configurer DWR. Il est généralement placé dans le répertoire WEB-INF de l'application web exécutant DWR.

Le fichier dwr.xml à la structure suivante :

Exemple :

```
<!DOCTYPE dwr PUBLIC
    "-//GetAhead Limited//DTD Direct Web Remoting 1.0//EN"
    "http://www.getahead.ltd.uk/dwr/dwr10.dtd">

<dwr>

    <init>
        <creator id="..." class="..." />
        <converter id="..." class="..." />
    </init>

    <allow>
        <create creator="..." javascript="..." />
        <convert converter="..." match="..." />
    </allow>

    <signatures>
        ...
    </signatures>

</dwr>
```

Le tag optionnel `<init>` permet de déclarer ces propres créateurs et convertisseurs. Généralement, ce tag n'est pas utilisé car les créateurs et convertisseurs fournis en standard sont suffisants.

Le tag `<allow>` permet de définir les objets qui seront utilisés par DWR.

Le tag `<create>` permet de préciser la façon dont un objet va être instancié. Chaque classe qui pourra être appelée via DWR doit être déclarée avec un tel tag. Ce tag possède la structure suivante :

Exemple :

```
<allow>
    <create creator="..." javascript="..." scope="...">
        <param name="..." value="..." />
        <auth method="..." role="..." />
        <exclude method="..." />
        <include method="..." />
    </create>
    ...
</allow>
```

Les tags fils `<param>`, `<auth>`, `<exclude>`, `<include>` sont optionnels

La déclaration d'au moins un créateur est obligatoire. Il existe plusieurs types de créateur spécifiés par l'attribut `creator` du tag fils `<create>` :

Type de créateur	Rôle
new	Instancie l'objet avec l'opérateur new
null	Ne crée aucune instance. Ceci est utile si la ou les méthodes utilisées sont statiques
scripted	Instancie l'objet en utilisant un script via BSF
spring	Le framework Spring est responsable de l'instanciation de l'objet
jsf	Utilise des objets de JSF
struts	Utilise des ActionForms de Struts
pageflow	Permet l'action au PageFlow de Beehive ou WebLogic

L'attribut Javascript permet de donner le nom de l'objet Javascript. Il ne faut pas utiliser comme valeur un mot réservé de Javascript.

L'attribut optionnel scope permet de préciser la portée du bean. Les valeurs possibles sont : application, session, request et page. Sa valeur par défaut est page.

Le tag <param> permet de fournir des paramètres au créateur. Par exemple, avec le creator new, il est nécessaire de fournir en paramètre le nom de la classe dont la valeur précise la classe pleinement qualifiée à instancier

Exemple :

```
<!DOCTYPE dwr PUBLIC
    "-//GetAhead Limited//DTD Direct Web Remoting 1.0//EN"
    "http://www.getahead.ltd.uk/dwr/dwr10.dtd">
<dwr>
  <allow>
    <create creator="new" javascript="JDate">
      <param name="class" value="java.util.Date"/>
    </create>
    <create creator="new" javascript="TestDWR">
      <param name="class" value="com.jmd.test.ajax.dwr.TestDWR"/>
    </create>
  </allow>
</dwr>
```

DWR propose un mécanisme via le fichier de configuration dwr.xml qui permet de limiter les méthodes qui seront accessibles via DWR. Les tags <include> et <exclude> permettent respectivement d'autoriser ou d'exclure l'utilisation d'une liste de méthodes. Ces deux tags sont mutuellement exclusifs. En l'absence de l'un de ces deux tags, toutes les méthodes sont utilisables.

Le tag <auth> permet de gérer la sécurité d'accès en utilisant les rôles J2EE de l'application : DWR propose donc la prise en compte des rôles J2EE définis dans le conteneur web pour restreindre l'accès à certaines classes.

Le tag <converter> permet de préciser la façon dont un objet utilisé en paramètre ou en type de retour va être converti. Cette conversion est réalisée par un convertisseur qui assure la transformation des données entre le format des objets client (Javascript) et serveur (Java).

Chaque bean utilisé en tant que paramètre doit être déclaré dans un tel tag. Par défaut, l'utilisation du tag <converter> est inutile pour les primitives, les wrapper de ces primitives (Integer, Float, ...), la classe String, java.util.Date, les tableaux de ces types, les collections (List, Set, Map, ...) et certains objets de manipulation XML issu de DOM, JDOM et DOM4J.

Les convertisseurs Bean et Objet fournis en standard doivent être explicitement utilisés dans le fichier dwr.xml pour des raisons de sécurité.

Exemple :

```
<!DOCTYPE dwr PUBLIC
    "-//GetAhead Limited//DTD Direct Web Remoting 1.0//EN"
```



```

    "http://www.getahead.ltd.uk/dwr/dwr10.dtd">
<dwr>
  <allow>
    <create creator="new" javascript="TestDWR">
      <param name="class" value="com.jmd.test.ajax.dwr.TestDWR"/>
    </create>

    <convert converter="bean" match="com.jmd.test.ajax.dwr.Personne"/>
  </allow>
</dwr>

```

Il est possible d'utiliser le caractère joker *

Exemple :

```

<convert converter="bean" match="com.jmd.test.ajax.dwr.*"/>
<convert converter="bean" match="*/>

```

Le convertisseur Bean permet de convertir un Bean en un tableau associatif Javascript et vice et versa en utilisant les mécanismes d'introspection.

Exemple :

```

public class Personne {
    public void setNom(String nom) { ... }
    public void setTaille(int taille) { ... }
    // ...
}

```

L'appel d'une méthode acceptant la classe Personne en paramètre peut se faire de la manière suivante dans la partie cliente :

Exemple :

```

var personne = { nom:"Test", taille:33 };
TestDWR.setPersonne(personne);

```

Il est possible de restreindre l'accès à certaines propriétés d'un bean dans son convertisseur.

Exemple :

```

<convert converter="bean" match="com.jmd.test.ajax.dwr.Personne"/>
  <param name="exclude" value="dateNaissance, taille"/>
</convert>

```

Exemple :

```

<convert converter="bean" match="com.jmd.test.ajax.dwr.Personne"/>
  <param name="include" value="nom, prenom"/>
</convert>

```

L'utilisation de ce dernier exemple est recommandée.

Le convertisseur Objet est similaire mais il utilise directement les membres plutôt que de passer par les getter/setter.

Il possède un paramètre force qui permet d'autoriser l'accès aux membres privés de l'objet par introspection.

Exemple :

```
<convert converter="object" match="com.jmd.test.ajax.dwr.Personne"/>
  <param name="force" value="true"/>
</convert>
```

55.4.1.3. Les scripts engine.js et util.js

Pour utiliser ces deux bibliothèques, il est nécessaire de les déclarer dans chaque page utilisant DWR.

Exemple :

```
<script type='text/javascript' src='/[WEB-APP]/dwr/engine.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/[WEB-APP]/dwr/util.js'></script>
```

Le fichier engine.js est la partie principale côté Javascript puisqu'il assure toute la gestion de la communication avec le serveur.

Certaines options de paramétrage peuvent être configurées en utilisant la fonction DWREngine.setX().

Il est possible de regrouper plusieurs communications en une seule en utilisant les fonctions DWREngine.beginBatch() et DWREngine.endBatch(). Lors de l'appel de cette dernière, les appels sont réalisés vers le serveur. Ce regroupement permet de réduire le nombre d'objets XMLHttpRequest créés et le nombre de requêtes envoyées au serveur.

Le fichier util.js propose des fonctions utilitaires pour faciliter la mise à jour dynamique de la page. Ces fonctions ne sont pas dépendantes d'autres éléments de DWR.

Fonction	Rôle
\$(id)	Encapsuler un appel à la fonction document.getElementById() comme dans la bibliothèque Prototype
addOptions	Ajouter des éléments dans une liste ou un tag ou
removeAllOptions	Supprimer tous les éléments d'une liste ou un tag ou
addRows	Ajouter une ligne dans un tableau
removeAllRows	Supprimer toutes les lignes dans un tableau
getText	Renvoyer la valeur sélectionnée dans une liste
getValue	Renvoyer la valeur d'un élément HTML
getValues	Obtenir les valeurs de plusieurs éléments fournis sous la forme d'un ensemble de paire clé:valeur_vide dont la clé est l'id de l'élément à traiter
onReturn	Gérer l'appui sur la touche return avec un support multi-navigateur
selectRange(id, debut,fin)	Gérer une sélection dans une zone de texte avec un support multi-navigateur
setValue(id,value)	Mettre à jour la valeur d'un élément
setValues	Mettre à jour les valeurs de plusieurs éléments fournis sous la forme d'un ensemble de paire clé:valeur dont la clé est l'id de l'élément à modifier
toDescriptiveString(id, level)	Afficher des informations sur un objet avec un niveau de détail (0, 1ou 2)
useLoadingMessage	Mettre en place un message de chargement lors des échanges avec le serveur

55.4.1.4. Les scripts client générés

DWR assure un mapping entre les méthodes des objets Java et les fonctions Javascript générées. Chaque objet Java est mappé sur un objet Javascript dont le nom correspond à la valeur de l'attribut javascript du creator correspondant dans le fichier de configuration de DWR.

Le nom des méthodes est conservé comme nom de fonction dans le code Javascript. Le premier paramètre de toutes les fonctions générées par DWR est la fonction de type callback qui sera exécutée à la réception de la réponse. Les éventuels autres paramètres correspondant à leur équivalent dans le code Java.

DWR s'occupe de transformer un objet Java en paramètre ou en résultat en un équivalent dans le code Javascript. Par exemple, une collection Java est transformée en un tableau d'objets Javascript de façon transparente. Ceci rend transparent la conversion et facilite donc leur utilisation.

L'utilisation de la bibliothèque util.js peut être particulièrement pratique pour faciliter l'exploitation des données retournées et utilisées par les fonctions générées.

Des exemples d'utilisation sont fournis dans les sections d'exemples suivantes.

55.4.1.5. Exemple pour obtenir le contenu d'une page

Il est possible qu'une méthode d'un bean renvoie le contenu d'une JSP en utilisant l'objet `uk.ltd.getahead.dwr.ExecutionContext`. Cet objet permet d'obtenir le contenu d'une url donnée.

Exemple : la JSP dont le contenu sera retourné

```
Page JSP affichant la date et l'heure
<table>
  <tr>
    <td>Date du jour :</td>
    <td nowrap><%=new java.util.Date()%></td>
  </tr>
</table>
```

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test affichage du contenu d'une page</title>
<script type="text/javascript"
    src="/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js"></script>
<script type="text/javascript" src="/testwebapp/dwr/engine.js"></script>
<script type="text/javascript" src="/testwebapp/dwr/util.js"></script>

<script type="text/javascript">
<!--

function inclusion() {
    TestDWR.getContenuPage(afficherInclusion);
}

function afficherInclusion(data) {
    DWRUtil.setValue("inclusion", data);
}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
}

-->
</script>
</head>
```

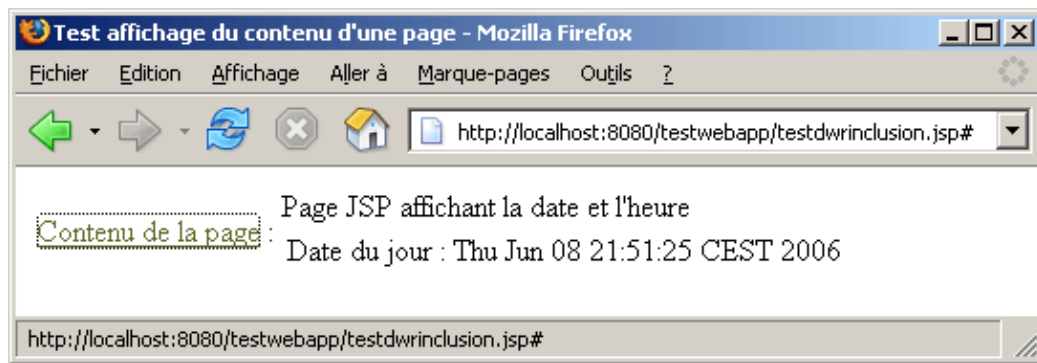
```

<body onload="init();">

<table>
  <tr>
    <td><a href="#" onclick="inclusion()">Contenu de la page</a> :</td>
    <td nowrap>
      <div id="inclusion"></div>
    </td>
  </tr>
</table>

</body>
</html>

```



Lors d'un clic sur le lien, le contenu de la JSP est affiché dans le calque.

55.4.1.6. Exemple pour valider des données

Dans cet exemple, à chaque saisie dans la zone de texte, le contenu est validé à la volée par un appel à une méthode d'un bean.

Exemple :

```

<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test de validation de données</title>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/engine.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/util.js'></script>

<script type='text/javascript'>
<!--
function valider() {
    TestDWR.validerValeur(afficherValidation, $("donnees").value);
}

function afficherValidation(data) {
    DWRUtil.setValue("validationMessage",data);
    if (data == "valide") {
        $("validationMessage").style.color='#00FF00';
    } else {
        $("validationMessage").style.color='#FF0000';
    }
}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
}
-->

```

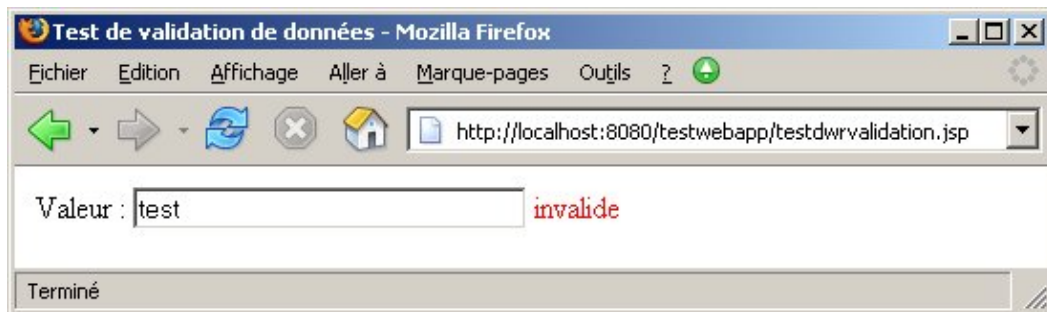
```

</script>
</head>
<body onload="init();">

<table>
  <tr>
    <td>Valeur :</td>
    <td nowrap><input type="text" id="donnees" name="donnees" size="30"
      "valider();"></td>
  </tr>
  <tr>
    <td colspan="2"><div id="validationMessage"></div></td>
  </tr>
</table>

</body>
</html>

```



Exemple :

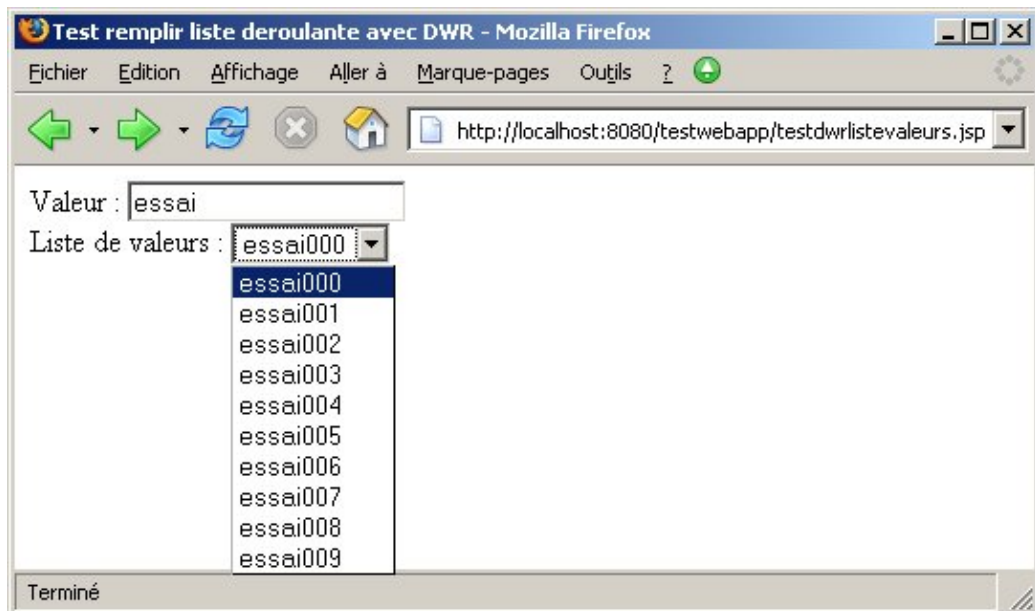
```

public String validerValeur(String valeur) {
    String resultat = "invalide";
    if ((valeur != null) && valeur.startsWith("X")) {
        resultat = "valide";
    }
    return resultat;
}

```

55.4.1.7. Exemple pour remplir dynamiquement une liste déroulante

Cet exemple va remplir dynamiquement le contenu d'une liste déroulante en fonction de la valeur d'une zone de saisie.



Côté serveur la méthode `getListeValeurs()` du bean est appelée pour obtenir les valeurs de la liste déroulante. Elle attend en paramètre une chaîne de caractères et renvoie un tableau de chaînes de caractères.

Exemple :

```
package com.jmd.test.ajax.dwr;

public class TestDWR {

    public String[] getListeValeurs(String valeur)
    {
        String[] resultat = new String[10];

        for(int i = 0 ; i <10;i++ ) {
            resultat[i] = valeur+"00"+i;
        }

        return resultat;
    }

}
```

La page de l'application est composée d'une zone de saisie et d'une liste déroulante.

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test remplir liste deroulante avec DWR</title>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/engine.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/util.js'></script>

<script type='text/javascript'>
<!--
function rafraichirListeValeurs() {
    TestDWR.getListeValeurs(remplirListeValeurs, $("valeur").value);
}

function remplirListeValeurs(data) {
    DWRUtil.removeAllOptions("listevaleurs");
    DWRUtil.addOptions("listevaleurs", data);
    DWRUtil._selectListItem($("listevaleurs"),$("listevaleurs").options[0].value);
}
```

```

}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
    rafraichirListeValeurs();
}
-->
</script>
</head>
<body onload="init();">

<p>Valeur : <input type="text" id="valeur"
    "onblur="rafraichirListeValeurs();" /><br />
Liste de valeurs : <select id="listevaleurs" style="vertical-align:top;"></select>
</p>

</body>
</html>

```

La fonction `init()` se charge d'initialiser le contenu de la liste déroulante au chargement de la page.

La fonction `rafraichirListeValeurs()` est appelée dès que la zone de saisie perd le focus. Elle utilise la fonction Javascript `TestDWR.getListeValeurs()` générée par DWR pour appeler la méthode du même nom du bean. Les deux paramètres fournis à cette fonction permettent de préciser que c'est la fonction `remplirListeValeurs()` qui fait office de fonction de callback et fournir la valeur de la zone de saisie en paramètre de l'appel de la méthode `getListeValeurs()` du bean.

La fonction `remplirListeValeurs()` se charge de vider la liste déroulante, de remplir son contenu avec les données reçues en réponse du serveur (elles sont passées en paramètre de la fonction) et de sélectionner le premier élément de la liste. Pour ces trois actions, trois fonctions issues de la bibliothèque `util.js` de DWR sont utilisées.

La fonction `addOptions()` utilise les données passées en paramètre pour remplir la liste.

55.4.1.8. Exemple pour afficher dynamiquement des informations

L'exemple de cette section va permettre d'afficher dynamiquement les données d'une personne sélectionnée. L'exemple est volontairement simpliste (la liste déroulante des personnes est en dur et les données de la personne sont calculées plutôt qu'extraite d'une base de données). Le but principal de cet exemple est de montrer la facilité d'utilisation des beans mappés par DWR dans le code Javascript.

Le bean utilisé encapsule les données d'une personne

Exemple :

```

package com.jmd.test.ajax.dwr;

import java.util.Date;

public class Personne {
    private String nom;
    private String prenom;
    private String dateNaissance;
    private int taille;

    public Personne() {
        super();
    }

    public Personne(String nom, String prenom, String dateNaissance, int taille) {
        super();
        this.nom = nom;
        this.prenom = prenom;
        this.dateNaissance = dateNaissance;
        this.taille = taille;
    }
}

```

```

    public String getDateNaissance() {
        return dateNaissance;
    }

    public void setDateNaissance(String dateNaissance) {
        this.dateNaissance = dateNaissance;
    }

    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public void setNom(String nom) {
        this.nom = nom;
    }

    public String getPrenom() {
        return prenom;
    }

    public void setPrenom(String prenom) {
        this.prenom = prenom;
    }

    public int getTaille() {
        return taille;
    }

    public void setTaille(int taille) {
        this.taille = taille;
    }
}

```

La page est composée d'une liste déroulante de personnes. Lorsqu'une personne est sélectionnée, les données de cette personne sont demandées au serveur et sont affichées.

Exemple :

```

<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test affichage de données dynamique</title>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/engine.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/util.js'></script>

<script type='text/javascript'>
<!--
function rafraichir() {
    TestDWR.getPersonne(afficherPersonne, $("personnes").value);
}

function afficherPersonne(data) {
    DWRUtil.setValue("nomPersonne",data.nom);
    DWRUtil.setValue("prenomPersonne",data.prenom);
    DWRUtil.setValue("datenaissPersonne",data.dateNaissance);
    DWRUtil.setValue("taillePersonne",data.taille);
}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
}
-->
</script>
</head>
<body onload="init();">

```

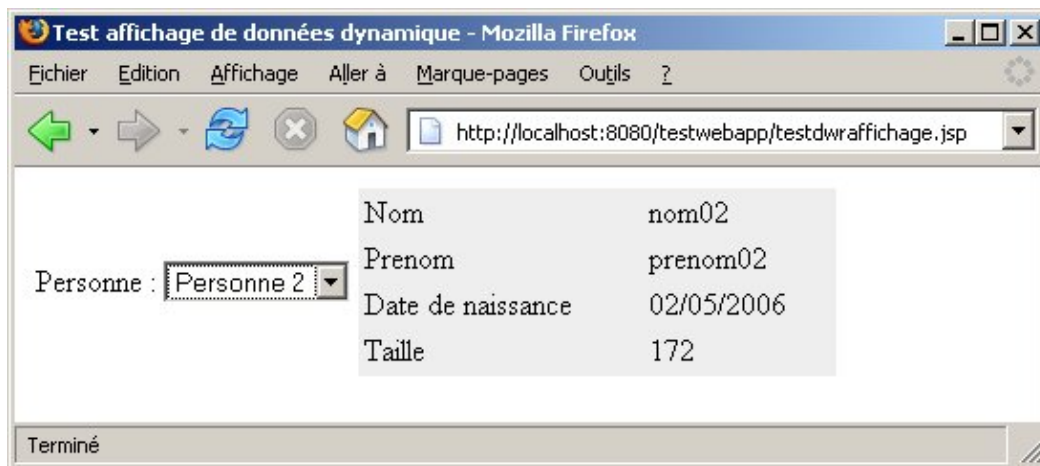


```

<table>
  tr> <
  td>Personne :</td>
  td nowrap><select id="personnes" name="personnes"
    "rafraichir();"onchange=
    option value="1">Personne 1</option>
    option value="2">Personne 2</option>
    option value="3">Personne 3</option>
    option value="4">Personne 4</option>
  </select>
  </td>
  </tr>
  <tr>
  <td>
  <div id="informationPersonne">
  <table bgcolor="#eeeeee" width="250">
  <tr><td>Nom</td><td><span id="nomPersonne"></span></td></tr>
  <tr><td>Prenom</td><td><span id="prenomPersonne"></span></td></tr>
  <tr><td>Date de naissance</td><td><span id="datenaissPersonne"></span></td></tr>
  <tr><td>Taille</td><td><span id="taillePersonne"></span></td></tr>
  </table>
  </div>
  </td>
  </tr>
</table>

</body>
</html>

```



Exemple : le source de la méthode du bean qui recherche les données de la personne

```

public Personne getPersonne(String id) {
    int valeur = Integer.parseInt(id);
    if (valeur < 10) {
        id = "0"+id;
    }
    Personne resultat = new Personne("nom"+id,"prenom"+id,id+"/05/2006",170+valeur);
    return resultat;
}

```

Dans le fichier de configuration dwr.xml, un convertisseur de type bean doit être déclaré pour le bean de type Personne

Exemple :

```

<allow>
  <create creator="new" javascript="TestDWR">
    <param name="class" value="com.jmd.test.ajax.dwr.TestDWR"/>
  </create>

  <convert converter="bean" match="com.jmd.test.ajax.dwr.Personne"/>
</allow>

```

55.4.1.9. Exemple pour mettre à jour de données

Cet exemple va permettre de modifier les données d'une personne.

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window titled "Test mise à jour de données dynamique - Mozilla Firefox". The address bar shows the URL "http://localhost:8080/testwebapp/testdwrmajdonnees.jsp". The form contains the following fields:

Personne :	Nom	nom1234
	Prenom	prenom1234
	Date de naissance	1234/05/2006
	Taille	1404
	Valider	

The status bar at the bottom shows "Terminé".

Il suffit de modifier les données et de cliquer sur le bouton valider

The screenshot shows the same Mozilla Firefox browser window. The form fields now contain modified data:

Personne :	Nom	nom1234mod
	Prenom	prenom1234mod
	Date de naissance	1234/05/2006mod
	Taille	14045
	Valider	

The status bar at the bottom shows the JavaScript code "javascript:majPersonne();".

Les données sont envoyées sur le serveur.

Exemple :

```
INFO: Exec[0]: TestDWR.setPersonne()  
nom=nom1234mod  
prenom=prenom1234mod  
datenaiss=1234/05/2006mod  
taille14045
```

Exemple : le source de la méthode du bean qui recherche les données de la personne

```
public void setPersonne(Personne personne)  
{  
    System.out.println("nom="+personne.getNom());  
    System.out.println("prenom="+personne.getPrenom());  
    System.out.println("datenaiss="+personne.getDateNaissance());  
    System.out.println("taille"+personne.getTaille());  
    // code pour rendre persistant l'objet fourni en paramètre
```

```
}
```

Cette méthode affiche simplement les données reçues. Dans un contexte réel, elle assurerait les traitements pour rendre persistantes les modifications dans les données reçues.

La page de l'application est la suivante.

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test mise à jour de données dynamique</title>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/engine.js'></script>
<script type='text/javascript' src='/testwebapp/dwr/util.js'></script>

<script type='text/javascript'>
<!--
var personne;

function rafraichir() {
    TestDWR.getPersonne(afficherPersonne, "1234");
}

function afficherPersonne(data) {
    personne = data;
    DWRUtil.setValues(data);
}

function majPersonne()
{
    DWRUtil.getValues(personne);
    TestDWR.setPersonne(personne);
}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
    rafraichir();
}

-->
</script>
</head>
<body onload="init();">

<table>
<tr>
<td>Personne :</td>
<td>
<div id="informationPersonne">
<table bgcolor="#eeeeee" width="250">
<tr><td>Nom</td><td><input type="text" id="nom"></td></tr>
<tr><td>Prenom</td><td><input type="text" id="prenom"></td></tr>
<tr><td>Date de naissance</td><td><input type="text" id="dateNaissance"></td></tr>
<tr><td>Taille</td><td><input type="text" id="taille"></td></tr>
<tr><td colspan="2"><a href="javascript:majPersonne();">Valider</a></td></tr>
</table>
</div>
</td>
</tr>
</table>

</body>
</html>
```

Cet exemple utilise les fonctions `getValues()` et `setValues()` qui mappent automatiquement les propriétés d'un objet avec les objets de l'arbre DOM dont l'id correspond.

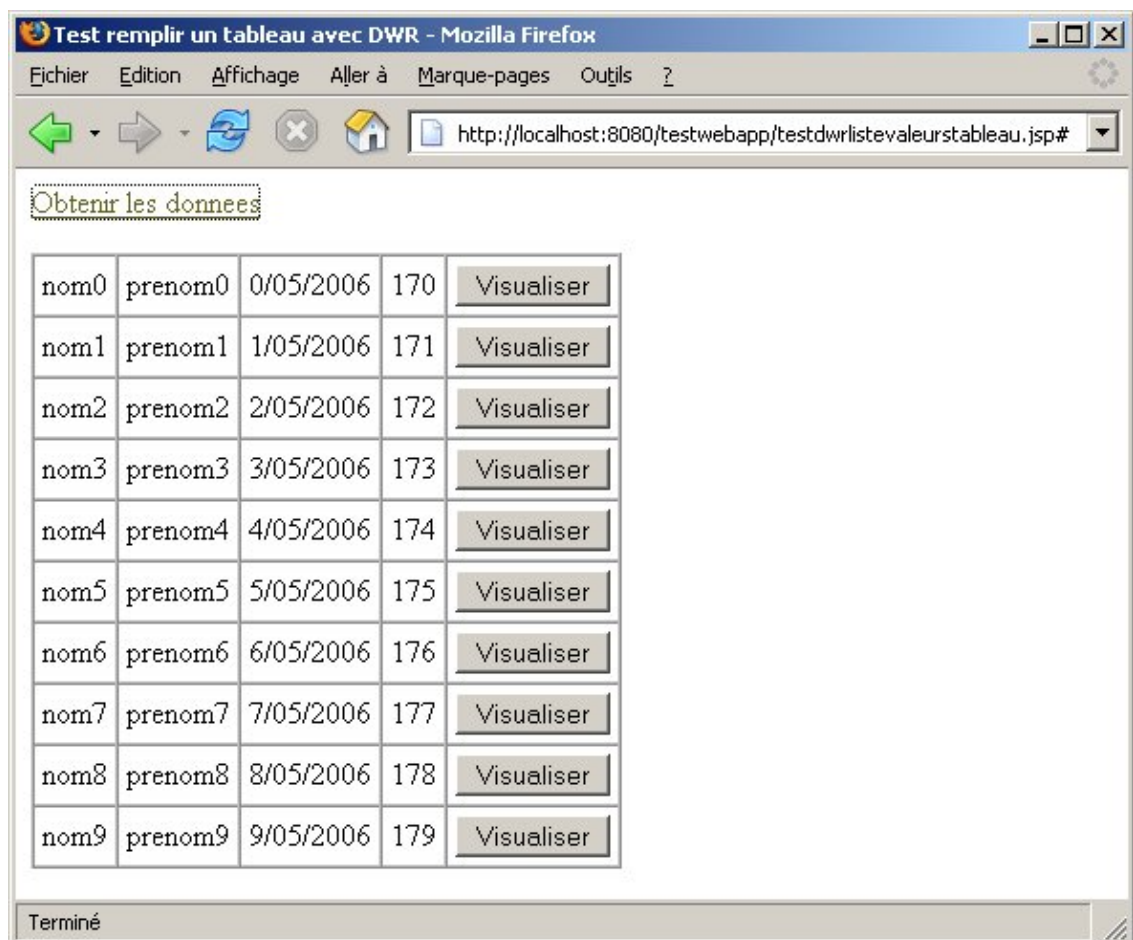
Remarque : il est important que l'objet `personne` qui encapsule les données de la personne soit correctement initialisé, ce qui est fait au chargement des données de la personne.

55.4.1.10. Exemple pour remplir dynamiquement un tableau de données

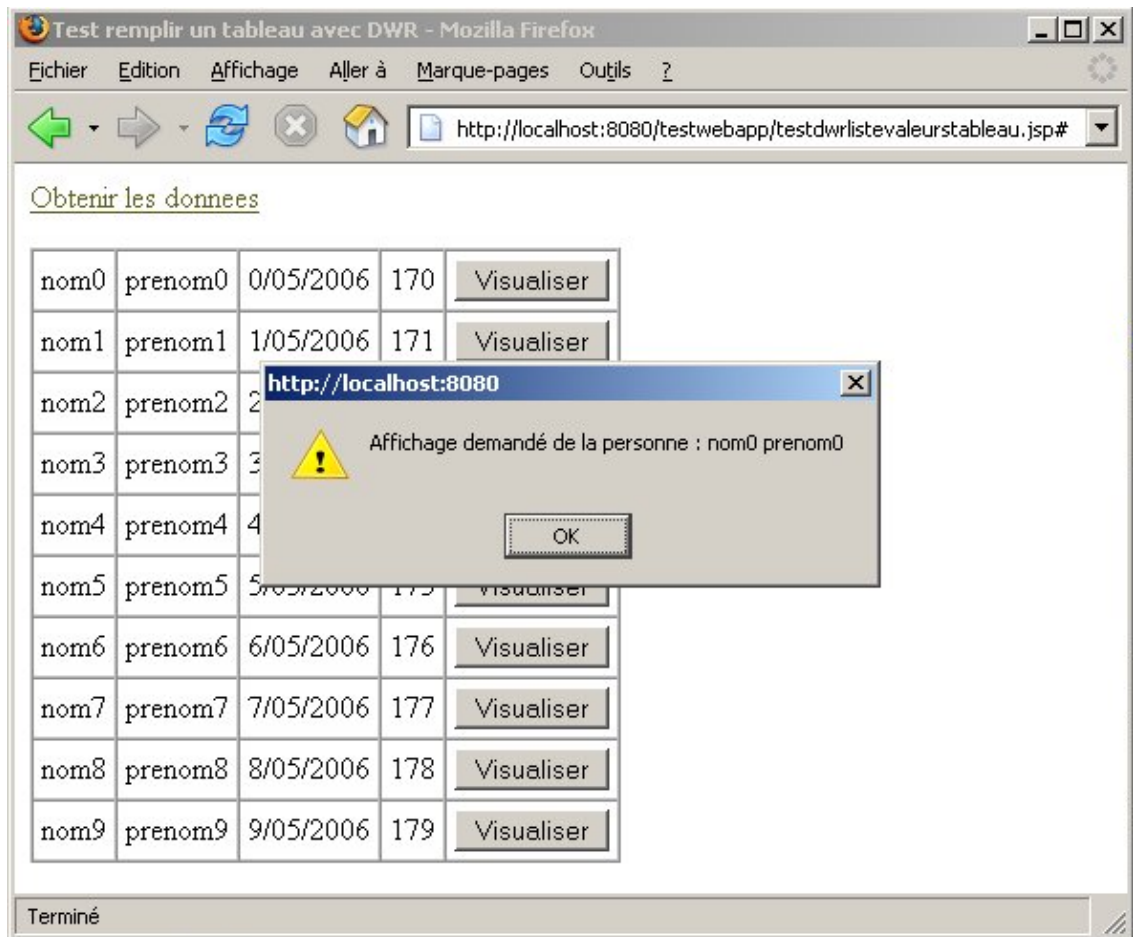
Cet exemple va remplir dynamiquement le contenu d'un tableau avec une collection d'objets.



Un clic sur le lien permet d'afficher le tableau avec les données retournées par le serveur.



Un clic sur le bouton valider affiche un message avec le nom et le personne concernée.



Côté serveur la méthode `getPersonnes()` du bean est appelée pour obtenir la liste des personnes sous la forme d'une collection d'objets de type `Personne`.

Exemple :

```
public List getPersonnes() {
    List resultat = new ArrayList();
    Personne personne = null;

    for (int i = 0; i<10 ; i++) {
        personne = new Personne("nom"+i,"prenom"+i,i+"/05/2006",170+i);
        resultat.add(personne);
    }
    return resultat;
}
```

La page de l'application est composée d'un calque contenant un tableau.

Exemple :

```
<%@ page language="java" contentType="text/html; charset=ISO-8859-1"
    pageEncoding="ISO-8859-1"%>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Test remplir un tableau avec DWR</title>
<script type="text/javascript" src="/testwebapp/dwr/interface/TestDWR.js"></script>
<script type="text/javascript" src="/testwebapp/dwr/engine.js"></script>
<script type="text/javascript" src="/testwebapp/dwr/util.js"></script>

<script type="text/javascript">
<!--
function rafraichirListeValeurs() {
```

```

    TestDWR.getPersonnes(remplirListeValeurs);
}

function remplirListeValeurs(data) {

    DWRUtil.removeAllRows("tableau");

    if (data.length == 0) {
        alert("");
        $("donnees").style.visibility = "hidden";
    } else {
        DWRUtil.addRows("tableau", data, cellulesFonctions);
        $("donnees").style.visibility = "visible";
    }
}

// tableau des fonctions permettant d'assurer le rendu des différentes cellules du tableau
var cellulesFonctions = [
    function(item) { return item.nom; },
    function(item) { return item.prenom; },
    function(item) { return item.dateNaissance; },
    function(item) { return item.taille; },
    function(item) {
        var btn = document.createElement("button");
        btn.innerHTML = "Visualiser";
        btn.itemId = item.nom+" "+item.prenom;
        btn.onclick = afficherPersonne;
        return btn;
    }
];

function afficherPersonne() {
    alert("Affichage demandé de la personne : "+this.itemId);
}

function init() {
    DWRUtil.useLoadingMessage();
}
-->
</script>
</head>
<body onload="init();">

<p><a href="#" onclick="rafraichirListeValeurs()">Obtenir les donnees</a></p>
<div id="donnees"><table id="tableau" border="1" cellpadding="4" cellspacing="0"></table></div>
</body>
</html>

```

Cet exemple met en oeuvre les fonctions de manipulation de tableau de la bibliothèque util.js notamment la fonction `DWRUtil.addRows("tableau", data, cellulesFonctions)` qui permet d'ajouter un ensemble de lignes à un tableau HTML.

Elle attend en paramètre l'id du tableau à modifier, les données à utiliser et un tableau de fonctions qui vont définir le rendu de chaque cellule d'une ligne du tableau. Ces fonctions peuvent simplement retourner la valeur d'une propriété de l'objet courant ou renvoyer des objets plus complexes comme un bouton.

Remarque : il est préférable d'utiliser un id pour les boutons générés qui soit plus adapté pour une meilleure unicité. Il serait souhaitable d'utiliser un suffixe et un identifiant unique plutôt que la concaténation du nom et du prénom. Ce choix, dans cet exemple, a été fait pour le conserver le plus simple possible.

55.4.2. D'autres frameworks

Ils existent de nombreux autres frameworks permettant de mettre en oeuvre Ajax donc voici une liste non exhaustive :

Framework	Url

AjaxAnywhere	http://ajaxanywhere.sourceforge.net
AjaxTags	http://ajaxtags.sourceforge.net/
ajax4suggest	http://sourceforge.net/projects/ajax4suggest
AJAX-JSF	http://smirnov.org.ru/en/ajax-jsf.html
Echo 2	http://www.nextapp.com/products/echo2/
SWATO	http://swato.dev.java.net/
WidgetServer	http://wiser.dev.java.net
jWic	http://www.jwic.de

Partie 8 : Les outils pour le développement

Le développement dans n'importe quel langage nécessite un ou plusieurs outils. D'ailleurs la multitude des technologies mises en oeuvre dans les projets récents nécessitent l'usage de nombreux outils.

Ce chapitre propose un recensement non exhaustif des outils utilisables pour le développement d'applications Java et une présentation détaillée de certains d'entre eux.

Le JDK fournit un ensemble d'outils pour réaliser les développements mais leurs fonctionnalités se veulent volontairement limitées au strict minimum.

Enfin, le monde open source propose de nombreux outils très utiles.

Cette partie contient les chapitres suivants :

- ◆ Les outils du J.D.K. : indique comment utiliser les outils fournis avec le JDK
- ◆ JavaDoc : explore l'outil de documentation fourni avec le JDK
- ◆ Les outils libres et commerciaux : tente une énumération non exhaustive des outils libres et commerciaux pour utiliser java
- ◆ Ant : propose une présentation et la mise en oeuvre de cet outil d'automatisation de la construction d'applications
- ◆ Maven : présente l'outil open source Maven qui facilite et automatise certaines tâches de la gestion d'un projet

- ◆ Tomcat : Détaille la mise en oeuvre du conteneur web Tomcat
- ◆ Des outils open source pour faciliter le développement : présentation de quelques outils de la communauté open source permettant de simplifier le travail des développeurs.

56. Les outils du J.D.K.

Chapitre 56

Le JDK de Sun fournit un ensemble d'outils qui permettent de réaliser des applications. Ces outils sont peu ergonomiques car ils s'utilisent en ligne de commande mais en contre partie ils peuvent toujours être utilisés.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Le compilateur javac](#)
- ♦ [L'interpréteur java/javaw](#)
- ♦ [L'outil JAR](#)
- ♦ [Pour tester les applets : l'outil appletviewer](#)
- ♦ [Pour générer la documentation : l'outil javadoc](#)
- ♦ [Java Check Update](#)
- ♦ [Java DB](#)

56.1. Le compilateur javac

Cet outil est le compilateur : il utilise un fichier source java fourni en paramètre pour créer un ou plusieurs fichiers contenant le byte code Java correspondant. Pour chaque fichier source, un fichier portant le même nom avec l'extension .class est créé si la compilation se déroule bien. Il est possible qu'un ou plusieurs autres fichiers .class soient générés lors de la compilation de la classe si celle-ci contient des classes internes. Dans ce cas, le nom du fichier des classes internes est de la forme classe\$classe_interne.class. Un fichier .class supplémentaire est créé pour chaque classe interne.

56.1.1. La syntaxe de javac

La syntaxe est la suivante :

```
javac [options] [fichiers] [@fichiers]
```

Cet outil est disponible depuis le JDK 1.0

La commande attend au moins un nom de fichier contenant du code source java. Il peut y en avoir plusieurs, en les précisant un par un séparés par un espace ou en utilisant les jokers du système d'exploitation. Tous les fichiers précisés doivent obligatoirement posséder l'extension .java qui doit être précisée sur la ligne de commande.

Exemple : pour compiler le fichier MaClasse.

```
javac MaClasse.java
```

Exemple : pour compiler tous les fichiers sources du répertoire

```
javac *.java
```

Le nom du fichier doit correspondre au nom de la classe contenue dans le fichier source. Il est obligatoire de respecter la casse du nom de la classe même sur des systèmes qui ne sont pas sensibles à la classe comme Windows.

Depuis le JDK 1.2, il est aussi possible de fournir un ou plusieurs fichiers qui contiennent une liste des fichiers à compiler. Chacun des fichiers à compiler doit être sur une ligne distincte. Sur la ligne de commande, les fichiers qui contiennent une liste doivent être précédés d'un caractère @

Exemple :

javac @liste

Contenu du fichier liste :

test1.java
test2.java

56.1.2. Les options de javac

Les principales options sont :

Option	Rôle
-classpath path	permet de préciser le chemin de recherche des classes nécessaires à la compilation
-d répertoire	les fichiers sont créés dans le répertoire indiqué. Par défaut, les fichiers sont créés dans le même répertoire que leurs sources.
-g	génère des informations débogage
-nowarn	le compilateur n'émet aucun message d'avertissement
-O	le compilateur procède à quelques optimisations. La taille du fichier généré peut augmenter. Il ne faut pas utiliser cette option avec l'option -g
-verbose	le compilateur affiche des informations sur les fichiers sources traités et les classes chargées
-deprecation	donne des informations sur les méthodes dépréciées qui sont utilisées

56.1.3. Les principales erreurs de compilation

';' expected

Chaque instruction doit se terminer par un caractère ;. Cette erreur indique généralement qu'un caractère ; est manquant.

Exemple de code :

```
public class Test {  
    int i  
}
```

Résultat de la compilation :

```
javac Test.java  
Test.java:3:  
    ';' expected  
    int i  
      ^  
1 error
```

(' or '[' expected

Exemple de code :

```
public class Test {  
    String[] chaines =  
        new String {"aa","bb","cc"};  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:3:  
    '(' or '[' expected  
    String[] chaines = new String {"aa","bb","cc"};  
                                ^  
1 error
```

Cannot resolve symbol

Exemple de code :

```
import java.util;  
public class Test {  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:1:  
    cannot resolve symbol  
symbol   : class util  
location:  
    package java  
import java.util;  
            ^  
1 error
```

'else' without 'if'

Exemple de code :

```
public class Test {  
    int i = 1;  
    public void traitement() {  
        if (i==0)  
        {  
            i =1;  
            else i = 0;  
        }  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:8:  
    'else' without 'if'  
        else i = 0;  
        ^  
Test.java:11:  
    '}' expected  
    }  
    ^  
2 errors
```

'}' expected

Exemple de code :

```
public class Test {
    int i = 1;
    public void traitement() {
        if (i==0) {
            i =1;
        }
    }
}
```

Résultat de compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:9: '}' expected
    }
    ^
1 error
```

Variable is already defined

Une variable est définie deux fois dans la même portée.

Exemple de code :

```
public class Test {
    int i = 1;
    int i = 0;
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:4: i is already defined in Test
    int i = 0;
        ^
1 error
```

Class is already defined in a single-type import

Exemple de code :

```
import java.util.List;
import java.awt.List;
public class Test {
    List liste = null;
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:2: java.util.List is already defined in a single-type
import
import java.awt.List;
^
1 error
```

Reference to Class is ambiguous

Exemple de code :

```
import java.util.*;
import java.awt.*;
public
    class Test {
        List liste = null;
    }
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:5:
  reference to List is ambiguous, both class java.awt.List in java.awt
  and
  class java.util.List in java.util match
  List liste = null;
  ^
1 error
```

Variable might not have been initialized

Exemple de code :

```
public class Test {
    public void traitement() {
        String chaine;
        System.out.println(chaine);
    }
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:6:
  variable chaine might not have been initialized
  System.out.println(chaine);
                      ^
1 error
```

Class is abstract; cannot be instantiated

Il n'est pas possible d'instancier une classe abstraite.

Exemple :

```
public abstract class Test {
    public static void main(String[] argv) {
        Test test = new Test();
    }
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:5:
  Test is abstract; cannot be instantiated
  Test test = new Test();
              ^
1 error
```

Non-static variable cannot be referenced from a static context

Exemple :

```
public class Test {
    int i = 0;
    public static void main(String[] argv) {
        System.out.println(i);
    }
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:6:
  non-static variable i cannot be referenced from a
  static context
    System.out.println(i);
                      ^
1 error
```

Cannot resolve symbol

Exemple :

```
public class Test {
  public static void main(String[] argv) {
    System.out.println(i);
  }
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:5:
  cannot resolve symbol
symbol   : variable i
location:
  class Test
    System.out.println(i);
                      ^
1 error
```

Class Classe is public, should be declared in a file named Classe.java

Exemple :

```
public class Test {
}
public class TestBis {
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:6:
  class TestBis is public, should be declared in a
  file named TestBis
  .java
public class TestBis {
      ^
1 error
```

'class' or 'interface' expected

Exemple :

```
public Test {
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:2:
  'class' or 'interface' expected
public Test {
      ^
1 error
```

Méthode is already defined in Test

Exemple :

```
public class Test {  
    public int additionner(int a, int b) {  
        return a+b;  
    }  
    public float additionner(int a, int b) {  
        return (float)a+b;  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:8: additionner(int,int) is  
already defined in Test  
    public float additionner(int a, int b) {  
                        ^  
1 error
```

Invalid method declaration; return type required

Exemple :

```
public class Test {  
    public additionner(int a, int b) {  
        return a+b;  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:4:  
invalid method declaration; return type required  
    public additionner(int a, int b) {  
        ^  
1 error
```

Possible loss of precision

Exemple :

```
public class Test {  
    public byte traitement(int a) {  
        byte b = a;  
        return b;  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:5:  
possible loss of precision  
found   : int  
required:  
    byte  
    byte b = a;  
        ^  
1 error
```

Missing method body, or declare abstract

Exemple :

```
public class Test {  
    public int additionner(int a, int b); {  
        return a+b;  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:4:  
    missing method body, or declare abstract  
    public int additionner(int a, int b); {  
        ^  
Test.java:5:  
    return outside method  
    return a+b;  
    ^  
2 errors
```

Operator || cannot be applied to int,int

Exemple :

```
public class Test {  
    int i;  
    public void Test(int a, int b, int c , int d) {  
        if ( a = b || c = d) {  
            System.out.println("test");  
        }  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:6:  
    incompatible types  
found   : int  
required: boolean  
    if ( a = b || c = d) {  
        ^  
Test.java:6:  
    operator || cannot be applied to int,int  
    if ( a = b || c = d) {  
        ^  
2 errors
```

Incompatible types

Exemple :

```
public class Test {  
    int i;  
    public void Test(int a, int b) {  
        if ( a = b ) {  
            System.out.println("test");  
        }  
    }  
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java  
Test.java:6:  
    incompatible types  
found   : int
```

```
required: boolean
    if ( a = b ) {
        ^
1 error
```

Missing return statement

Exemple :

```
public class Test {
    int a;
    public int traitement(int b) {
        a = b;
    }
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:7:
    missing return statement
    }
    ^
1 error
```

Modifier private not allowed here

Exemple :

```
private class Test {
}
```

Résultat de la compilation :

```
C:\tmp>javac Test.java
Test.java:2:
    modifier private not allowed here
private class Test {
        ^
1 error
```

56.2. L'interpréteur java/javaw

Ces deux outils sont les interpréteurs de byte code : ils lancent le JRE, chargent les classes nécessaires et exécutent la méthode main de la classe.

java ouvre une console pour recevoir les messages de l'application alors que javaw n'en ouvre pas.

56.2.1. La syntaxe de l'outil java

```
java [ options ] classe [ argument ... ]
java [ options ] -jar fichier.jar [ argument ... ]
javaw [ options ] classe [ argument ... ]
javaw [ options ] -jar fichier.jar [ argument ... ]
```

classe être doit un fichier .class dont il ne faut pas préciser l'extension. La classe contenue dans ce fichier doit obligatoirement contenir une méthode main(). La casse du nom du fichier doit être respectée.

Cet outil est disponible depuis la version 1.0 du JDK.

Exemple:

```
java MaClasse
```

Il est possible de fournir des arguments à l'application.

56.2.2. Les options de l'outil java

Les principales options sont :

Option	Rôle
-jar archive	Permet d'exécuter une application contenue dans un fichier .jar. Depuis le JDK 1.2
-Dpropriete=valeur	Permet de définir une propriété système sous la forme propriete=valeur. propriete représente le nom de la propriété et valeur représente sa valeur. Il ne doit pas y avoir d'espace entre l'option et la définition ni dans la définition. Il faut utiliser autant d'option -D que de propriétés à définir. Depuis le JDK 1.1
-classpath chemins ou -cp chemins	permet d'indiquer les chemins de recherche des classes nécessaires à l'exécution. Chaque répertoire doit être séparé avec un point virgule. Cette option utilisée annule l'utilisation de la variable système CLASSPATH
-classic	Permet de préciser que c'est la machine virtuelle classique qui doit être utilisée. Par défaut, c'est la machine virtuelle utilisant la technologie HotSpot qui est utilisée. Depuis le JDK 1.3
-version	Affiche des informations sur l'interpréteur
-verbose ou -v	Permet d'afficher chaque classe chargée par l'interpréteur
-X	Permet de préciser des paramètres particuliers à l'interpréteur. Depuis le JDK 1.2

L'option -jar permet d'exécuter une application incluse dans une archive jar. Dans ce cas, le fichier manifest de l'archive doit préciser qu'elle est la classe qui contient la méthode main().

56.3. L'outil JAR

JAR est le diminutif de Java ARchive. C'est un format de fichier qui permet de regrouper des fichiers contenant du byte-code Java (fichier .class) ou des données utilisées en temps que ressources (images, son, ...). Ce format est compatible avec le format ZIP : les fichiers contenus dans un jar sont compressés de façon indépendante du système d'exploitation.

Les jar sont utilisables depuis la version 1.1 du JDK.

56.3.1. L'intérêt du format jar

Leur utilisation est particulièrement pertinente avec les applets, les beans et même les applications. En fait, le format jar est le format de diffusion de composants java.

Les fichiers jar sont par défaut compressés ce qui est particulièrement intéressant quelque soit leurs utilisations.

Pour une applet, le browser n'effectue plus qu'une requête pour obtenir l'applet et ses ressources au lieu de plusieurs pour obtenir tous les fichiers nécessaires (fichiers .class, images, sons ...).

Un jar peut être signé ce qui permet d'assouplir et d'élargir le modèle de sécurité, notamment des applets qui ont des droits restreints par défaut.

Les beans doivent obligatoirement être diffusés sous ce format.

Les applications sous forme de jar peuvent être exécutées automatiquement.

Une archive jar contient un fichier manifest qui permet de préciser le contenu du jar et de fournir des informations sur celui ci (classe principale, type de composants, signature ...).

56.3.2. La syntaxe de l'outil jar

Le JDK fourni un outil pour créer des archives jar : jar. C'est un outil utilisable avec la ligne de commandes comme tous les outils du JDK.

La syntaxe est la suivante :

jar [option] [jar] [manifest] [fichier]

Cet outil est disponible depuis la version 1.1 du JDK.

Les options sont :

Option	Rôle
c	Création d'une nouvelle archive
t	Affiche le contenu de l'archive sur la sortie standard
x	Extraction du contenu de l'archive
u	Mise à jour ou ajout de fichiers à l'archive : à partir de java 1.2
f	Indique que le nom du fichier contenant l'archive est fourni en paramètre
m	Indique que le fichier manifest est fourni en paramètre
v	Mode verbeux pour avoir des informations complémentaires
0 (zéro)	Empêche la compression à la création
M	Empêche la création automatique du fichier manifest

Pour fournir des options à l'outil jar, il faut les saisir sans '-' et les accoler les uns aux autres. Leur ordre n'a pas d'importance.

Une restriction importante concerne l'utilisation simultanée du paramètre 'm' et 'f' qui nécessite respectivement le nom du fichier manifest et le nom du fichier archive en paramètre de la commande. L'ordre de ces deux paramètres doit être identique à l'ordre des paramètres 'm' et 'f' sinon une exception est levée lors de l'exécution de la commande

Exemple :

```
C:\jumbo\Java\xagbuilder>jar cmf test.jar manif.mf *.class
java.io.IOException: invalid header field
    at java.util.jar.Attributes.read(Attributes.java:354)
    at java.util.jar.Manifest.read(Manifest.java:161)
    at java.util.jar.Manifest.<init>(Manifest.java:56)
    at sun.tools.jar.Main.run(Main.java:125)
    at sun.tools.jar.Main.main(Main.java:904)
```

Voici quelques exemples de l'utilisation courante de l'outil jar :

- Création d'un jar avec un fichier manifest créé automatiquement contenant tout les fichiers .class du répertoire courant

```
jar cf test.jar *.class
```

- lister le contenu d'un jar

```
jar tf test.jar
```

- Extraire le contenu d'une archive

```
jar xf test.jar
```

56.3.3. La création d'une archive jar

L'option 'c' permet de créer une archive jar. Par défaut, le fichier créé est envoyé sur la sortie standard sauf si l'option 'f' est utilisée. Elle précise que le nom du fichier est fourni en paramètre. Par convention, ce fichier a pour extension .jar.

Si le fichier manifest n'est pas fourni, un fichier est créé par défaut dans l'archive jar dans le répertoire META-INF sous le nom MANIFEST.MF

Exemple (code Java 1.1) : Création d'un jar avec un fichier manifest créé automatiquement contenant tout les fichiers .class du répertoire courant

```
jar cf test.jar *.class
```

Il est possible d'ajouter des fichiers contenus dans des sous répertoires du répertoire courant : dans ce cas, l'arborescence des fichiers est conservée dans l'archive.

Exemple (code Java 1.1) : Création d'un jar avec un fichier manifest fourni contenant tous les fichiers .class du répertoire courant et tous les fichiers du répertoire images

```
jar cfm test.jar manifest.mf .class images
```

Exemple (code Java 1.1) : Création d'un jar avec un fichier manifest fourni contenant tous les fichiers .class du répertoire courant et tous les fichiers .gif du répertoire images

```
jar cfm test.jar manifest.mf *.class images/*.gif
```

56.3.4. Lister le contenu d'une archive jar

L'option 't' permet de donner le contenu d'une archive jar.

Exemple (code Java 1.1) : lister le contenu d'une archive jar

```
jar tf test.jar
```

Le séparateur des chemins des fichiers est toujours un slash quelque soit la plate-forme car le format jar est indépendant de toute plate-forme. Les chemins sont toujours donnés dans un format relatif et non pas absolu : le chemin est donné par rapport au répertoire courant. Il faut en tenir compte lors d'une extraction.

Exemple :

```
C:\jumbo\bin\test\java>jar tvf test.jar
2156 Thu Mar 30 18:10:34 CEST 2000 META-INF/MANIFEST.MF
 678 Thu Mar 23 12:30:00 CET 2000   BDD_confirm$1.class
 678 Thu Mar 23 12:30:00 CET 2000   BDD_confirm$2.class
```

4635	Thu	Mar	23	12:30:00	CET	2000	BDD_confirm.class
658	Thu	Mar	23	13:18:00	CET	2000	BDD_demande\$1.class
657	Thu	Mar	23	13:18:00	CET	2000	BDD_demande\$2.class
662	Thu	Mar	23	13:18:00	CET	2000	BDD_demande\$3.class
658	Thu	Mar	23	13:18:00	CET	2000	BDD_demande\$4.class
5238	Thu	Mar	23	13:18:00	CET	2000	BDD_demande.class
649	Thu	Mar	23	12:31:28	CET	2000	BDD_resultat\$1.class
4138	Thu	Mar	23	12:31:28	CET	2000	BDD_resultat.class
533	Thu	Mar	23	13:38:28	CET	2000	Frame1\$1.class
569	Thu	Mar	23	13:38:28	CET	2000	Frame1\$2.class
569	Thu	Mar	23	13:38:28	CET	2000	Frame1\$3.class
2150	Thu	Mar	23	13:38:28	CET	2000	Frame1.class
919	Thu	Mar	23	12:29:56	CET	2000	Test2.class

56.3.5. L'extraction du contenu d'une archive jar

L'option 'x' permet d'extraire par défaut tous les fichiers contenus dans l'archive dans le répertoire courant en respectant l'arborescence de l'archive. Pour n'extraire que certains fichiers de l'archive, il suffit de les préciser en tant que paramètres de l'outil jar en les séparant par un espace. Pour une extraction totale ou partielle de l'archive, les fichiers sont extraits en conservant la hiérarchie des répertoires qui les contiennent.

Exemple (code Java 1.1) : Extraire le contenu d'une archive

```
jar xf test.jar
```

Exemple (code Java 1.1) : Extraire les fichiers test1.class et test2.class d'une archive

```
jar xf test.jar test1.class test2.class
```



Attention : lors de l'extraction, l'outil jar écrase tous les fichiers existants sans demander de confirmation.

56.3.6. L'utilisation des archives jar

Dans une page HTML, pour utiliser une applet fournie sous forme de jar, il faut utiliser l'option archive du tag applet. Cette option attend en paramètre le fichier jar et son chemin relatif par rapport au répertoire contenant le fichier HTML.

Exemple : le fichier HTML et le fichier MonApplet.jar sont dans le même répertoire

```
<applet code=>em<MonApplet.class>/em<
  archive=>em<MonApplet.jar>/em<"
  width=>em<300>/em< height=>em<200>/em<>
</applet>
```

Avec java 1.1, l'exécution d'une application sous forme de jar se fait grâce au jre. Il faut fournir dans ce cas le nom du fichier jar et le nom de la classe principale.

Exemple :

```
jre -cp MonApplication.jar ClassePrincipale
```

Avec Java 1.2, l'exécution d'une application sous forme de jar impose de définir la classe principale (celle qui contient la méthode main) dans l'option Main-Class du fichier manifest. Avec cette condition l'option -jar de la commande java permet d'exécuter l'application.

Exemple (Java 1.2) :

```
java -jar MonApplication.jar
```

56.3.7. Le fichier manifest

Le fichier manifest contient de nombreuses informations sur l'archive et son contenu. Ce fichier est le support de toutes les fonctionnalités particulières qui peuvent être mise en oeuvre avec une archive jar.

Dans une archive jar, il ne peut y avoir qu'un seul fichier manifest nommé MANIFEST dans le répertoire META-INF de l'archive.

Le format de ce fichier est de la forme clé/valeur. Il faut mettre un ':' et un espace entre la clé et la valeur.

Exemple :

```
C:\jumbo\bin\test\java>jar xf test.jar META-INF/MANIFEST.MF
```

Cela crée un répertoire META-INF dans le répertoire courant contenant le fichier MANIFEST.MF

Exemple :

```
Manifest-Version: 1.0
Name: BDD_confirm$1.class
Digest-Algorithms: SHA MD5
SHA-Digest: ntbIs5E5YNiLE4mf570JoIF9akU=
MD5-Digest: R3zH0+m9lTFq+BlQvfQdHA==
Name: BDD_confirm$2.class
Digest-Algorithms: SHA MD5
SHA-Digest: 3QEF8/zmiTAP7MHFPU5wZyg9uxc=
MD5-Digest: swBXXptrLLwPMw/bpt6F0Q==
Name: BDD_confirm.class
Digest-Algorithms: SHA MD5
SHA-Digest: pZBT/o8YeDG4q+XrHRgrB08k4HY=
MD5-Digest: VFvY4sGRfjV1ciM9C+QIdg==
```

Dans le fichier manifest créé automatiquement avec le JDK 1.1, chaque fichier possède au moins une entrée de type 'Name' et des informations les concernant.

Entre les données de deux fichiers, il y a une ligne blanche.

Dans le fichier manifest créé automatiquement avec le JDK 1.2, il n'y a plus d'entrée pour chaque fichier.

Exemple :

```
Manifest-Version: 1.0
Created-By: 1.3.0 (Sun Microsystems Inc.)
```

Le fichier manifest généré automatiquement convient parfaitement si l'archive est utilisée uniquement pour regrouper les fichiers. Pour une utilisation plus spécifique, il faut modifier ce fichier pour ajouter les informations utiles.

Par exemple, pour une application exécutable (à partir de java 1.2) il faut ajouter une clé Main-Class en lui associant le nom de la classe dans l'archive qui contient la méthode main.

56.3.8. La signature d'une archive jar

La signature d'une archive jar joue un rôle important dans les processus de sécurité de java. La signature d'une archive permet à celui qui utilise cette archive de lui donner des droits étendus une fois que la signature a été reconnue.

Avec Java 1.1 une archive signée possède tous les droits.

Avec Java 1.2 une archive signée peut se voir attribuer des droits particuliers définis un fichier policy.

56.4. Pour tester les applets : l'outil appletviewer

Cet outil permet de tester une applet. L'intérêt de cet outil est qu'il permet de tester une applet avec la version courante du JDK. Un navigateur classique nécessite un plug-in pour utiliser une version particulière du JRE. Cet outil est disponible depuis la version 1.0 du JDK.

En contre partie, l'appletviewer n'est pas prévu pour tester les pages HTML. Il charge une page HTML fournie en paramètre, l'analyse, charge l'applet qu'elle contient et exécute cet applet.

La syntaxe est la suivante : appletviewer [option] fichier

L'appletviewer recherche le tag HTML <APPLET>. A partir du JDK 1.2, il recherche aussi les tags HTML <EMBED> et <OBJECT>.

Il possède plusieurs options dont les principales sont :

Option	Rôle
-J	Permet de passer un paramètre à la JVM. Pour passer plusieurs paramètres, il faut utiliser plusieurs options -J. Depuis le JDK 1.1
-encoding	Permet de préciser le jeu de caractères de la page HTML

L'appletviewer ouvre une fenêtre qui possède un menu avec les options suivantes :

Option de menu	Rôle
Restart	Permet d'arrêter et de redémarrer l'applet
Reload	Permet d'arrêter et de recharger l'applet
Stop	Permet d'arrêter l'exécution de l'applet. Depuis le JDK 1.1
Save	Permet de sauvegarder l'applet en la serialisant dans un fichier applet.ser. Il est nécessaire d'arrêter l'applet avant d'utiliser cet option. Depuis le JDK 1.1
Start	Permet de démarrer l'applet. Depuis le JDK 1.1
Info	Permet d'afficher les informations de l'applet dans une boîte de dialogue. Ces informations sont obtenues par les méthodes getAppletInfo() et getParameterInfo() de l'applet.
Print	Permet d'imprimer l'applet. Depuis le JDK 1.1
Close	Permet de fermer la fenêtre courante
Quit	Permet de fermer toutes les fenêtres ouvertes par l'appletviewer

56.5. Pour générer la documentation : l'outil javadoc

Cet outil permet de générer une documentation à partir des données insérées dans le code source. Cet outil est disponible depuis le JDK 1.0

La syntaxe de la commande est la suivante :

```
javadoc [ options ] [ nom_packages ] [ fichiers_source ] [ -sous_packages pkg1:pkg2:... ] [ @fichiers_arguments ]
```

L'ordre des arguments n'a pas d'importance :

- nom_packages : un ou plusieurs nom de packages séparés par un espace. (ces packages sont recherchés en utilisant la variable -sourcepath)
- fichiers_sources : un ou plusieurs fichiers source java séparés par un espace. Il est possible de préciser le chemin de chaque fichier. Il est aussi possible d'utiliser le caractère * pour désigner 0 ou n caractères quelconque.
- sous_packages : un ou plusieurs sous packages à inclure dans la documentation
- @fichiers_arguments : un ou plusieurs fichiers qui contiennent les options à utiliser par Javadoc

Il faut fournir en paramètres de l'outil javadoc un nom de package ou un ensemble de fichier source java.

Les principales options utilisables sont :

Option	Rôle
-classpath chemin	Classpath dans lequel l'outil va rechercher les fichiers sources et .class Cette option permet de remplacer le classpath standard par celui fourni.
-encoding name	Précise le jeu de caractères utilisés dans les fichiers sources
-J flag	Permet de passer un argument à la JVM dans laquelle s'exécute l'outil javadoc Exemple : -J-Xmx32m -J-Xms32m
-sourcepath chemins	Chemins dans lequel l'outil va rechercher les fichiers sources à documenter. Plusieurs chemins peuvent être précisé en utilisant le caractère ; comme séparateur. Par défaut, si ce paramètre n'est pas précisé, c'est le classpath qui est utilisé.
-verbose	Affiche des informations sur la génération en cours
-help	Affiche un résumé des options de la commande
-doclet classe	Permet de préciser un doclet personnalisé (la classe fournie en paramètre doit être pleinement qualifiée).
-docletpath	Permet de préciser le chemin du doclet personnalisé
-exclude packages	Permet de préciser une liste de packages qui ne seront pas pris en compte par l'outil. Le caractère : est utilisé comme séparateur entre chaque packages
-package	Inclue seulement les membres et classes package friendly, protected et public
-private	Inclue tous les membres et classes
-protected	Inclue seulement les membres et classes protected et public
-public	Inclue seulement les membres et classes public
-overview fichier	Utilise le fichier préciser comme fichier overview-summary.html dans la documentation générée
-source version	Permet de préciser la version de java utilisée par le code source. Les valeurs possibles sont 1.3, 1.4 et 1.5. Par défaut, c'est la version du JDK qui est utilisée

-subpackages packages	Permet de préciser les packages qui seront pris en compte. Le caractère : est utilisé comme séparateur entre chaque packages

L'outil javadoc utilise un doclet pour réaliser le rendu de la documentation générée : il utilise un doclet par défaut si aucun autre doclet n'est spécifié via l'option -doclet.

Les principales options du doclet standard utilisables sont :

Option	Rôle
-author	Permet de demander la prise en compte des tag @author dans la documentation générée
-bottom	Permet d'insérer du code HTML dans le pied de chaque page
-charset nom	Permet de préciser le jeu de caractère des fichiers HTML générés
-d repertoire	Précise le répertoire dans lequel la documentation va être générée. Par défaut, c'est le répertoire courant qui est utilisé
-docencoding nom	Précise le jeu de caractères utilisés dans les fichiers générés
-doctitle titre	Permet de préciser le titre de la page index (il est possible d'utiliser du code HTML : dans ce cas entourer le titre avec des caractères " ...")
-footer	Permet d'insérer du code HTML à droite du footer par défaut
-help fichier	Permet d'utiliser un fichier d'aide personnalisé. Le fichier doit être au format HTML
-header	Permet d'insérer du code HTML à droite du header à défaut
-link url	Permet de générer des liens vers une documentation générée (par exemple celle du JDK). L'url peut être relative ou absolue. Exemple : -link http://java.sun.com/j2se/1.5.0/docs/api
-linksource	Permet d'inclure dans la documentation le code source au format HTML avec une numérotation des lignes
-nodeprecatedlist	Permet de ne pas générer le fichier deprecated-list.html
-nodeprecated	Permet de ne pas intégrer les tags @deprecated dans la documentation
-nohelp	Permet de ne pas générer le lien "Help"
-noindex	Permet de ne pas générer la page index des packages
-nonavbar	Permet de ne pas générer la barre de navigation
-nosince	Permet de ne pas intégrer les tags @since dans la documentation
-notree	Permet de ne pas générer la hiérarchie des classes
-splitindex	Permet de générer l'index sous la forme d'un fichier par lettre
-stylesheetfile fichier	Permet de préciser la feuille de style utilisée dans la documentation
-use	Permet de demander la génération des pages d'utilisation des classes et packages
-version	Permet de demander la prise en compte des tag @version dans la documentation générée
-windowtitle titre	Permet de préciser le titre des pages

Il est possible de préciser les paramètres de l'outil javadoc (sauf l'option -J) dans un ou plusieurs fichiers en passant leur nom précédés par le caractère @. Dans un tel fichier les paramètres peuvent être séparés par un espace ou un retour chariot.

Il n'est pas possible d'utiliser le caractère joker * dans les noms de fichiers ni de faire une référence à un autre fichier de paramètre avec le caractère @.

Exemple :

C:>javadoc @javadocparam

Exemple : le fichier javadocparam

-d documentation -use -splitindex

Remarque : l'outil javadoc ne sait pas travailler de façon incrémentale : toute la documentation est à régénérer à chaque fois.

Des informations supplémentaires sur les éléments à inclure dans le code source sont fournies dans le chapitre «[JavaDoc](#)».

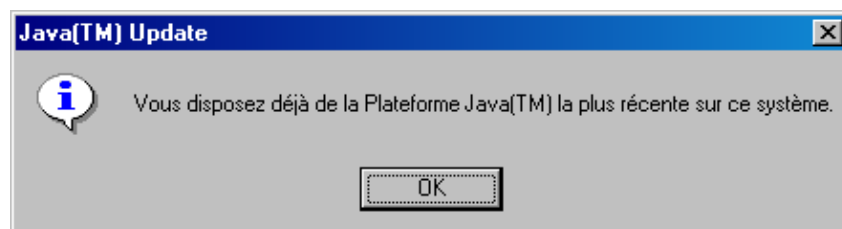
56.6. Java Check Update

Jucheck (Java Update Check) est un outil proposé par Sun pour permettre une mise à jour automatique de l'environnement d'exécution Java.

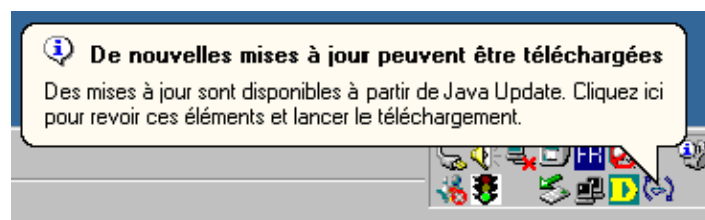
L'outil jusched.exe est installé par défaut et configuré pour une exécution automatique depuis la version 1.4.2 du J2SE. Il permet une automatisation de l'exécution de jucheck.exe.

Pour lancer manuellement la mise à jour, il suffit d'exécuter le programme jucheck.exe dans le répertoire bin du JRE.

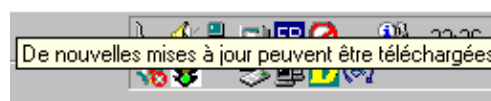
Si aucune mise à jour n'est disponible, un message est affiché :



Sinon une bulle d'aide informe que des mises à jour peuvent être téléchargées.



En laissant le curseur de la souris sur l'icône du programme de mise à jour, une bulle d'aide est affichée.



Pour télécharger les mises à jour, il suffit d'utiliser l'option " Télécharger " du menu contextuel associé à l'icône

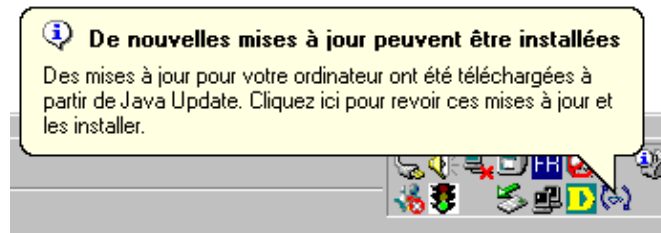


Une boîte de dialogue permet de demander le téléchargement des éléments dont la version est indiquée.



Cliquez sur le bouton " Téléchargement ".

Une fois le téléchargement terminée, une bulle est affichée.

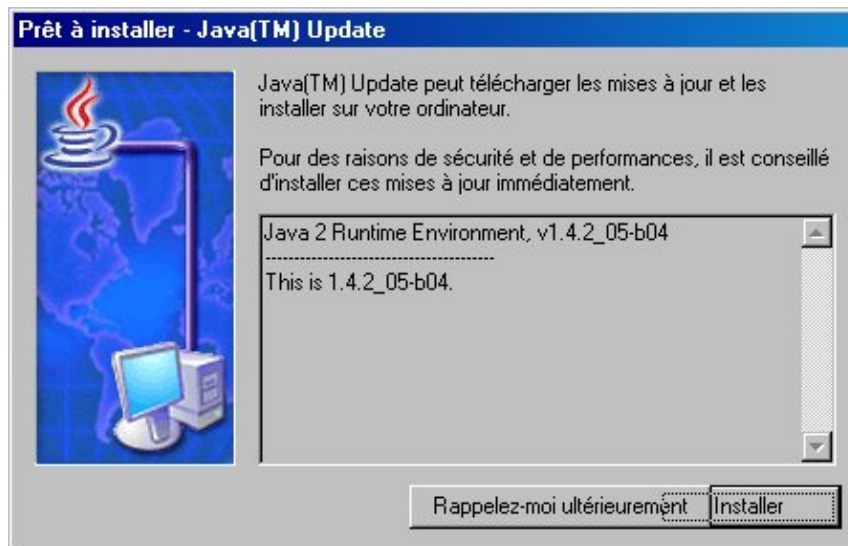


En laissant le curseur de la souris sur l'icône du programme de mise à jour, une bulle d'aide est affichée.



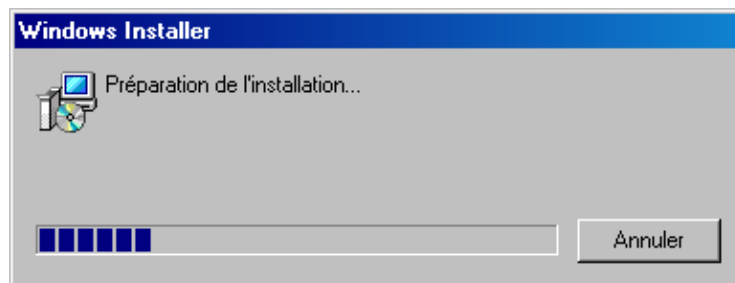
Pour installer les mises à jour, il suffit d'utiliser l'option " Installer " du menu contextuel associé à l'icône



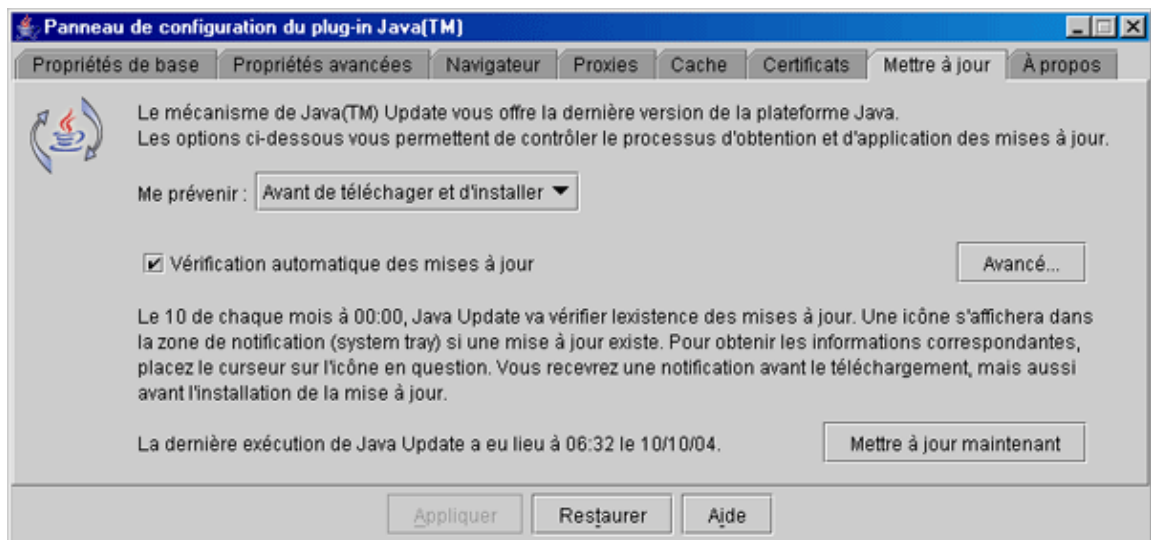


Cliquez sur le bouton " Installer ".

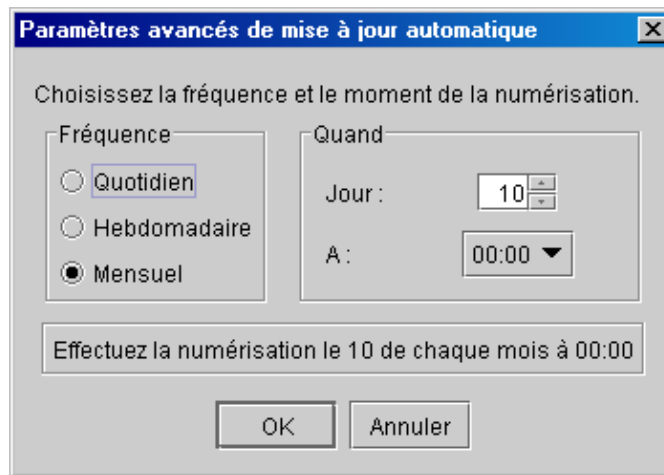
L'assistant se lance pour diriger les différentes étapes



L'option " Propriétés " permet d'ouvrir une boîte de dialogue pour gérer les paramètres des mises à jour dans la l'onglet " Mettre à jour ".



Le bouton " Avancé " permet de définir les paramètres de recherche automatique.



56.7. Java DB

Java SE 6 intègre une base de données : Java DB. C'est en fait la base de données open source [Apache Derby](#) écrite entièrement en Java. C'est une base de données légère (2 Mb) qui propose cependant des fonctionnalités intéressantes (gestion des transactions et des accès concurrents, support des triggers et des procédures stockées, ...)

Java DB est donc le nom sous lequel Sun propose la base de données open source Derby du groupe Apache dans certains de ces outils notamment le JDK depuis sa version 6.0.

Java DB est stocké dans le sous répertoire db du répertoire d'installation d'un JDK. Avec le JDK 6.0 c'est la version 10.2 de Java DB qui est fournie.

Remarque : dans cette section Java DB peut être remplacée par Derby et vice et versa.

L'ajout de Java DB dans le JDK permet de rapidement écrire des applications qui utilisent une base de données et les fonctionnalités proposées par la version 4.0 de JDBC.

Java DB est idéale dans un environnement de développement car il est riche en fonctionnalités, facile à utiliser, multi-plateforme puisqu'écrit en Java et peut être mis en oeuvre sur une simple machine de développement.

Java DB peut fonctionner selon deux modes :

- Embedded : la base de données est exécutée comme une partie de l'application
- Client/server : la base de données est exécutée de façon indépendante de l'application

Java DB peut être intégré dans une application (mode Embedded) ce qui évite d'avoir à installer et configurer une base de données lors du déploiement de l'application.

Java DB propose plusieurs outils pour assurer sa gestion.

L'outil ij permet d'exécuter des scripts sur une base de données.

Le lancement de l'outil ij peut se faire de deux façons :

Exemple :

```
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -jar lib\derbyrun.jar ij
version ij 10.2
ij>
```

ou

Exemple :

```
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -cp .\lib\derbytools.jar org.apache.derby
.tools.ij
ij version 10.2
ij>
```

La création d'une base de données nommée MaBaseDeTest et la connexion à cette nouvelle base se fait en utilisant l'outil ij.

Exemple :

```
ij> CONNECT 'jdbc:derby:MaBaseDeTest;create=true';
```

Remarque : l'outil ij peut être utilisé avec n'importe quel pilote JDBC.

Exemple : Création de la table Personne

```
ij> CREATE TABLE PERSONNE (ID INT PRIMARY KEY, NOM VARCHAR(50), PRENOM VARCHAR(50));
0 lignes insérées/mises à jour/supprimées

ij> select * from PERSONNE;
ID          |NOM                                     |PRENOM
-----
-----

0 lignes sélectionnées
```

Exemple : Ajout d'occurrences dans la table Personne

```
ij> INSERT INTO PERSONNE VALUES (1, 'nom1', 'prenom1'), (2, 'nom2', 'prenom2'), (3, 'nom3', 'prenom3');
3 lignes insérées/mises à jour/supprimées
ij> select * from PERSONNE;
ID          |NOM                                     |PRENOM
-----
-----
1          |nom1                                     |prenom1
2          |nom2                                     |prenom2
3          |nom3                                     |prenom3

3 lignes sélectionnées
```

Il est alors possible d'utiliser JDBC pour se connecter à la base de données et effectuer des opérations sur ces données.

La commande exit; permet de quitter l'outil ij.

Une fois la base de données créée, il est possible de l'utiliser par exemple en utilisant l'API JDBC.

Exemple : utilisation de Java DB en mode embedded

```
package com.jmdoudoux.test.jpj;

import java.sql.Connection;
import java.sql.DriverManager;
import java.sql.ResultSet;
import java.sql.ResultSetMetaData;
import java.sql.Statement;
```

```

public class TestDerby {

    private static String dbURL =
        "jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest;user=APP";

    public static void main(String[] args) {

        try {
            Connection conn = null;
            Statement stmt = null;

            Class.forName("org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver").newInstance();
            conn = DriverManager.getConnection(dbURL);

            stmt = conn.createStatement();
            ResultSet results = stmt.executeQuery("select * from personne");
            ResultSetMetaData rsmd = results.getMetaData();
            int nbColonnes = rsmd.getColumnCount();
            for (int i = 1; i <= nbColonnes; i++) {
                System.out.print(rsmd.getColumnLabel(i) + "\t\t");
            }

            System.out.println("\n-----");

            while (results.next()) {
                System.out.println(results.getInt(1) + "\t\t"
                    + results.getString(2) + "\t\t" + results.getString(3));
            }
            results.close();
            stmt.close();
            if (conn != null) {
                conn.close();
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

Remarque : par défaut dans le mode embeded, les tables sont créées dans le schéma APP.

Pour utiliser Java DB en mode client/serveur, il suffit de remplacer le pilote JDBC par org.apache.derby.jdbc.ClientDriver et de changer dans l'url le chemin local par l'url de la base de données.

L'outil dblook permet de générer le DDL d'une base de données.

Exemple :

```

C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -jar lib\derbyrun.jar dblook -d jdbc:derb
y:MaBaseDeTest
-- Horodatage : 2007-06-28 15:42:21.613
-- La base de données source est : MaBaseDeTest
-- L'URL de connexion est : jdbc:derby:MaBaseDeTest
-- appendLogs: false

-- -----
-- Instructions DDL pour tables
-- -----

CREATE TABLE "APP"."ADRESSE" ("ID_ADRESSE" INTEGER NOT NULL, "RUE" VARCHAR(250)
NOT NULL, "CODEPOSTAL" VARCHAR(7) NOT NULL, "VILLE" VARCHAR(250) NOT NULL);

CREATE TABLE "APP"."PERSONNE" ("ID" INTEGER NOT NULL, "NOM" VARCHAR(50), "PRENOM
" VARCHAR(50));

-- -----
-- Instructions DDL pour clés
-- -----

```



```
-- primaire/unique
ALTER TABLE "APP"."ADRESSE" ADD CONSTRAINT "SQL070628114148710" PRIMARY KEY ("ID
_ADRESSE");

ALTER TABLE "APP"."PERSONNE" ADD CONSTRAINT "SQL070627114331220" PRIMARY KEY ("I
D");
```

L'outil sysinfo permet d'obtenir des informations sur l'environnement et sur la base de données

Exemple :

```
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -cp .\lib\derbytools.jar org.apache.derby
.tools.ij
ij version 10.2
ij> exit;

C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -jar lib\derbyrun.jar sysinfo
----- Informations Java -----
Version Java : 1.6.0_01
Fournisseur Java : Sun Microsystems Inc.
Répertoire principal Java : C:\Program Files\Java\jre1.6.0_01
Chemin de classes Java : lib\derbyrun.jar
Nom du système d'exploitation : Windows XP
Architecture du système d'exploitation : x86
Version du système d'exploitation : 5.1
Nom d'utilisateur Java : JMD
Répertoire principal utilisateur Java : C:\Documents and Settings\jmd
Répertoire utilisateur Java : C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db
java.specification.name: Java Platform API Specification
java.specification.version: 1.6
----- Informations Derby -----
JRE - JDBC: Java SE 6 - JDBC 4.0
[C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db\lib\derby.jar] 10.2.1.7 - (453926)
[C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db\lib\derbytools.jar] 10.2.1.7 - (453926)
[C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db\lib\derbynet.jar] 10.2.1.7 - (453926)
[C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db\lib\derbyclient.jar] 10.2.1.7 - (453926)
----- Informations sur l'environnement local -----
Environnement local actuel : [français/Luxembourg [fr_LU]]
La prise en charge de cet environnement local a été trouvée : [de_DE]
version : 10.2.1.7 - (453926)
La prise en charge de cet environnement local a été trouvée : [es]
version : 10.2.1.7 - (453926)
La prise en charge de cet environnement local a été trouvée : [fr]
version : 10.2.1.7 - (453926)
La prise en charge de cet environnement local a été trouvée : [it]
version : 10.2.1.7 - (453926)
La prise en charge de cet environnement local a été trouvée : [pt_BR]
version : 10.2.1.7 - (453926)
-----
```

Pour démarrer JavaDB en mode client-server, il faut exécuter l'application org.apache.derby.drda.NetworkServerControl

Exemple :

```
C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\db>java -cp .\lib\derbyrun.jar org.apache.derby.d
rda.NetworkServerControl start -h localhost
Le serveur est prêt à accepter les connexions au port 1527.
```

L'option -h permet de préciser le serveur.

L'option -p permet de préciser le port à utiliser si le port 1527 utilisé par défaut ne convient pas.

Chapitre 57

Javadoc est un outil fourni par Sun avec le JDK pour permettre la génération d'une documentation technique à partir du code source.

Cet outil permet la génération d'une documentation au format HTML à partir du code source Java et de commentaires particuliers qu'il contient. Un exemple concret de l'utilisation de cet outil est la documentation du JDK qui est générée grâce à Javadoc.

Il génère une documentation contenant :

- une description détaillée pour chaque classe et ses membres public et protected par défaut (sauf les classes internes anonymes)
- un ensemble de listes (liste des classes, hiérarchie des classes, liste des éléments deprecated et un index général)
- des références croisées et une navigation entre ces différents éléments.

L'intérêt de ce système est de conserver dans le même fichier le code source et les éléments de la documentation qui lui est associé. Il propose donc une auto-documentation des fichiers sources de façon standard.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [La mise en oeuvre](#)
- ◆ [Les tags définis par javadoc](#)
- ◆ [Exemple](#)
- ◆ [Les fichiers pour enrichir la documentation des packages](#)
- ◆ [La documentation générée](#)

57.1. La mise en oeuvre

Javadoc s'appuie sur le code source et sur un type de commentaires particuliers pour obtenir des données supplémentaires aux éléments qui composent le code source.

L'outil Javadoc utilise plusieurs types de fichiers source pour générer la documentation :

- Les fichiers sources .java
- Les fichiers de commentaires d'ensemble
- Les fichiers de commentaires des packages
- D'autres fichiers tels que des images, des fichiers HTML, ...

En fonction des paramètres fournis à l'outil, ce dernier recherche les fichiers source .java concernés. Les sources de ces fichiers sont scannées pour déterminer leurs membres, extraire les informations utiles et établir un ensemble de références croisées.

Le résultat de cette recherche peut être enrichi avec des commentaires dédiés insérés dans le code avant chaque élément qu'ils enrichissent. Ces commentaires doivent immédiatement précéder l'entité qu'elle concerne (classe, interface,

méthode, constructeur ou champ). Seul le commentaire qui précède l'entité est traité lors de la génération de la documentation.

Ces commentaires suivent des règles précises. Le format de ces commentaires commence par `/**` et se termine par `*/`. Il peut contenir un texte libre et des balises particulières.

Le commentaire peut être sur une ou plus généralement sur plusieurs lignes. Les caractères d'espace (espace et tabulation) qui précède le premier caractère `*` de chaque ligne du commentaire ainsi que le caractère lui-même est ignoré lors de la génération. Ceci permet d'utiliser le caractère `*` pour aligner le contenu du commentaires.

Exemple :

```
/** Description */
```

Le format général de ces commentaires est :

Exemple :

```
/**
 * Description
 *
 * @tag1
 * @tag2
 */
```

Le commentaire doit commencer par une description de l'élément qui peut utiliser plusieurs lignes. La première phrase de cette description est utilisée par javadoc comme résumé. Cette première phrase se termine par un caractère '.' suivi d'un séparateur (espace ou tabulation ou retour chariot) ou à la rencontre du premier tag Javadoc.

Le texte du commentaire doit être au format HTML : les tags HTML peuvent donc être utilisés pour enrichir le formatage de la documentation. Il est donc aussi nécessaire d'utiliser les entités d'échappement pour certains caractères contenu dans le texte tel que `<` ou `>`. Il ne faut surtout pas utiliser les tags de titres `<Hn>` et le tag du séparateur horizontal `<HR>` car ils sont utilisés par Javadoc pour structurer le document.

Exemple :

```
/**
 * Description de la classe avec des <b>mots en gras</b>
 */
```

L'utilisation de balise de formatage HTML est particulièrement intéressante pour formater une description un peu longue en faisant usage notamment du tag `<p>` pour définir des paragraphes ou du tag `<code>` pour encadrer un extrait de code.

A partir du JDK 1.4, si la ligne ne commence pas par un caractère `*`, alors les espaces ne sont plus supprimés (ceci permet par exemple de conserver l'indentation d'un morceau de code contenu dans un tag HTML `<PRE>`).

Le commentaire peut ensuite contenir des tags Javadoc particuliers qui commencent obligatoirement par le caractère `@` et doivent être en début de ligne. Ces tags doivent être regroupés ensemble. Un texte qui suit cet ensemble de tags est ignoré.

Les tags prédéfinis par Javadoc permettent de fournir des informations plus précises sur des composants particuliers de l'élément (auteur, paramètres, valeur de retour, ...). Ces tags sont définis pour un ou plusieurs types d'éléments.

Les tags sont traités de façon particulière par Javadoc. Il existe deux types de tags :

- Block tag : ils sont de la forme `@tag`
- Inline tag : ils sont de la forme `{@tag}`

Attention un caractère `@` en début de ligne est interprété comme un tag. Si un tel caractère doit apparaître en début de ligne dans la description, il faut utiliser la séquence d'échappement HTML `@`;

Le texte associé à un block tag suit le tag et se termine à la rencontre du tag suivant ou de la fin du commentaire. Ce texte peut donc s'étendre sur plusieurs lignes.

Les tags inline peuvent être utilisés n'importe où dans le commentaire de documentation.

57.2. Les tags définis par javadoc

L'outil Javadoc traite de façon particulière les tags dédiés insérés dans le commentaire de documentation. Javadoc définit plusieurs tags qui permettent de préciser certains composants de l'élément décrit de façon standardisée. Ces tags commencent tous par le caractère arobase @.

Il existe deux types de tags :

- Block tag : ils doivent être regroupés après la description. Ils sont de la forme @tag
- Inline tag : ils peuvent être utilisés n'importe où dans le commentaire. Ils sont de la forme {@tag}

Les block tags doivent obligatoirement débuter en début de ligne (après d'éventuels blancs et un caractère *)

Attention : les tags sont sensibles à la casse.

Pour pouvoir être interprétés, les tags standards doivent obligatoirement commencer en début de ligne.

Tag	Rôle	version du JDK
@author	permet de préciser le ou les auteurs de l'élément	1.0
{@code}		1.5
@deprecated	permet de préciser qu'un élément est déprécié	1.1
{@docRoot}	représente le chemin relatif du répertoire principal de génération de la documentation	1.3
@exception	permet de préciser une exception qui peut être levée par l'élément	1.0
{@inheritDoc}		1.4
{@link}	permet d'insérer un lien vers un élément de la documentation dans n'importe quel texte	1.2
{@linkplain}		1.4
{@literal}		1.5
@param	permet de documenter un paramètre de l'élément	1.0
@return	permet de fournir une description de la valeur de retour d'une méthode qui en possède une	1.0
@see	permet de préciser un élément en relation avec l'élément documenté	1.0
@serial		1.2
@serialData		1.2
@serialField		1.2
@since	permet de préciser depuis quelle version l'élément a été ajouté	1.1
@throws	identique à @exception	1.2
@version	permet de préciser le numéro de version de l'élément	1.0
{@value}		1.4

Ces tags ne peuvent être utilisés que pour commenter certaines entités.

Entité	Tags utilisables
Toutes	@see, @since, @deprecated, {@link}, {@linkplain}, {@docroot}
Overview (fichier overview.html)	@see, @since, @author, @version, {@link}, {@linkplain}, {@docRoot}
Package (fichier package.html)	@see, @since, @serial, @author, @version, {@link}, {@linkplain}, {@docRoot}
Classes et Interfaces	@see, @since, @deprecated, @serial, @author, @version, {@link}, {@linkplain}, {@docRoot}
Constructeurs et méthodes	@see, @since, @deprecated, @param, @return, @throws, @exception, @serialData, {@link}, {@linkplain}, {@inheritDoc}, {@docRoot}
Champs	@see, @since, @deprecated, @serial, @serialField, {@link}, {@linkplain}, {@docRoot}, {@value}

Chacun des tags sera détaillé dans les sections suivantes.

Par convention, il est préférable de regrouper les tags identiques ensemble.

57.2.1. Le tag @author

Le tag @author permet de préciser le ou les auteurs d'une entité.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

```
@author texte
```

Le texte qui suit la balise est libre. Le doclet standard crée une section "Author" qui contient le texte du tag.

Pour préciser plusieurs auteurs, il est possible d'utiliser un seul ou plusieurs tag @author dans un même commentaire. Dans le premier cas, le contenu du texte est repris intégralement dans la section. Dans le second cas, la section contient le texte de chaque tag séparé par une virgule et un espace.

Exemple :

```
@author Pierre G.
```

```
@author Denis T., Sophie D.
```

Ce tag n'est utilisable que dans les commentaires d'ensemble, d'une classe ou d'une interface.

A partir du JDK 1.4, il est possible au travers du paramètre -tag de préciser que le tag @author peut être utilisé sur d'autres membres

Exemple :

```
-tag author:a:"Author:"
```

57.2.2. Le tag @deprecated

Le tag @deprecated permet de préciser qu'une entité ne devrait plus être utilisée même si elle fonctionne toujours : il permet donc de donner des précisions sur un élément déprécié (deprecated).

La syntaxe de ce tag est la suivante :

@deprecated texte

Il est recommandé de préciser depuis quelle version l'élément est déprécié et de fournir dans le texte libre une description de la solution de remplacement si elle existe ainsi qu'un lien vers une entité de substitution.

Le doclet standard crée une section "Deprecated" avec l'explication dans la documentation.

Remarque : Ce tag est particulier car il est le seul reconnu par le compilateur : celui ci prend note de cet attribut lors de la compilation pour permettre d'en informer les utilisateurs. Lors de la compilation, l'utilisation d'entité marquée avec le tag @deprecated générera un avertissement (warning) de la part du compilateur.

Exemple Java 1.1 :

@deprecated Remplacé par setMessage

@see #setMessage

Exemple Java 1.2 :

@deprecated Remplacé par [{@link #setMessage}](#)

57.2.3. Le tag @exception et @throws

Ce tag permet de documenter une exception levée par la méthode ou le constructeur décrit par le commentaire.

Syntaxe :

@exception nom_exception description

Les tags @exception et throws sont similaires.

Ils sont suivis du nom de l'exception suivi d'une courte description des raisons de la levée de cette dernière. Il faut utiliser autant de tag @exception ou @throws que d'exceptions. Ce tag doit être utilisé uniquement pour un élément de type méthode.

Il ne faut pas mettre de séparateur particulier comme un caractère '-' entre le nom et la description puisque l'outil en ajoute un automatiquement. Il est cependant possible d'aligner les descriptions de plusieurs paramètres en utilisant des espaces afin de faciliter la lecture.

Exemple :

@exception java.io.FileNotFoundException le fichier n'existe pas

Le doclet standard crée une section "Throws" qui regroupe les tags @param du commentaire. L'outil recherche le nom pleinement qualifié de l'exception si c'est simplement son nom est précisé dans le tag.

Exemple extrait de la documentation de l'API du JDK :

```
public String(char[] value)
```

Allocates a new `String` so that it represents the sequence of characters currently contained in the character array argument. The contents of the character array are copied; subsequent modification of the character array does not affect the newly created string.

Parameters:

value - the initial value of the string.

Throws:

[NullPointerException](#) - if value is null.

57.2.4. Le tag @param

Le tag @param permet de documenter un paramètre d'une méthode ou d'un constructeur. Ce tag doit être utilisé uniquement pour un élément de type constructeur ou méthode.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

@param nom_paramètre description du paramètre

Ce tag est suivi du nom du paramètre (ne pas utiliser le type) puis d'une courte description de ce dernier. A partir de Java 5, il est possible d'utiliser le type du paramètre entre les caractères < et > pour une classe ou une méthode.

Il ne faut pas mettre de séparateur particulier comme un caractère '-' entre le nom et la description puisque l'outil en ajoute un automatiquement. Il est cependant possible d'aligner les descriptions de plusieurs paramètres en utilisant des espaces afin faciliter la lecture.

Il faut utiliser autant de tag @param que de paramètres dans la signature de l'entité concernée. La description peut être contenue sur plusieurs lignes.

Le doclet standard crée une section "Parameters" qui regroupe les tags @param du commentaire. Il génère pour chaque tag une ligne dans cette section avec son nom et sa description dans la documentation.

Exemple extrait de la documentation de l'API du JDK :

```
public String(String value)

    Initializes a newly created String object so that it represents the same sequence
    of characters as the argument; in other words, the newly created string is a copy of
    the argument string.
Parameters:
    value - a String.
```

Par convention les paramètres doivent être décrits dans leur ordre dans la signature de la méthode décrite

Exemple :

@param nom nom de la personne

@param message chaîne de caractères à traiter. Si cette valeur est <code>null</code> alors une exception est levée

Exemple 2 : /** * @param <E> Type des éléments stockés dans la collection */
public interface List<E> extends Collection<E> { }

57.2.5. Le tag @return

Le tag @return permet de fournir une description de la valeur de retour d'une méthode qui en possède une.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

@return description_de_la_valeur_de_retour_de_la_méthode

Il ne peut y avoir qu'un seul tag @return par commentaire : il doit être utilisé uniquement pour un élément de type méthode qui renvoie une valeur.

Avec le doclet standard, ce tag crée une section "Returns" qui contient le texte du tag. La description peut tenir sur plusieurs lignes.

Exemple extrait de la documentation de l'API du JDK :

getClass

```
public final Class getClass()
```

Returns the runtime class of an object. That `Class` object is the object that is locked by static synchronized methods of the represented class.

Returns:

the object of type `Class` that represents the runtime class of the object.

Il ne faut pas utiliser ce tag pour des méthodes ne possédant pas de valeur de retour (void).

Exemple:

@return le nombre d'occurrences contenues dans la collection

@return `true` si les traitements sont correctement exécutés sinon `false`

57.2.6. Le tag @see

Le tag @see permet de définir un renvoi vers une autre entité incluse dans une documentation de type Javadoc ou vers une url.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

@see référence à une entité suivi d'un libellé optionnel ou lien ou texte entre double quote

```
@see package
@see package.Class
@see class
@see #champ
@see class#champ
@see #method(Type,Type,...)
@see class#method(Type,Type,...)
@see package.class#method(Type,Type,...)
@see <a href="..."> ... </a>
@see " ... "
```

Le tag génère un lien vers une entité ayant un lien avec celle documentée.

Il peut y avoir plusieurs tags @see dans un même commentaire.

L'entité vers laquelle se fait le renvoi peut être un package, une classe, une méthode ou un lien vers une page de la documentation. Le nom de la classe doit être de préférence pleinement qualifié.

Le caractère # permet de séparer une classe d'un de ces membres (champ, constructeur ou méthode). Attention : il ne faut surtout pas utiliser le caractère "." comme séparateur entre une classe ou une interface et le membre précisé.

Pour préciser une version surchargée précise d'une méthode ou d'un constructeur, il suffit de préciser la liste des types d'arguments de la version concernée.

Il est possible de fournir un libellé optionnel à la suite de l'entité. Ce libellé sera utilisé comme libellé du lien généré : ceci est pratique pour forcer un libellé à la place de celui généré automatiquement (par défaut le nom de l'entité).

Si le tag est suivi d'un texte entre double cote, le texte est simplement repris avec les cotes sans lien.

Si le tag est suivi d'un tag HTML <a>, le lien proposé par ce tag est repris intégralement.

Le doclet standard créé une section "See Also" qui regroupe les tags @see du commentaire en les séparant par une virgule et un espace.

Exemple extrait de la documentation de l'API du JDK :

```
public static String valueOf(Object obj)
```

Returns the string representation of the `Object` argument.

Parameters:
obj - an `Object`.

Returns:
if the argument is `null`, then a string equal to `"null"`; otherwise, the value of `obj.toString()` is returned.

See Also:
`Object.toString()`

Remarque : pour insérer un lien n'importe où dans le commentaire, il faut utiliser le tag {@link}

Exemple :

```
@see String
@see java.lang.String
@see String#equals
@see java.lang.Object#wait(int)
@see MaClasse nouvelle classe
@see <a href="test.htm">Test</a>
@see "Le dossier de spécification détaillée"
```

Ce tag permet de définir des liens vers d'autres éléments de l'API.

57.2.7. Le tag @since

Le tag @since permet de préciser un numéro de version de la classe ou de l'interface à partir de laquelle l'élément décrit est disponible. Ce tag peut être utilisé avec tous les éléments.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

@since texte

Le texte qui représente le numéro de version est libre. Le doclet standard créé une section "Since" qui contient le texte du tag.

Exemple extrait de la documentation de l'API du JDK :

```
public byte[] getBytes()
```

Convert this `String` into bytes according to the platform's default character encoding, storing the result into a new byte array.

Returns:
the resultant byte array.

Since:
JDK 1.1

Par convention pour limiter le nombre de section Since dans la documentation, lorsqu'une nouvelle classe ou interface est ajoutée, il est préférable de mettre un tag @since sur le commentaire de la classe et ne pas le reporter sur chacun ses membres. Le tag @since est utilisé sur un membre uniquement lors de l'ajout du membre.

Dans la documentation de l'API Java, ce tag préciser depuis qu'elle version du JDK l'entité décrite est utilisable.

Exemple :

`@since 2.0`

57.2.8. Le tag `@version`

Le tag `@version` permet de préciser un numéro de version. Ce tag doit être utilisé uniquement pour un élément de type classe ou interface.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

`@version texte`

Le texte qui suit la balise est libre : il devrait correspondre à la version courante de l'entité documentée. Le doclet standard créé une section "Version" qui contient le texte du tag.

Il ne devrait y avoir qu'un seul tag `@version` dans un commentaire.

Par défaut, le doclet standard ne prend pas en compte ce tag : il est nécessaire de demander sa prise en compte avec l'option `-version` de la commande `javadoc`.

Exemple :

`@version 1.00`

57.2.9. Le tag `{@link}`

Ce tag permet de créer un lien vers un autre élément de la documentation.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

`{@link package.class#membre texte }`

Le mode de fonctionnement de ce tag est similaire au tag `@see` : la différence est que le tag `@see` créé avec le doclet standard un lien dans la section "See also" alors que le tag `{@link}` créé un lien à n'importe quel endroit de la documentation.

Si une accolade fermante doit être utilisée dans le texte du tag il faut utiliser la séquence d'échappement `}`.

Exemple :

Utiliser la `{@link #maMethode(int) nouvelle méthode}`

57.2.10. Le tag `{@value}`

Ce tag permet d'afficher la valeur d'un champ.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

`{@value}`

`{@value package.classe#champ_static}`

Lorsque le tag {@value} est utilisé sans argument avec un champ static, le tag est remplacé par la valeur du champ.

Lorsque le tag {@value} est utilisé avec comme argument une référence à un champ static, le tag est remplacé par la valeur du champ précisé. La référence utilisée avec ce tag suit la même forme que celle du tag @see

Exemple :

```
{@value}
```

```
{@value #MA_CONSTANTE}
```

57.2.11. Le tag {@literal}

Ce tag permet d'afficher un texte qui ne sera pas interprété comme de l'HTML.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

```
{@literal texte}
```

Le contenu du texte est repris intégralement sans interprétation. Notamment les caractères < et > ne sont pas interprétés comme des tags HTML.

Pour afficher du code, il est préférable d'utiliser le tag {@code}

Exemple :

```
{@literal 0<b>10}
```

57.2.12. Le tag {@linkplain}

Ce tag permet de créer un lien vers un autre élément de la documentation dans une police normale.

Ce tag est similaire au tag @link. La différence réside dans la police d'affichage.

57.2.13. Le tag {@inheritDoc}

Ce tag permet de demander explicitement la recopie de la documentation de l'entité de la classe mère la plus proche correspondante.

La syntaxe de ce tag est la suivante:

```
{@inheritDoc}
```

Ce tag permet d'éviter le copier/coller de la documentation d'une entité.

Il peut être utilisé :

- dans la description d'une entité : dans ce cas tout le commentaire de l'entité de la classe mère est repris
- dans un tag @return, @tag, @throws : dans ce cas tout le texte du tag de l'entité de la classe mère est repris

57.2.14. Le tag {@docRoot}

Ce tag représente le chemin relatif par rapport à la documentation générée.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

`{@docRoot}`

Ce tag est pratique pour permettre l'inclusion de fichiers dans la documentation.

Exemple :

```
<a href="{@docRoot}/historique.htm">Historique</a>
```

57.2.15. Le tag {@code}

Ce tag permet d'afficher un texte dans des tags `<code> ... </code>` qui ne sera pas interprété comme de l'HTML.

La syntaxe de ce tag est la suivante :

`{@code texte}`

Le contenu du texte est repris intégralement sans interprétation. Notamment les caractères `<` et `>` ne sont pas interprétés comme des tags HTML.

Le tag `{@code texte}` est équivalent à `<code>{@literal texte}</code>`

Exemple :

```
{@code 0<b>10}
```

57.3. Exemple

Exemple :

```
/**
 * Résumé du rôle de la methode.
 * Commentaires détaillées sur le role de la methode
 * @param val la valeur a traiter
 * @return la valeur calculée
 * @since 1.0
 * @deprecated Utiliser la nouvelle methode XXX
 */
public int maMethode(int val) {
    return 0;
}
```

Résultat :

maMethode

```
public int maMethode(int val)
```

Deprecated. *Utiliser la nouvelle methode xyz*

Résumé du rôle de la methode. Commentaires détaillées sur le role de la methode

Parameters:

val - la valeur a traiter

Returns:

la valeur calculée

Since:

1.0

57.4. Les fichiers pour enrichir la documentation des packages

Javadoc permet de fournir un moyen de documenter les packages car ceux ci ne disposent pas de code source particulier : il faut définir des fichiers dont le nom est particulier.

Ces fichiers doivent être placés dans le répertoire désigné par le package.

Le fichier package.html contient une description du package au format HTML. En plus, il est possible d'utiliser les tags `@deprecated`, `@link`, `@see` et `@since`.

Le fichier overview.html permet de fournir un résumé de plusieurs packages au format html. Ce fichier doit être placé dans le répertoire qui inclus les packages décrits.

57.5. La documentation générée

Pour générer la documentation, il faut invoquer l'outil javadoc. Javadoc recrée à chaque utilisation la totalité de la documentation.

Pour formater la documentation, javadoc utilise une doclet. Une doclet permet de préciser le format de la documentation générée. Par défaut, Javadoc propose une doclet qui génère une documentation au format HTML. Il est possible de définir sa propre doclet pour changer le contenu ou le format de la documentation (pour par exemple, générer du RTF ou du XML).

La génération de la documentation avec le doclet par défaut crée de nombreux fichiers et des répertoires pour structurer la documentation au format HTML avec et sans frame.

La documentation de l'API Java fourni par Sun est réalisée grâce à Javadoc. La page principale est composée de trois frames :



Par défaut, la documentation générée contient les éléments suivants :

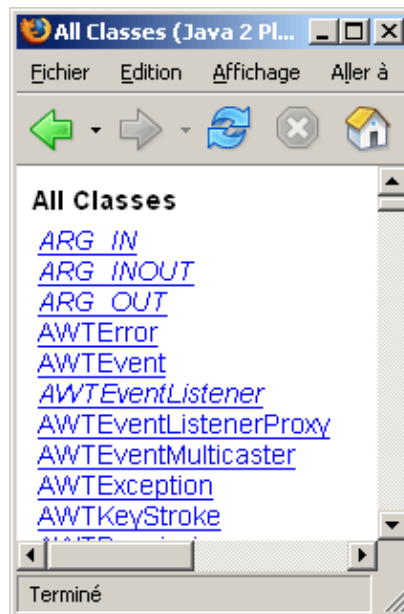
- un fichier html par classe ou interface qui contient le détail chaque élément de la classe ou interface
- un fichier html par package qui contient un résumé du contenu du package
- un fichier overview-summary.html
- un fichier overview-tree.html
- un fichier deprecated-list.html
- un fichier serialized-form.html
- un fichier overview-frame.html
- un fichier all-classe.html
- un fichier package-summary.html pour chaque package
- un fichier package-frame.html pour chaque package
- un fichier package-tree.html pour chaque package

Tous ces fichiers peuvent être regroupés en trois catégories :

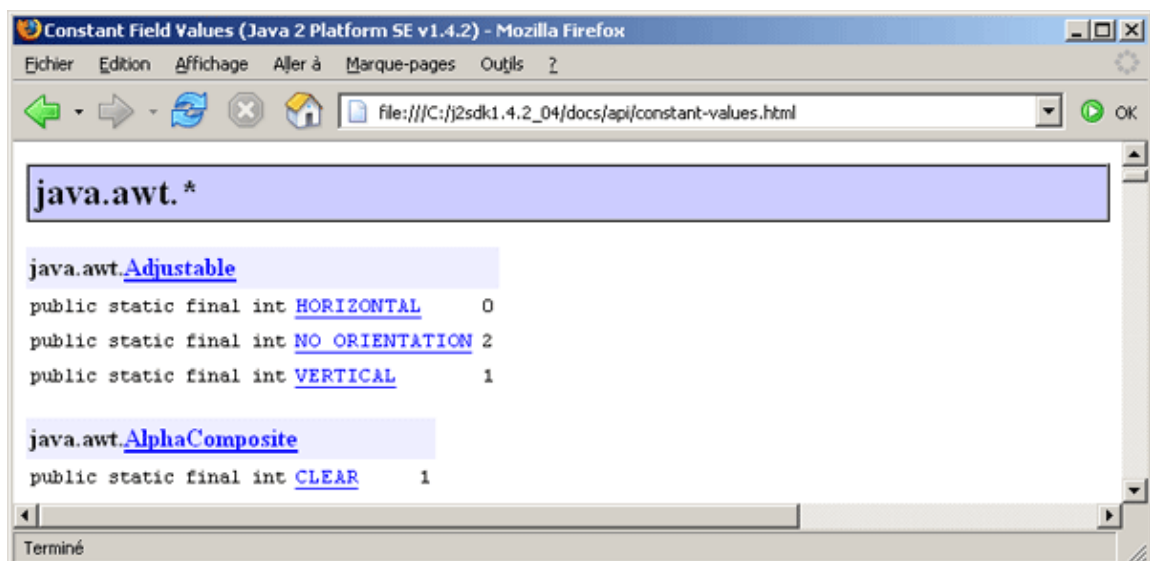
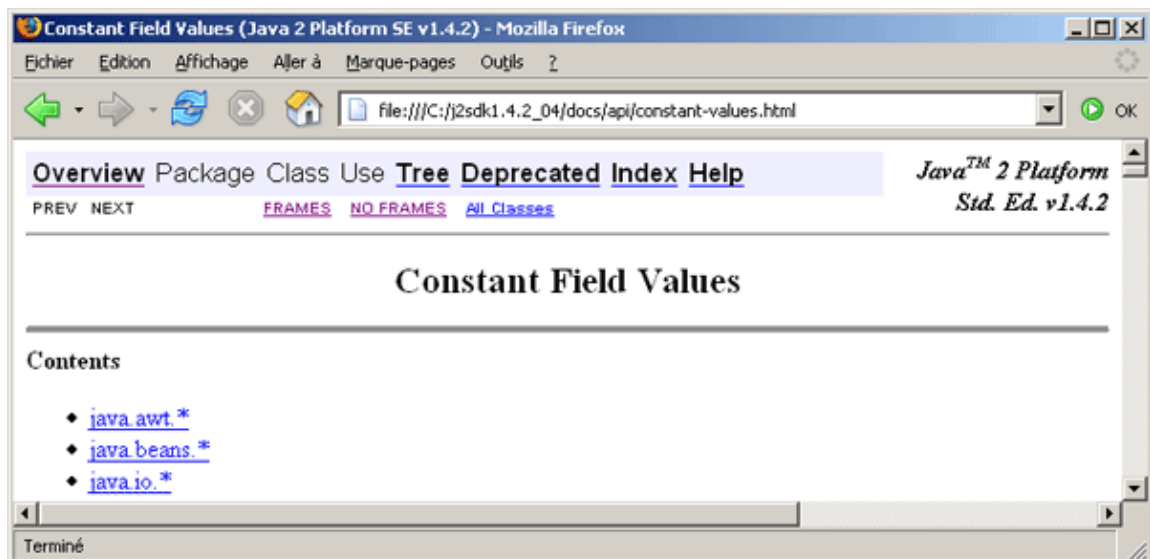
- Les pages de base : les pages des classes et interfaces et les résumés
- Les pages des références croisés : les pages index, les pages de hiérarchie, les pages d'utilisation, et les pages deprecated-list.html, constant-values.html et serialized-form.html
- Les fichiers de structure : la page principale, les frames, la feuille de style

Il y a plusieurs fichiers générés à la racine de l'application :

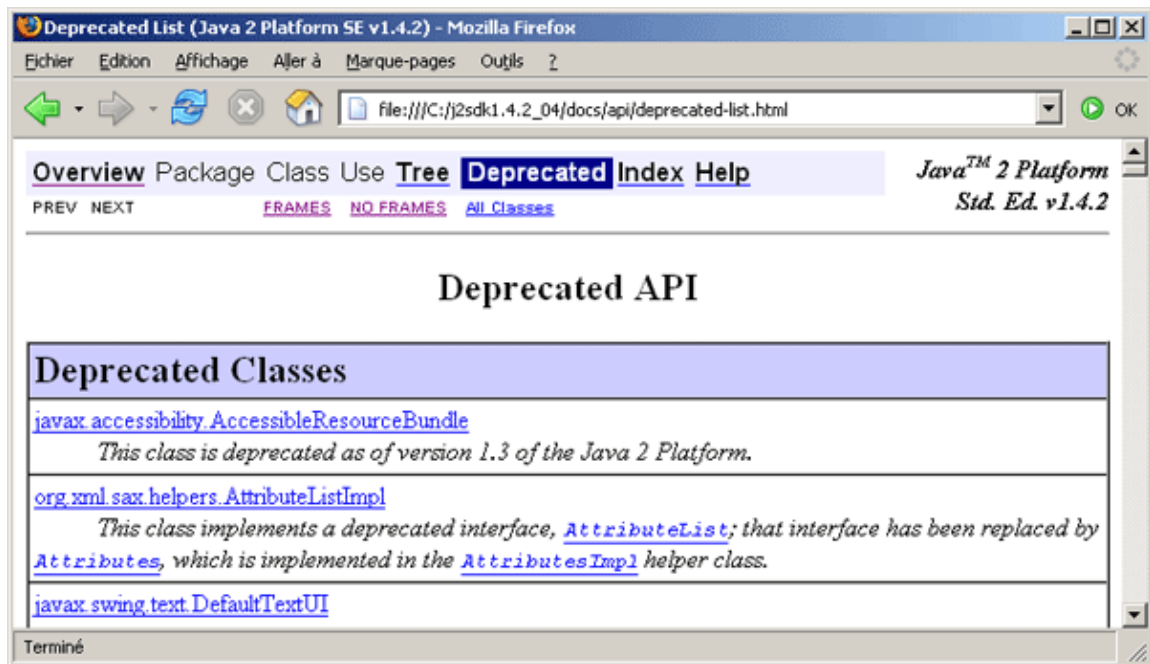
Le fichier allclasses-frame.html affiche toutes les classes, interfaces et exception de la documentation avec un lien pour afficher le détail. Cette page est affichée en bas à gauche dans le fichier index.html



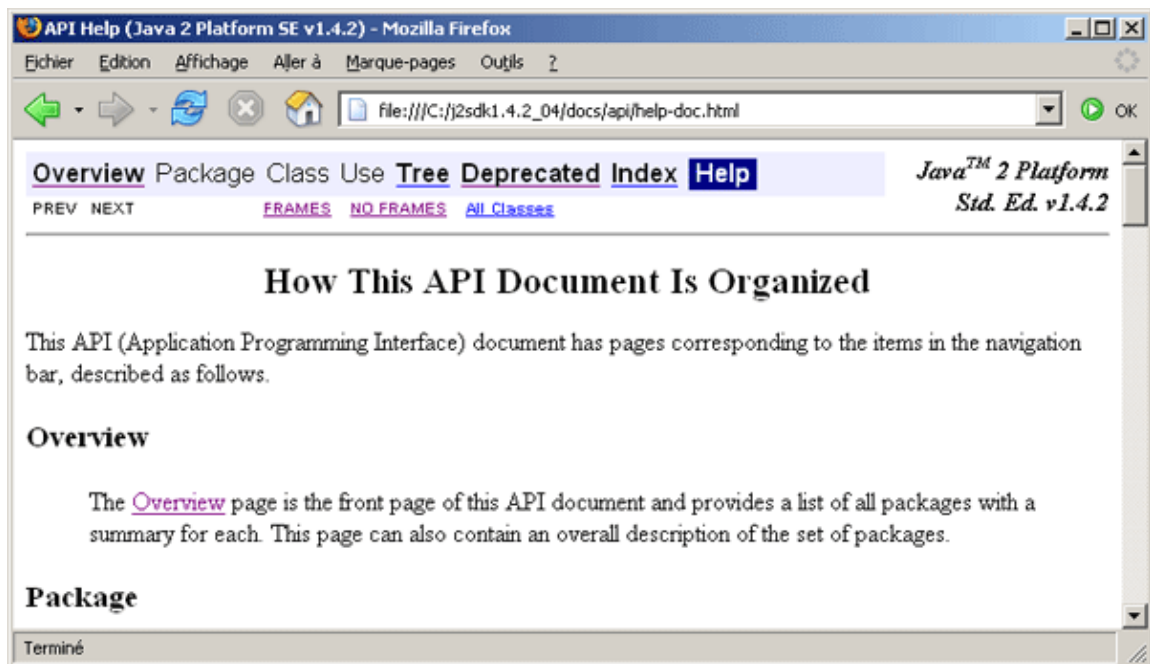
Le fichier constant-values.html affiche la liste de toutes les constantes avec leur valeur



Le fichier deprecated-list.html affiche la liste de tous les membres déclarés deprecated. Le lien Deprecated de la barre de navigation permet d'afficher le contenu de cette page.



Le fichier help-doc.html affiche l'aide en ligne de la documentation. Le lien Help de la barre de navigation permet d'afficher le contenu de cette page.



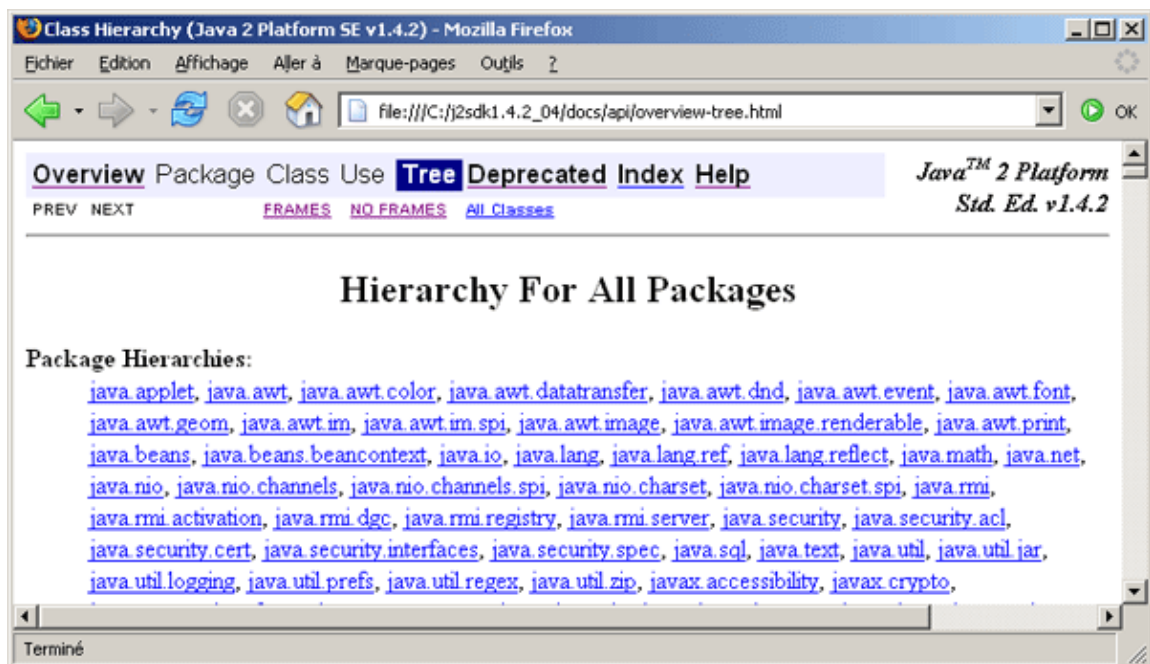
Le fichier index.html est la page principale de la documentation composée de 3 frames

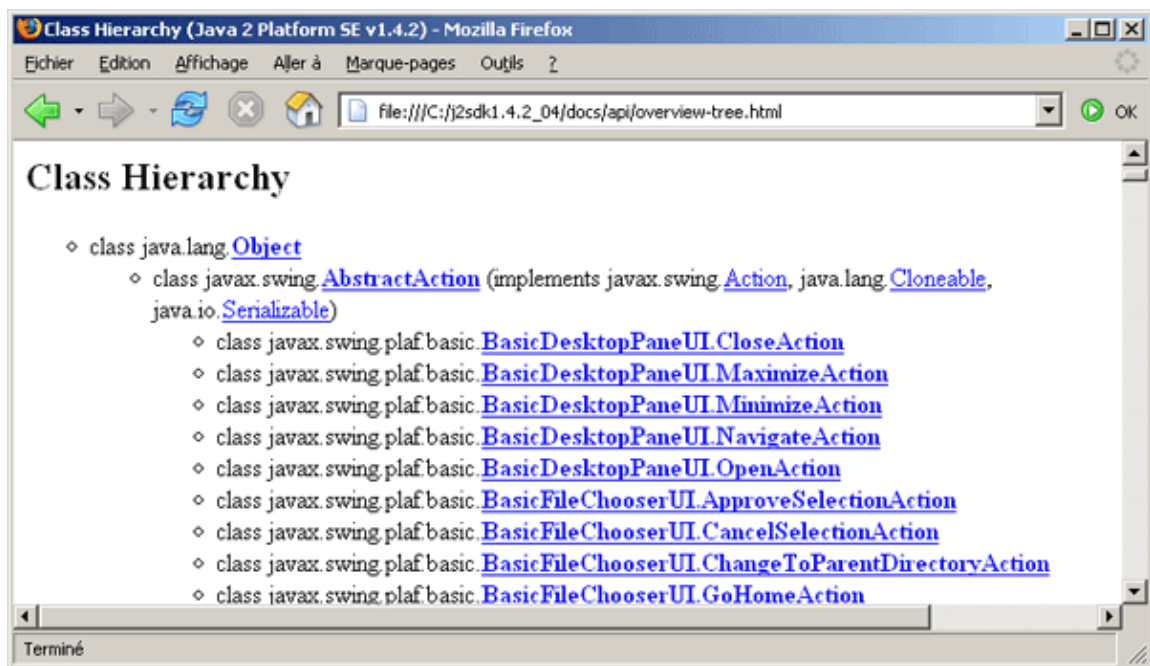
Le fichier overview-frame.html affiche la liste des packages avec un lien pour afficher la liste membres du package. Cette page est affichée en haut à gauche dans le fichier index.html



Le fichier overview-summary.html affiche un résumé des packages de la documentation. Cette page est affichée par défaut dans la partie centrale de la page index.html

Le fichier overview-tree.html affiche la hiérarchie des classes et interfaces. Le lien Tree de la barre de navigation permet d'afficher le contenu de cette page.

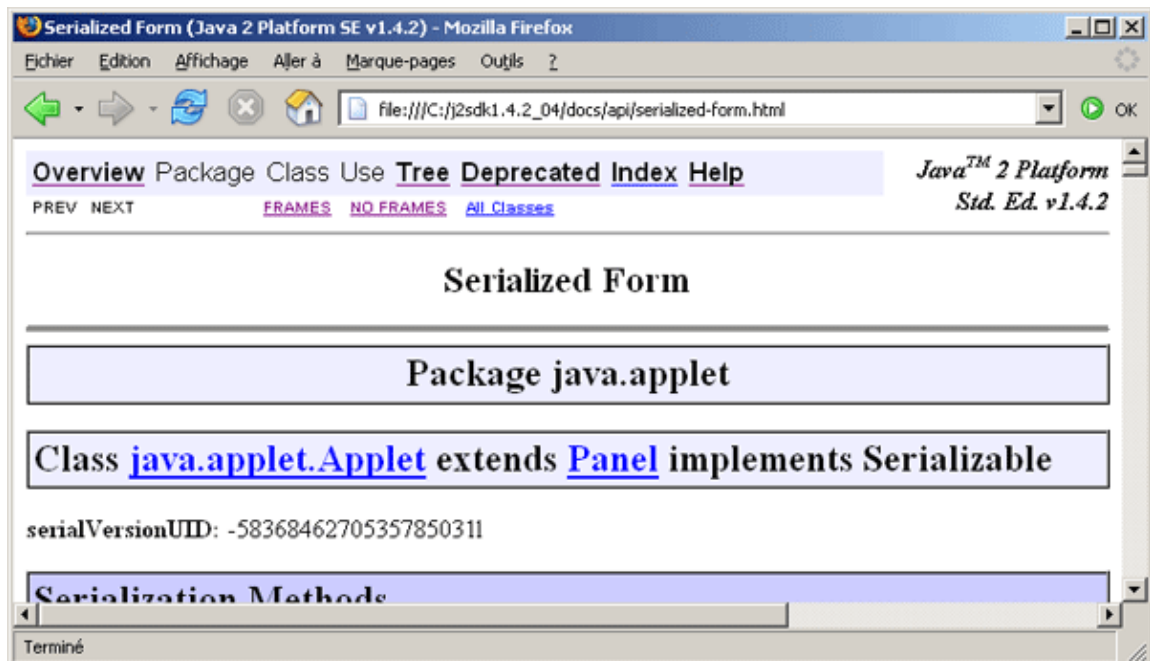




Le fichier package-list est un fichier texte contenant la liste de tout les packages (non affiché dans la documentation).

Le fichier packages.html permet une choisir entre la version avec et sans frame de la documentation

Le fichier serialized-form.html affiche la liste des classes qui sont sérialisables



Le fichier stylesheet.css est la feuille de style utilisée pour afficher la documentation.

Le fichier allclasses-noframe.html affiche la page allclasses-frame.html sans frame.

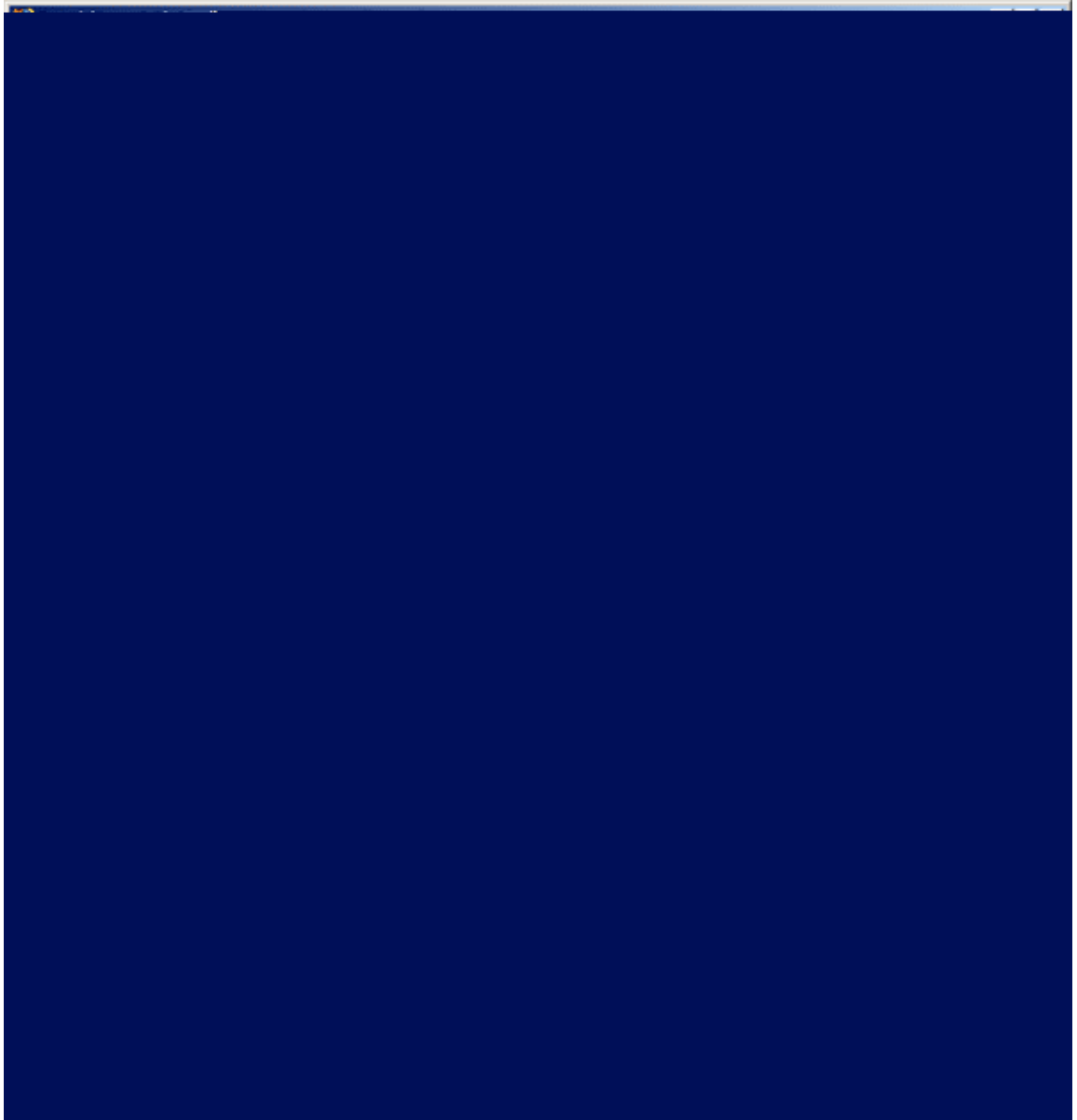
Il y a un répertoire par package. Ce répertoire contient plusieurs fichiers :

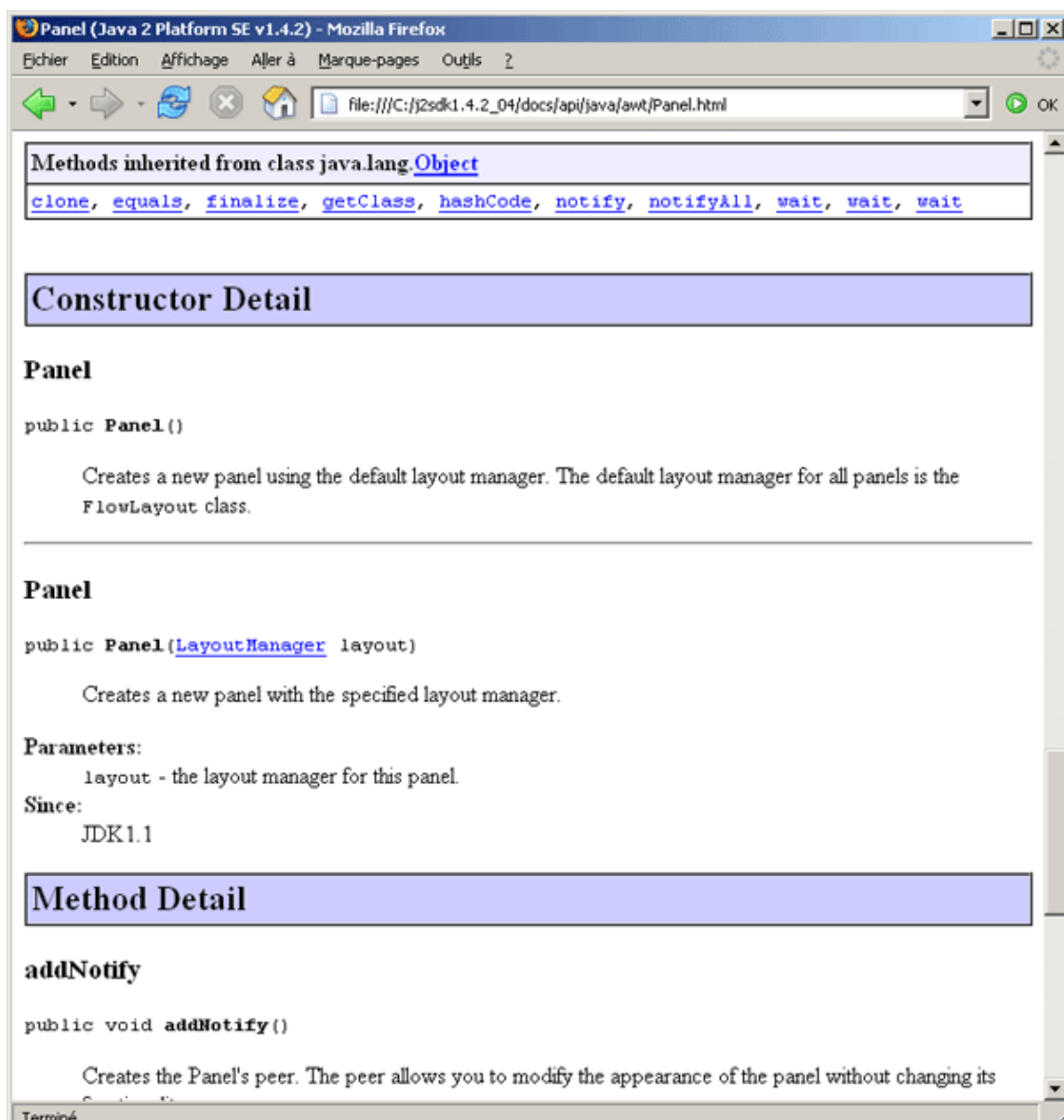
- classe.html : un fichier html pour chaque classe du package contenant sa documentation
- package-frame.html : contient la liste de toutes les interfaces, classes et exceptions du package
- package-summary.html : contient un résumé de toutes les interfaces, classes et exceptions du package
- package-tree.html : contient l'arborescence de toutes les interfaces et classes du package

Cette structure est reprise pour les sous packages.

La page détaillant une classe possède la structure suivante :

The screenshot shows a web browser window titled "Panel (Java 2 Platform SE v1.4.2) - Mozilla Firefox". The address bar shows the file path: `file:///C:/j2sdk1.4.2_04/docs/api/java/awt/Panel.html`. The page has a navigation bar with tabs: Overview, Package, **Class**, Use, Tree, Deprecated, Index, and Help. Below the tabs are links for [PREV CLASS](#), [NEXT CLASS](#), [FRAMES](#), [NO FRAMES](#), and [All Classes](#). A summary section includes links for [NESTED](#), [FIELD](#), [CONSTR](#), and [METHOD](#). The main content area is titled "java.awt Class Panel". It shows a class hierarchy: `java.lang.Object` (parent) → `java.awt.Component` (parent) → `java.awt.Container` (parent) → `java.awt.Panel` (child). Below the hierarchy, it lists "All Implemented Interfaces: [Accessible](#), [ImageObserver](#), [MenuContainer](#), [Serializable](#)". It also lists "Direct Known Subclasses: [Applet](#)". The class signature is shown as `public class Panel` extending `Container` and implementing `Accessible`. A description follows: "Panel is the simplest container class. A panel provides space in which an application can attach any other component, including other panels." Another paragraph states: "The default layout manager for a panel is the `FlowLayout` layout manager." The "Since:" section indicates "JDK 1.0". The "See Also:" section lists [FlowLayout](#) and [Serialized Form](#). The status bar at the bottom shows "Terminé".





Si l'option `-linksource` est utilisée, les fichiers sources sont stockés dans l'arborescence du sous répertoire `src-html` de la documentation.

58. Les outils libres et commerciaux

Chapitre 58

Pour développer des composants en java (applications clientes, applets, applications web, services web ...), il existe une large gamme d'outils commerciaux et libres pour répondre à ce vaste marché.

Comme dans d'autres domaines, les avantages et les inconvénients de ces outils sont semblables selon leur catégorie bien qu'ils ne puissent pas être complètement généralisés :

	Avantages	Inconvénient
Outils commerciaux	une meilleur ergonomie une hot line dédiée	le prix
Outils libres	la gratuité des mises à jour fréquentes (variable selon le projet)	pas de support officiel (aide communautaire via les forums)

Certains de ces outils libres n'ont que peu de choses à envier à certains de leurs homologues commerciaux : ainsi Tomcat du projet Jakarta est l'implémentation de référence pour ce qui concerne les servlets et les JSP.

Enfin certains éditeurs, surtout dans le domaine des IDE, proposent souvent une version limitée (dans les fonctionnalités ou dans le temps)) mais gratuite qui permet d'utiliser et d'évaluer le produit.

L'évolution des ces outils suit l'évolution du marché concernant java : développement d'applet (web client), d'application automone et C/S, et maintenant développement côté serveur (applications et services web).

La liste des produits de ce chapitre est loin d'être exhaustive mais représente les plus connus ou ceux que j'utilise.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Les environnements de développements intégrés \(IDE\)](#)
- ♦ [Les serveurs d'application](#)
- ♦ [Les conteneurs web](#)
- ♦ [Les conteneurs d'EJB](#)
- ♦ [Les outils divers](#)
- ♦ [Les MOM](#)
- ♦ [Les outils pour bases de données](#)
- ♦ [Les outils de modélisation UML](#)

58.1. Les environnements de développements intégrés (IDE)

Les environnements de développements intégrés regroupent dans un même outil la possibilité d'écrire du code source, de concevoir une application de façon visuelle par assemblage de beans, d'exécuter et de débbugger le code.

D'une façon générale, ils sont tous très gourmands en ressources machines : un processeur rapide, 256 Mo de RAM pour être à l'aise ... En fait la plupart de ces outils sont partiellement ou totalement écrits en Java.

Le choix d'un IDE doit tenir compte de plusieurs caractéristiques : ergonomie et convivialité pour faciliter l'utilisation, fonctionnalités de bases et avancées pour accroître la productivité, robustesse, support des standards, ... Tous les éditeurs proposent une version libre qui permet d'évaluer leur produit.

58.1.1. Le projet Eclipse



Eclipse est un projet open source à l'origine développé par IBM pour ses futurs outils de développement et offert à la communauté. Le but est de fournir un outil modulaire capable non seulement de faire du développement en Java mais aussi dans d'autres langage et d'autres activités. Cette polyvalence est liée au développement de modules (plug-in) réalisés par la communauté ou des entités commerciales.

La fondation Eclipse gère de nombreux sous projets :

Projet	Description
Eclipse	ce projet développe l'architecture et la structure de la plate-forme Eclipse.
Eclipse Tools	ce projet développe ou intègre des outils à la plate-forme pour permettre à des tiers d'enrichir la plate-forme. Il possède plusieurs sous projets tel que CDT (plug-in pour le developpeemnt en C/C++), AspectJ (AOP), GEF (Graphical Editing Framework), PHP (plug-in pour le développement en PHP), Cobol (plug-in pour le développement en Cobol), VE (Visual Editor) pour la création d'IHM.
Eclipse Technology	ce projet, divisé en trois catégories, propose d'effectuer des recherches sur des évolutions de la plate-forme et des technologies qu'elle met en oeuvre.
Web Tools Platform (WTP)	ce projet a pour but d'enrichir la plate-forme enfin de proposer un framework et des services pour la création d'outils de développement d'applications web. Il est composé de plusieurs sous projets : WST (Web Standard Tools) , JST (J2EE Standard Tools) , ATF (Ajax Toolkit Framework), Dali (mapping avec JPA) et JSF (Java Server Faces)
Test and Performance Tools Platform (TPTP)	ce projet a pour but de développer une plate-forme servant de support à la création d'outils de tests et d'analyses
Business Intelligence and Reporting Tools (BIRT)	ce projet a pour but de développer une plate-forme facilitant l'intégration de générateur d'états. Il est composé de 4 sous projets : ERD (Eclipse Report Designer), WRD (Web based Report Designer), ERE (Eclipse Report Engine) et ECE (Eclipse Charting Engine).
Eclipse Modeling	ce projet contient plusieurs sous projet dont EMF (Eclipse Modeling Framework) et UML2 pour une implémentation d'UML reposant sur EMF
Data Tools Platform (DTP)	ce projet a pour but de manipuler des sources de données (bases de données relationnelles)
Device Software Development Platform	ce projet a pour but de créer des plug-ins pour faciliter le développement d'applications sur appareils mobiles
Eclipse SOA Tools Platform	ce projet a pour pour but de développer des outils pour faciliter la mise en d'architecture de type SOA

Le site officiel est à l'url www.eclipse.org/

Bien que développé en Java, les performances à l'exécution d'Eclipse sont très bonnes car il n'utilise pas Swing pour l'interface homme-machine mais un toolkit particulier nommé SWT associé à la bibliothèque JFace. SWT (Standard Widget Toolkit) est développé en Java par IBM en utilisant au maximum les composants natifs fournis par le système d'exploitation sous jacent. JFace utilise SWT et propose une API pour faciliter le développement d'interfaces graphiques.

Eclipse ne peut donc fonctionner que sur les plate-formes pour lesquelles SWT a été porté.

SWT et JFace sont utilisés par Eclipse pour développer le plan de travail (Workbench) qui organise la structure de la plate-forme et les interactions entre les outils et l'utilisateur. Cette structure repose sur trois concepts : la perspective, la vue et l'éditeur. La perspective regroupe des vues et des éditeurs pour offrir une vision particulière des développements. En standard, Eclipse propose huit perspectives.

Les vues permettent de visualiser et de sélectionner des éléments. Les éditeurs permettent de visualiser et de modifier le contenu d'un élément de l'espace de travail.

La version 3.3 de cet outil est diffusée en juillet 2007.

58.1.2. IBM Websphere Studio Application Developer

Websphere Studio Application Developer (WSAD) représente le nouvel outil de développement d'applications Java/web d'IBM. Il représente une fusion de nombreuses fonctionnalités des outils Visual Age for Java et Websphere Studio. Le coeur de l'outil est composé par Websphere Studio Workbench dont une partie du code a été fournie à la communauté open source pour devenir le projet Eclipse.

www-4.ibm.com/software/ad/studioappdev/

WSAD version 4.0 est orienté développement Java/web : il ne permet pas de développement d'applications graphiques en mode RAD.

WSAD est remplacé par le produit Rational Application Developer for WebSphere Software

58.1.3. IBM Rational Application Developer for WebSphere Software

Rational Application Developer for WebSphere Software repose sur la version 3.2 d'Eclipse et propose le développement d'applications web et portail ou d'entreprise ou standalone, de services web pour mettre en oeuvre une SOA. Cet outil s'intègre parfaitement avec les outils IBM et Rational.

<http://www-306.ibm.com/software/awdtools/developer/application/>

58.1.4. MyEclipse

MyEclipse est un IDE basé sur Eclipse développé par Genuitec. Le site officiel du produit est à l'url www.myeclipseide.com/

MyEclipse regroupe de nombreux plug-ins dont certains sont inédits comme par exemple la portage de Matisse de NetBean sur Eclipse.

La version courante est la 5.1.

58.1.5. Netbeans



Netbeans est un environnement de développement en java open source écrit en java. Le produit est

composé d'une partie centrale à laquelle il est possible d'ajouter des modules.

Netbeans est un IDE open source développé par Sun Microsystems. Il est téléchargeable gratuitement sur le site officiel du produit www.netbeans.org.

Netbeans propose des fonctionnalités permettant le développement d'applications standalone (AWT/Swing) , web (Servlets, JSP, Struts, JSF), mobile (J2ME) ou d'entreprise (J2EE/JEE).

La version courante est la 5.5 : il est peut être téléchargée seul ou packagé avec un JDK (5.0 ou 6.0) ou avec un serveur d'application (Java EE Application Server 9.0 JBoss AS 4.0.4). Il fonctionne sous Windows, Linux, Mac OS X, et Solaris.

Netbeans est modulaire et propose plusieurs plug-ins officiels :



Mobility Pack

Pour le développement d'applications mobiles avec une conception wysiwig. Il existe une version pour le développement avec le profile CLDC/MIPD et un avec le profile CDC



Visual Web Pack

Pour le développement d'applications web avec une conception wysiwig



Enterprise Pack

Pour le développement de service web et de composants pour une architecture de type SOA avec une conception wysiwig



Profiler

Pour profiler une application



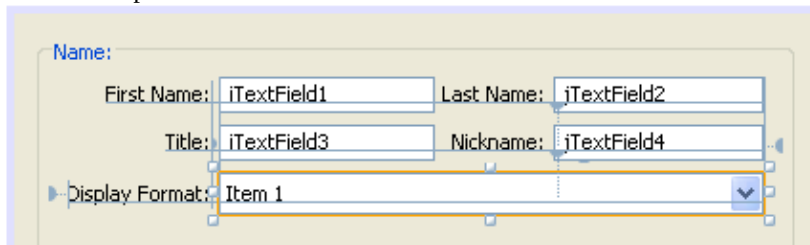
C/C++ Pack

Pour le développement d'applications en C/C++

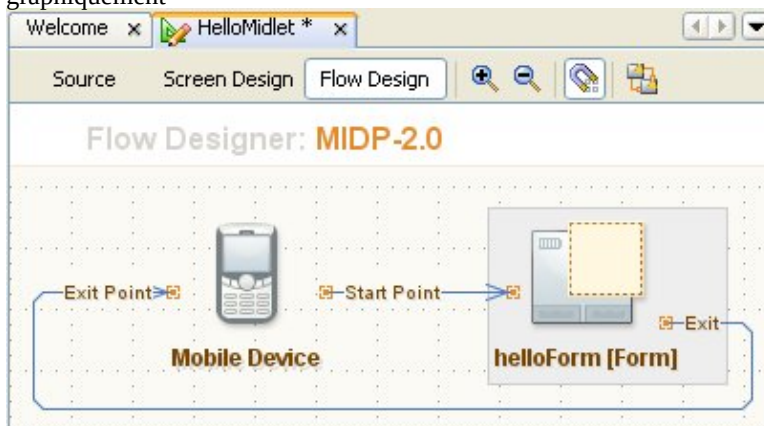
Il existe aussi de nombreux plug-ins développés par des tiers (une liste peut être consultée à l'url www.netbeans.org/catalogue/index.html)

Quelques fonctionnalités de Netbeans sont particulièrement intéressantes :

- Le développement wysiwig d'applications reposant sur Swing (projet Matisse) qui propose un positionnement aisé des composants



- Le plug-in Mobility pack qui facilite le développement des midlets en gérant leurs enchainements graphiquement



- Le support des dernières technologies Java
- Le développement wysiwyg d'applications web avec les JSF (plug-in Visual web Pack)

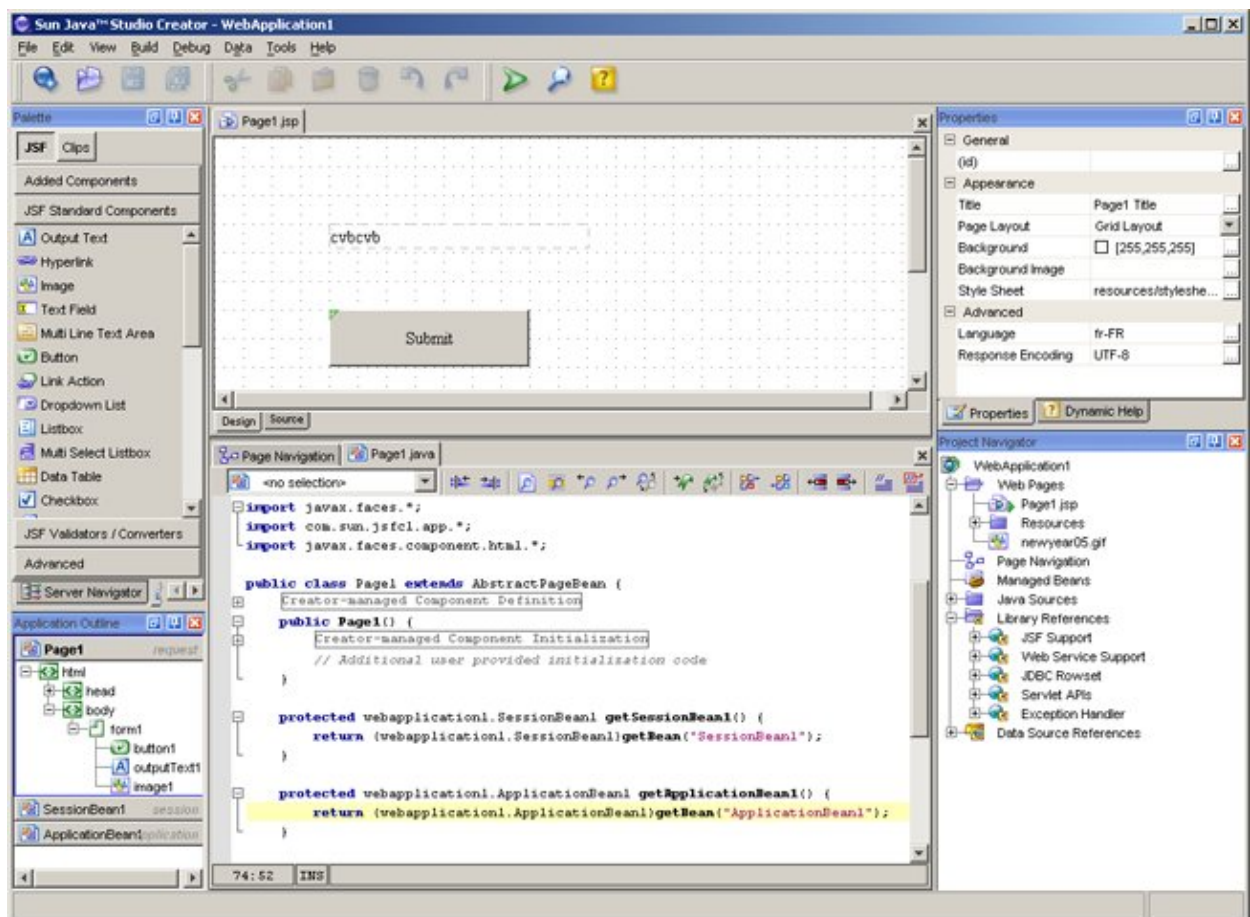
58.1.6. Sun Java Studio Creator

L'environnement de développement intégré Java Studio Creator de Sun permet de générer des applications Web à l'aide de la technologie Java notamment avec les Java ServerFaces et les portlets.

Sun Java Studio Creator version 1.0



Cette première version de l'outil est payante. C'est un des premiers outil à exploiter les possibilités pour faciliter la mise en oeuvre des JSF dans un outil graphique.

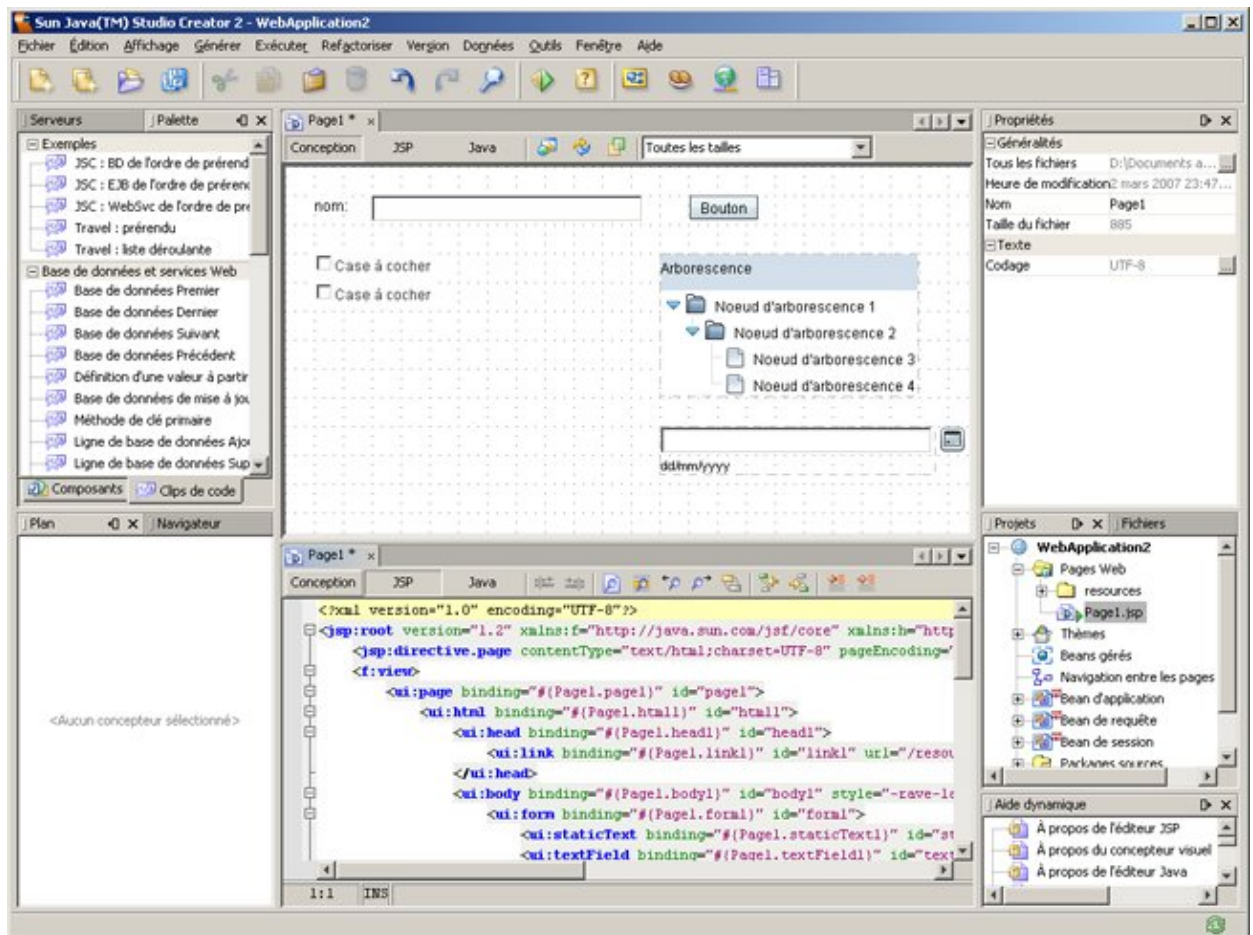


Sun Java Studio Creator version 2.0



Cette seconde version est téléchargeable gratuitement après une inscription au SDN (Sun Developer Network).

Java Studio Creator 2 utilise Netbeans 4.1 comme base. Le package d'installation contient un JDK, le serveur d'application Sun Java System Application Server 8.x et une base de données



58.1.7. CodeGear (Borland) JBuilder

Borland est spécialisé depuis des années dans la création d'outils de développement possédant une excellente réputation. Ainsi Jbuilder est un IDE ergonomique qui génère un code "propre". Depuis sa version 3.5, JBuilder est écrit en Java ce qui lui permet de s'exécuter sans difficulté sur plusieurs plateformes notamment Windows, Linux ou Solaris.

Le produit dispose de nombreuses caractéristiques qui facilitent le travail du développeur : la technologie CodeInsight facilite grandement l'écriture du code dans l'éditeur, de nombreux assistants facilitent la génération de code ...

La version 2006 existe en plusieurs éditions :

- foundation : téléchargeable gratuitement
- developer
- entreprise

La version courante est la 2007 : elle est maintenue et diffusée par sa filiale CodeGear. Le site officiel du produit est à l'url www.codegear.com/Products/JBuilder/tabid/102/Default.aspx

Il existe plusieurs éditions :

- JBuilder Foundation 2007 (téléchargeable gratuitement après enregistrement)
- JBuilder Developer 2007
- JBuilder Professional 2007
- Jbuilder Enterprise 2007

La version 2007 est basée sur Eclipse.

58.1.8. JCreator

JCreator est un IDE développé par Xinox particulièrement rapide car il est écrit en code natif. Le site officiel du produit est à l'url www.jcreator.com.

La version courante est la 4.0.

Il existe deux éditions :

- La version LE : téléchargeable gratuitement
- La version Pro : payante

58.1.9. Oracle JDeveloper

Jdeveloper est un IDE riche en fonctionnalité qui couvrent de nombreux aspect du cycle de vie du développement : modélisation UML, écriture du code, débogage, tests, profiling et déploiement d'applications.

Ecrit en Java, Jdeveloper est disponible sur plusieurs plate-forme : Windows, Mac, Linux et plusieurs Unix.

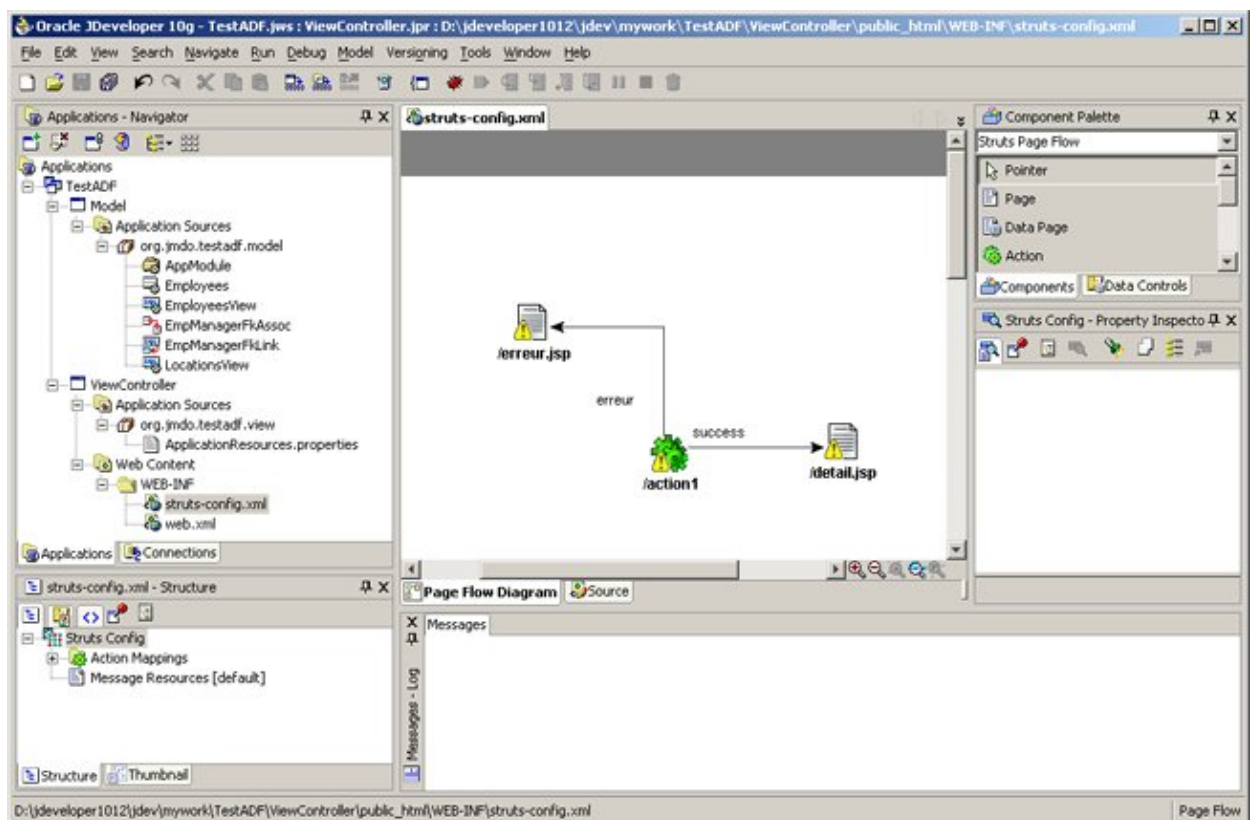
Le site officiel du produit est à l'url : www.oracle.com/technology/products/jdev/index.html

Jdeveloper propose des extensions pour enrichir l'outil en fonctionnalité notamment ceux proposé par des tiers.

Jdeveloper propose bien sûr une intégration facilitée de plusieurs produits d'Oracle notamment la base de données et le serveur d'application et surtout une forte intégration et une mise en oeuvre d'Oracle ADF.

Jdeveloper est disponible gratuitement après enregistrement chez OTN.

JDeveloper version 10.1.2



Cette version propose de nombreuses fonctionnalités dont voici quelques unes des plus intéressantes :

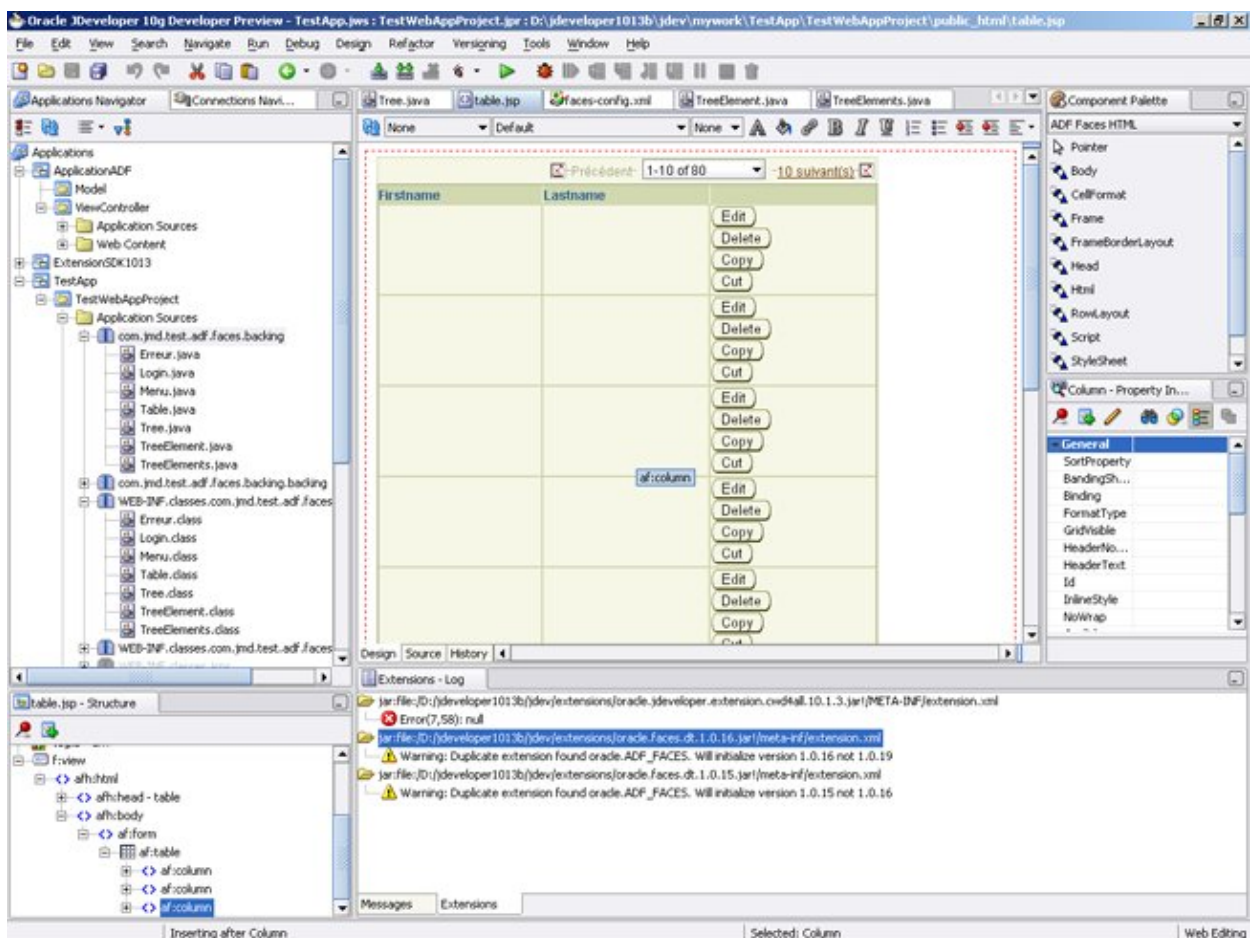
- Support de J2EE 1.4

- Un serveur d'application intégré à l'outil (OC4J)
- Support de nombreux outils open source (Ant, Junit, Struts, ...)
- Editeur de diagrammes pour les flux Struts
- Support de Toplink pour le mapping O/R
- Support d'ADF avec de nombreux assistant pour faciliter sa mise en oeuvre

JDeveloper version 10.1.3

La version 10.1.3.2 apporte de nombreuses fonctionnalités et améliorations par rapport à la version précédente dont voici quelques unes des principales :

- Une nouvelle interface plus moderne
- De nombreuses améliorations sont ajoutées dans les fonctionnalités de bases pour rattraper le retard de l'outil en la matière (assistant de code plus poussé, refactoring enrichi, historique local, ...)
- Support de nombreuses technologies (EJB 3.0, portlets, ADF, services web, XML, ...)
- Ajout de nouveaux éditeurs et designer : BEPL, ESB, XSLT
- Téléchargement des mises à jour à partir de l'outil



JDeveloper 10.1.3 est proposé en trois versions :

- Studio : propose toutes les fonctionnalités dont ADF
- J2EE : propose de nombreuses fonctionnalités sauf ADF
- Java : permet le développement avec Java et XML

JDeveloper est particulièrement intéressant pour mettre en oeuvre le framework Oracle ADF.

58.1.10. IntelliJ IDEA

IntelliJ est un IDE développé par JetBrains. Le site officiel du produit est à l'url www.jetbrains.com/idea/.

La version courante est la 6.0.

IntelliJ est disponible sous Windows, Linux et Mac OS X.

58.1.11. BEA Workshop

BEA Workshop est une famille d'IDE développée par BEA qui utilise Eclipse comme base. Le site officiel du produit est à l'URL

www.bea.com/framework.jsp?CNT=index.htm&FP=/content/products/workshop/

Il existe plusieurs éditions :

- BEA Workshop for Weblogic
- BEA Workshop for JSP (cette édition est téléchargeable gratuitement après inscription)
- BEA Workshop Studio
- BEA Workshop for Struts
- BEA Workshop for JSF

58.1.12. IBM Visual Age for Java

IBM proposait une famille d'outils pour le développement avec différents langages dont une version dédiée à Java.

VAJ n'est plus supporté par IBM : il est remplacé par la famille d'outils Websphere Studio Application Developer.

Visual Age for Java (VAJ) était un outil novateur dans son ergonomie et son utilisation qui étaient complètement différentes des autres EDI. Les débuts de son utilisation étaient parfois déroutants mais une persévérance permettait de révéler toute sa puissance.

<http://www-4.ibm.com/software/ad/vajava/>

La fenêtre principale (plan de travail) est séparée en deux parties :

- l'espace de travail : il contient et organise les différents éléments (projets, packages, classes, méthodes ...)
- le code source : si l'élément sélectionné dans l'espace de travail contient du code, il est visualisé et modifiable dans cette partie

Par défaut le code est éditable par méthode mais depuis la version 3.5, il est toutefois possible de visualiser le code source complet mais les opérations réalisables dans ce mode sont moins nombreuses.

VAJ possédait plusieurs points forts : le regroupement de toutes les classes et leur organisation dans l'espace de travail, la compilation incrémentale à l'écriture et au débogage, le travail collaboratif avec le contrôle de version dans un référentiel (repository). Tous ces points facilitaient le développement de gros projets.

VAJ était un outil puissant particulièrement adapté aux utilisateurs chevronnés pour de gros projets.

58.1.13. Webgain Visual Café

Webgain Studio proposait un ensemble d'outils (Visual Café, Dreamweaver Ultradev, Top link, Structure Builder, Weblogic) pour la création d'applications e-business. Visual Café était l'IDE de développement en Java. Visual Café existait en trois versions : standard, expert et entreprise suite.

Malheureusement cet outil n'est plus disponible.

58.2. Les serveurs d'application

Les serveurs d'applications sont des outils qui permettent l'exécution de composants Java côté serveur (servlets, JSP, EJB, ...) selon les spécifications de la plate-forme J2EE/Java EE.

58.2.1. JBoss Application Server



JBoss est un projet open source développé en java pour fournir un serveur d'applications certifié J2EE 1.4.

Le site officiel de JBoss est à l'url www.jboss.org

JBoss est composé d'un ensemble d'outils : JBoss Server, JBoss MQ (implémentation de JMS), JBoss MX, JBoss TX (implémentation de JTA/JTS), JBoss SX , JBoss CX et JBoss CMP.

58.2.2. JOnAs



JOnAS est un projet open source développé par le consortium ObjectWeb (Bull, INRIA, Thales, France Telecom, Red Hat, Mandriva, ...) dont le but est de proposer un serveur d'application J2EE. JOnAS a obtenu la certification J2EE 1.4. Il se compose de nombreux éléments open source tel que JOTM pour le support des transactions, JORAM pour l'implémentation de JMS, Tomcat ou Jetty comme conteneur Web, Speedo pour l'implémentation JDO, ...

la page officiel de JOnAs est à l'url jonas.objectweb.org/index.html

58.2.3. Le projet GlassFish



Le projet GlassFish est un projet communautaire dont le but est de développer un serveur d'application open source qui implémente les spécifications de Java EE 5. Il doit devenir l'implémentation de référence de ces spécifications. Le site officiel du projet est à l'url [GlassFish project web site](http://glassfish.org). Un blog nommé [The Aquarium](http://theaquarium.org) permet d'obtenir des informations sur le projet GlassFish

Sun propose le serveur d'application Java System Application Server Platform Edition 9 qui implémente les spécifications de Java EE 5. Ce serveur gratuit est basé sur le projet GlassFish. Il peut être téléchargé dans une archive avec le SDK.

58.2.4. IBM Websphere Application Server



Websphere Application Server (WAS) est le serveur d'application de la famille d'outils Websphere. Il permet le déploiement de composants Java orienté entreprise.

<http://www-306.ibm.com/software/webservers/appserv/was/>

La version 4 est certifiée J2EE 1.2. Elle permet la mise en oeuvre des servlets, JSP, EJB et services Web (SOAP, UDDI, WSDL, XML). Cette version est proposée en 4 éditions qui supporte tout ou partie de ces composants :

- Standard Edition : pour les applications web utilisant des serlets, des JSP et XML
- Advanced Edition: supporte en plus les EJB, la répartition de charges sur plusieurs machines

- Advanced Single Server Edition : supporte toute les API J2EE mais uniquement sur une seule machine. Cette version ne peut pas être utilisée en production.
- Enterprise Edition : supporte en plus CORBA et la connection aux ressources de l'entreprise

La version 5 est certifiée J2EE 1.3.

La version 6 est certifiée J2EE 1.4.

58.2.5. BEA Weblogic



Weblogic est une famille de produit proposé par BEA. Weblogic Server est un des leaders mondial des serveurs d'applications commerciaux.

<http://fr.bea.com/produits/index.jsp>

La version courante de cet outil est la 8.1.

58.2.6. Oracle Application Server



Oracle propose un serveur d'applications certifié J2EE 1.3.

La page officiel d'OAS est à l'url www.oracle.com/appserver/index.html

La version courante de cet outil est la 10g release 3.

58.2.7. Borland Enterprise Server

La page officiel du produit est à l'url www.borland.fr/besappserver/index.html

58.2.8. Macromedia JRun



JRun est l'implémentation d'un serveur d'applications de Macromedia.

<http://www.macromedia.com/software/jrun/>

La version 4 est certifié J2EE 1.3.

58.3. Les conteneurs web

Les conteneurs web sont des applications qui permettent d'exécuter du code Java utilisé pour définir des servlets et des JSP.

58.3.1. Apache Tomcat



Tomcat est un conteneur d'applications web (servlets et JSP) développé par la fondation Apache. C'est l'implémentation de référence pour les API servlets et JSP : il est donc pleinement compatible avec les spécifications J2EE de ces API.

<http://jakarta.apache.org/tomcat/>

L'utilisation de Tomcat est détaillée dans le chapitre «[Tomcat](#)».

58.3.2. Caucho Resin

Resin est un moteur de servlet et de JSP qui intègre un serveur web.

<http://www.caucho.com/>

58.3.3. Enhydra



Enhydra est un projet open source, initialement créé par Lutris technologies , pour développer un conteneur web pour Servlets et JSP. Il fournit en plus quelques fonctionnalités supplémentaires pour utiliser XML, mapper des données avec des objets et gérer un pool de connexion vers des bases de données

<http://enhydra.enhydra.org/>

58.4. Les conteneurs d'EJB

Les conteneurs d'EJB sont des applications qui fournissent un environnement d'exécution pour les EJB.

58.4.1. OpenEJB

OpenEJB est un projet open source pour développer un conteneur d'EJB qui respecte les spécifications 2.0 des EJB. La version 1.0 est distribuée en février 2006.

Le site du projet est l'url www.openejb.org/

58.5. Les outils divers

58.5.1. Jikes

Jikes est un compilateur Java open source écrit par IBM en code natif pour Windows et Linux. Son exécution est donc extrêmement rapide d'autant plus lorsqu'il s'agit de très gros projets sur une machine peu véloce.

La page de l'outil est à l'url www10.software.ibm.com/developerworks/opensource/jikes/

Pour utiliser Jikes, il suffit de décompresser l'archive et de mettre le fichier exécutable dans un répertoire inclus dans le CLASSPATH. Enfin, il faut déclarer une variable système JIKESPATH qui doit contenir les différents répertoires contenant les classes et les jar notamment le fichier rt.jar du JRE.

58.5.2. GNU Compiler for Java



GCJ fait parti du projet GCC (GNU Compiler Collection). Le projet GCC propose un compilateur pour plusieurs langages (C, C++, Objective C, Java ...) permettant de produire un exécutable pour plusieurs plate-formes.

GCJ est donc un front-end pour utiliser GCC à partir de code Java. Il permet notamment de :

- de compiler du code source Java en byte-code
- de compiler du code source Java en un exécutable contenant du code machine dépendant d'un système d'exploitation

Pour un exécutable, le fichier final est lié avec une bibliothèque dédiée nommée libgcj qui contient entre autre les classes de bases et le ramasse miette.

La plupart des API de la plate-forme Java 2 sont supportées à l'exception notable de la bibliothèque AWT. Pour obtenir plus d'information sur la compatibilité, il suffit de consulter la page gcc.gnu.org/java/status.html

Son utilisation sous Windows nécessite un environnement particulier : CygWin ou MinGW (ce dernier étant retenu dans la suite de cette section).

Téléchargez sur le site www.mingw.org/download.shtml les fichiers : MinGW-3.1.0-1.exe (14,5 Mo) et MSYS-1.0.9.exe (2,7 Mo). (les noms de fichiers indiqués correspondent à la version courante au moment de l'écriture de cette section).

Lancez le programme MinGW-3.1.0-1.exe

Le programme d'installation se lance et demande une confirmation de l'installation : cliquer sur « Oui ». Un assistant permet de guider les différentes étapes de l'installation :

- Cliquez sur « Next »
- Lisez la licence et cliquez sur « Yes » si vous l'acceptez
- Lisez les informations et cliquez sur « Next »
- Choisissez le répertoire d'installation et cliquez sur « Next » (pour la suite des instruction, le répertoire par défaut c:\MinGW est utilisé)
- Cliquez sur « Install »
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur « Finish »

Lancez le programme MSYS-1.0.9.exe

Le programme d'installation se lance et demande une confirmation de l'installation : cliquer sur « Oui ». Un assistant permet de guider les différentes étapes de l'installation :

- Cliquez sur « Next »
- Lisez la licence et cliquez sur « Yes » si vous l'acceptez
- Lisez les informations et cliquez sur « Next »
- Choisissez le répertoire d'installation et cliquez sur « Next » (pour la suite des instruction, le répertoire C:\MinGW\msys\1.0 est utilisé)
- Sélectionnez l'unique composant à installer et cliquez sur « Next »
- Sélectionnez le raccourci dans le menu Programme (MinGW par défaut) et cliquez sur « Next »
- Cliquez sur « Install »
- L'installation s'exécute et lance un script dos de configuration : il suffit de répondre aux questions

Exemple :

```
C:\MinGW\msys\1.0\postinstall>..\bin\sh.exe pi.sh
This is a post install process that will try to normalize between
your MinGW install if any as well as your previous MSYS installs
if any. I don't have any traps as aborts will not hurt anything.
Do you wish to continue with the post install? [yn ] y
Do you have MinGW installed? [yn ] y
Please answer the following in the form of c:/foo/bar.
Where is your MinGW installation? c:/Mingw
Creating /etc/fstab with mingw mount bindings.
    Normalizing your MSYS environment.
You have script /bin/awk
You have script /bin/cmd
You have script /bin/echo
You have script /bin/egrep
You have script /bin/ex
You have script /bin/fgrep
You have script /bin/printf
You have script /bin/pwd
You have script /bin/rvi
You have script /bin/rview
You have script /bin/rvim
You have script /bin/vi
You have script /bin/view
Oh joy, you do not have c:/Mingw/bin/make.exe. Keep it that way.
C:\MinGW\msys\1.0\postinstall>pause
Appuyez sur une touche pour continuer...
```

- Appuyer sur une touche pour fermer la boîte dos
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur « Finish »

Remarque : il est fortement recommandé de ne pas utiliser d'espace dans les noms des répertoires d'installation de MinGW et de MSYS.

Il faut pour plus de facilité d'utilisation ajouter à la variable PATH de l'environnement système les répertoires C:\MinGW\bin et C:\MinGW\msys\1.0\bin.

La version de GCC fournie avec MinGW précédemment installé est la 3.2. Pour utiliser GCJ, il faut utiliser la 3.3 et donc opérer une mise à jour.

Il faut télécharger les fichiers gcc-core-3.3.1-20030804-1.tar.gz, gcc-g++-3.3.1-20030804-1.tar.gz et gcc-java-3.3.1-20030804-1.tar.gz, les décompresser et extraire l'image tar dans le répertoire c:\MinGW.

Remarque : en standard aucun outil ne permet de traiter des fichiers gz et tar. Il faut utiliser un outil tiers.

Pour s'assurer de la bonne installation, il suffit d'ouvrir une boîte Dos et d'exécuter la commande gcj. Le message suivant doit apparaître : gcj: no input files

Voici un petit exemple très simple de mise en oeuvre de GCJ.

Exemple du code à compiler :

```
public class Bonjour {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Bonjour");
    }
}
```

Exemple de compilation et d'exécution :

```
D:\java\test\gcj>gcj -o Bonjour Bonjour.java -O --main=Bonjour
D:\java\test\gcj>dir
Le volume dans le lecteur D s'appelle DATA
Le numéro de série du volume est 34B2-159D
Répertoire de D:\java\test\gcj
01/12/2003 15:19 <DIR> .
```

```

01/12/2003 15:19      <DIR>      ..
01/12/2003 15:19              2 747 919 Bonjour.exe
01/12/2003 15:17              108 Bonjour.java
01/12/2003 14:07              141 Bonjour.java.bak
                4 fichier(s)      5 496 087 octets
                2 Rép(s)      560 402 432 octets libres
D:\java\test\gcj>bonjour
Bonjour
D:\java\test\gcj>

```

L'option -o permet de préciser le nom du fichier final généré.

L'option -main= permet de préciser la classe qui contient la méthode main() à lancer par l'exécutable.

GCJ peut être utilisé pour compiler le code source en byte-code grâce à l'option -C.

Exemple :

```

D:\java\test\gcj>gcj -C Bonjour.java
D:\java\test\gcj>dir
Le volume dans le lecteur D s'appelle DATA
Le numéro de série du volume est 34B2-159D
Répertoire de D:\java\test\gcj
01/12/2003 15:29      <DIR>      .
01/12/2003 15:29      <DIR>      ..
01/12/2003 15:29              389 Bonjour.class
01/12/2003 15:19              2 747 919 Bonjour.exe
01/12/2003 15:17              108 Bonjour.java
                4 fichier(s)      2 748 557 octets
                2 Rép(s)      563 146 752 octets libres

```

Le byte généré est légèrement plus compact que celui généré par la commande javac du jdk 1.4.1

Exemple :

```

D:\java\test\gcj>javac Bonjour.java
D:\java\test\gcj>dir
Le volume dans le lecteur D s'appelle DATA
Le numéro de série du volume est 34B2-159D
Répertoire de D:\java\test\gcj
01/12/2003 15:29      <DIR>      .
01/12/2003 15:29      <DIR>      ..
01/12/2003 15:31              405 Bonjour.class
01/12/2003 15:19              2 747 919 Bonjour.exe
01/12/2003 15:17              108 Bonjour.java
                4 fichier(s)      2 748 573 octets
                2 Rép(s)      563 146 752 octets libres

```

L'option -d permet de préciser un répertoire qui va contenir les fichiers .class généré par l'option -C.

58.5.3. Artistic Style

Artistic Style est un outil open source qui permet d'indenter et de formater un code source C, C++ et java

Le site du projet est à l'url <http://sourceforge.net/projects/astyle/>

Cet outil possède de nombreuses options de formatage de fichiers source. Les options les plus courantes pour un code source java sont :

```
astyle -jp --style=java nomDuFichier.java
```

Par défaut, l'outil conserve le fichier original en le suffixant par .orig.

58.6. Les MOM

Les Middleware Oriented Message sont des outils qui permettent l'échange de messages entre des composants d'une application ou entre applications. Pour pouvoir les utiliser avec Java, ils doivent implémenter l'API JMS de Sun.

58.6.1. OpenJMS



OpenJMS est une implémentation Open Source des spécifications JMS

Le site officiel du projet est à l'url <http://openjms.sourceforge.net/>

Pour utiliser OpenJMS, il faut télécharger l'archive qui contient OpenJMS : par exemple fichier openjms-0.7.7-beta-1.zip

Pour installer OpenJMS, il suffit de décompresser le fichier zip téléchargé dans un répertoire du système.

Exemple :

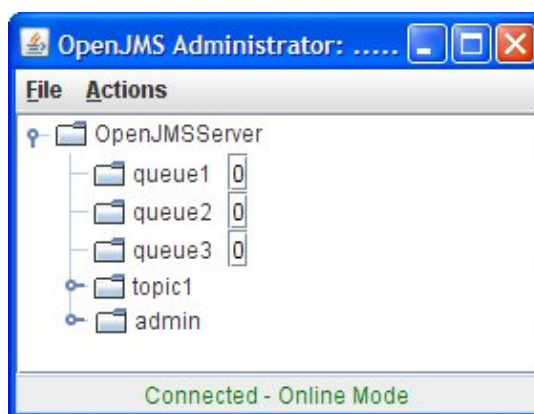
```
C:\java>jar xvf openjms-0.7.7-beta-1.zip
```

La décompression crée un répertoire nommé openjms-0.7.7-beta-1

Pour démarrer et arrêter le serveur, il faut utiliser respectivement les scripts startup et shutdown du sous répertoire bin du répertoire d'installation.

Pour lancer la console d'administration, il faut utiliser le script admin

Cliquez sur « Actions / Connections / OnLine »



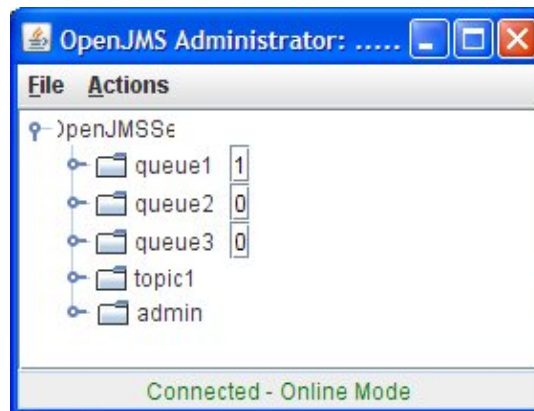
Il est alors possible d'écrire une application qui utilise JMS et les queues, par exemple l'application TestOpenJMS1 fournie dans le chapitre sur «JMS (Java Messaging Service)».

Les paramètres JNDI peuvent être fournis dans un fichier de configuration nommé jndi.properties

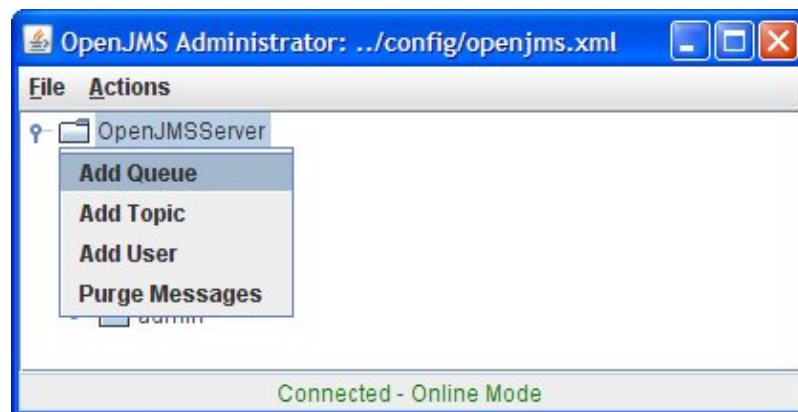
Exemple : jndi.properties

```
java.naming.provider.url=tcp://localhost:3035
java.naming.factory.initial=org.exolab.jms.jndi.InitialContextFactory
java.naming.security.principal=admin
java.naming.security.credentials=openjms
```

Dans la console d'administration, cliquez sur « Actions / Refresh »



La configuration des queues est stockée dans le fichier openjms.xml. La console d'administration permet de gérer les destinations (ajout, suppression, ...)



58.6.2. Joram

Joram est l'acronyme de Java Open Reliable Asynchronous Messaging. C'est une implémentation open source des spécifications JMS 1.1.

La page officiel de cet outil est à l'url <http://www.objectweb.org/joram/>

58.6.3. OSMQ



Open Source Message Queue (OSMQ) est un middleware orienté message développé en open source par Boston System Group.

Le site de ce produit est à l'url <http://www.osmq.org/>

58.7. Les outils pour bases de données

58.7.1. Derby



Derby est un SGBDR open source écrit en Java et maintenu le projet Apache.

Historiquement, c'est un produit développé par Cloudscape acquis par IBM (lors de son rachat d'Informix) qui en a fait don à la fondation Apache.

Derby est aussi intégré dans des produits de Sun notamment le JDK 6.0 et Glassfish sous le nom Java DB

Le site officiel est à l'url <http://db.apache.org/derby/>

58.7.2. Squirrel-SQL

Squirrel-SQL est un client SQL open source écrit en Java. Il permet au travers d'une interface graphique de consulter et de manipuler une base de données pourvue d'un pilote JDBC.

Le site de l'outil est à l'url : <http://squirrel-sql.sourceforge.net/>

L'éditeur SQL propose une complétion de code (nom de table, de colonnes, ...).

Les données sont éditables dans l'interface graphique.

Squirrel est extensible au travers de plug-in dont plusieurs sont fournis par défaut.

Pour installer Squirrel il faut télécharger le fichier squirrel-sql-<version>-install.jar qui est un setup d'installation au format IzPack.

Pour l'exécuter l'installation il faut exécuter :

```
java -jar squirrel-sql-<version>-install.jar
```

58.8. Les outils de modélisation UML

58.8.1. Argo UML

Argo UML est un projet open source écrit en java qui vise à développer un outil de modélisation UML 1.1. Il est possible de créer des diagrammes UML et de générer le code Java correspondant au diagrammes de classes. Une option permet de créer les diagrammes de classes à partir du code source java.

<http://argouml.tigris.org/>

Cet outil n'est pas encore en version finale mais la version 0.9.5 offre de nombreuses fonctionnalités.

58.8.2. Poseidon for UML



<http://gentleware.com/index.php>

Plusieurs éditions de Poseidon for UML sont proposées dont la version community edition qui est disponible gratuitement.

La version 4.1 propose de nombreuses fonctionnalités dont le respect de la version UML 2.0

58.8.3. StarUML



StarUML est historiquement un produit commercial nommé Plastic puis Agora Plastic qui est devenu un projet open source (licence GPL) en 2005 renommé en StarUML.

Le site officiel de StarUML est à l'url <http://www.staruml.com/>

Il ne fonctionne que sous Windows mais la version 5.0 propose des fonctionnalités intéressantes :

- support de UML 2.0 et de MDA
- le support des designs patterns (GoF et EJB)
- importation des fichiers Rational Rose
- exportation en XMI
- génération de code et retro conception (Java, C#, C++)
- extensible par plug-in reposant sur la technologie COM

Chapitre 59

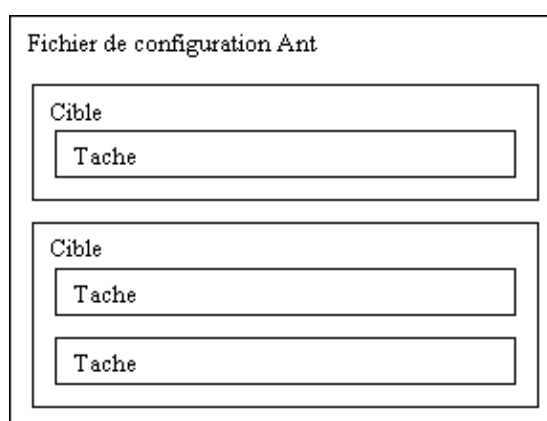


Ant est un projet du groupe Apache-Jakarta. Son but est de fournir un outil écrit en Java pour permettre la construction d'applications (compilation, exécution de tâches post et pré compilation ...). Ces processus de construction d'applications sont très importants car ils permettent d'automatiser des opérations répétitives tout au long du cycle de développement de l'application (développement, tests, recettes, mises en production ...). Le site officiel de l'outil Ant est <http://jakarta.apache.org/ant/index.html>.

Ant pourrait être comparé au célèbre outil make sous Unix. Il a été développé pour fournir un outil de construction indépendant de toute plate-forme. Ceci est particulièrement utile pour des projets développés sur et pour plusieurs systèmes ou pour migrer des projets d'un système sur un autre. Il est aussi très efficace pour de petits développements.

Ant repose sur un fichier de configuration XML qui décrit les différentes tâches qui devront être exécutées par l'outil. Ant fournit un certain nombre de tâches courantes qui sont codées sous forme d'objets développés en Java. Ces tâches sont donc indépendantes du système sur lequel elles seront exécutées. De plus, il est possible d'ajouter ces propres tâches en écrivant de nouveaux objets Java respectant certaines spécifications.

Le fichier de configuration contient un ensemble de cibles (target). Chaque cible contient une ou plusieurs tâches. Chaque cible peut avoir une dépendance envers une ou plusieurs autres cibles pour pouvoir être exécutée.



Les environnements de développement intégrés proposent souvent un outil de construction propriétaire qui son généralement moins souple et moins puissant que Ant. Ainsi des plug-ins ont été développés pour la majorité d'entre eux (JBuilder, Forte, Visual Age ...) pour leur permettre d'utiliser Ant, devenu un standard de fait.

Ant possède donc plusieurs atouts : multi plate-forme, configurable grâce à un fichier XML, open source et extensible.

Pour obtenir plus de détails sur l'utilisation de Ant, il est possible de consulter la documentation de la version courante à l'url suivante : <http://jakarta.apache.org/ant/manual/index.html>

Une version 2 de Ant est en cours de développement.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [Installation de Ant](#)
- ◆ [Exécuter ant](#)
- ◆ [Le fichier build.xml](#)
- ◆ [Les tâches \(task\)](#)

59.1. Installation de Ant

Pour pouvoir utiliser Ant, il faut avoir un JDK 1.1 ou supérieur et installer Ant sur la machine.

59.1.1. Installation sous Windows

Le plus simple est de télécharger la distribution binaire de Ant pour Windows : jakarta-ant-version-bin.zip sur le site de [Ant](#).

Il suffit ensuite de :

- dézipper le fichier (un répertoire jakarta-ant-version est créé, contenant l'outil et sa documentation)
- ajouter le chemin complet au répertoire bin de Ant à la variable système PATH (pour pouvoir facilement appeler Ant n'importe où dans l'arborescence du système)
- s'assurer que la variable JAVA_HOME pointe sur le répertoire contenant le JDK
- créer une variable d'environnement ANT_HOME qui pointe sur le répertoire jakarta-ant-version créé lors de la décompression du fichier
- il peut être nécessaire d'ajouter les fichiers .jar contenus dans le répertoire lib de Ant à la variable d'environnement CLASSPATH

Exemple de lignes contenues dans le fichier autoexec.bat :

```
...
set JAVA_HOME=c:\jdk1.3 set
ANT_HOME=c:\java\ant
set PATH=%PATH%;%ANT_HOME%\bin
...
```

59.2. Exécuter ant

Ant s'utilise en ligne de commande avec la syntaxe suivante :

ant [options] [cible]

Par défaut, Ant recherche un fichier nommé build.xml dans le répertoire courant. Ant va alors exécuter la cible par défaut définie dans le projet de ce fichier build.xml.

Il est possible de préciser le nom du fichier de configuration en utilisant l'option -buildfile et en la faisant suivre du nom du fichier de configuration.

Exemple :

```
ant -buildfile monbuild.xml
```

Il est possible de préciser une cible précise à exécuter. Dans ce cas, Ant exécute les cibles dont dépend la cible précisée et exécute cette dernière.

Exemple : exécuter la cible clean et toutes les cibles dont elle dépend

```
ant clean
```

Ant possède plusieurs options dont voici les principales :

Option	Rôle
-quiet	fourni un minimum d'informations lors de l'exécution
-verbose	fourni un maximum d'informations lors de l'exécution
-version	affiche la version de ant
-projecthelp	affiche les cibles définis avec leur description
-buildfile	permet de préciser le nom du fichier de configuration
-Dnom=valeur	permet de définir une propriété dont le nom et le valeur sont séparés par un caractère =

59.3. Le fichier build.xml

Le fichier build est un fichier XML qui contient la description du processus de construction de l'application.

Comme tout document XML, le fichier débute par un prologue :

```
<?xml version="1.0">
```

L'élément principal de l'arborescence du document est le projet représenté par le tag `<project>>project<` qui est donc le tag racine du document.

A l'intérieur du projet, il faut définir les éléments qui le compose :

- les cibles (targets) : ce sont des étapes du projet de construction
- les propriétés (properties) : ce sont des variables qui contiennent des valeurs utilisables par d'autres éléments (cibles ou tâches)
- les tâches (tasks) : ce sont des traitements unitaires à réaliser dans une cible donnée

Pour permettre l'exécution sur plusieurs plate-formes, les chemins de fichiers utilisés dans le fichier build.xml doivent utiliser la caractère slash '/' comme séparateur même sous Windows qui utilise le caractère anti-slash '\\

59.3.1. Le projet

Il est défini par le tag racine `<project>` dans le fichier build.

Ce tag possède plusieurs attributs :

- name : cet attribut précise le nom du projet
- default : cet attribut précise la cible par défaut à exécuter si aucune cible n'est précisée lors de l'exécution
- basedir : cet attribut précise le répertoire qui servira de référence pour l'utilisation de localisation relative des autres répertoires.

Exemple :

```
<project name="mon projet" default="compile" basedir=".">
```

59.3.2. Les commentaires

Les commentaires sont inclus dans un tag `<!-- -->`.

Exemple :

```
<!-- Exemple de commentaires -->
```

59.3.3. Les propriétés

Le tag `<property>` permet de définir une propriété qui pourra être utilisée dans le projet : c'est souvent la définition d'un répertoire ou d'une variable qui sera utilisée par certaines tâches. Leur définition en tant que propriété permet de facilement changer leur valeur une seule fois même si la valeur de la propriété est utilisée plusieurs fois dans le projet.

Exemple :

```
<property name= "nom_appli" value= "monAppli"/>
```

Les propriétés sont immuables et peuvent être définies de deux manières :

- avec le tag `<property>`
- avec l'option `-D` sur la ligne de commande lors de l'appel de la commande `ant`

Pour utiliser une propriété sur la ligne de commande, il faut utiliser l'option `-D` immédiatement suivi du nom de la propriété, suivi du caractère `=`, suivi de la valeur, le tout sans espace.

Le tag `<property>` possède plusieurs attributs :

- `name` : cet attribut définit le nom de la propriété
- `value` : cet attribut définit la valeur de la propriété
- `location` : cet attribut permet de définir un fichier avec son chemin absolu. Il peut être utilisé à la place de l'attribut `value`
- `file` : cet attribut permet de préciser le nom d'un fichier qui contient la définition d'un ensemble de propriétés. Ce fichier sera lu et les propriétés qu'il contient seront définies.

L'utilisation de l'attribut `file` est particulièrement utile car il permet de séparer la définition des propriétés du fichier `build`. Le changement d'un paramètre ne nécessite alors pas de modifications dans le fichier xml `build`.

Exemple :

```
<property file="mesproprietes.properties" />
<property name="repSources" value="src" />
<property name="projet.nom" value="mon_projet" />
<property name="projet.version" value="0.0.10" />
```

L'ordre de définition d'une propriété est très important : Ant gère une priorité sur l'ordre de définition d'une propriété. La règle est la suivante : la première définition d'une propriété est prise en compte, les suivantes sont ignorées.

Ainsi, les propriétés définies via la ligne de commande sont prioritaires par rapport à celles définies dans le fichier `build`. Il est aussi préférable de mettre le tag `<property>` contenant un attribut `file` avant les tag `<property>` définissant des variables.

Pour utiliser une propriété définie dans le fichier, il faut utiliser la syntaxe suivante :
`${nom_propriete}`

Exemple :

```
${repSources}
```

Il existe aussi des propriétés pré-définies par Ant et utilisables dans chaque fichier build :

Propriété	Rôle
basedir	chemin absolu du répertoire de travail (cette valeur est précisée dans l'attribut basedir du tag project)
ant.file	chemin absolu du fichier build en cours de traitement
ant.java.version	version de la JVM qui exécute ant
ant.project.name	nom du projet en cours d'utilisation

59.3.4. Les ensembles de fichiers

Le tag <fileset> permet de définir un ensemble de fichiers. Cet ensemble de fichier sera utilisé dans une autre tâche. La définition d'un tel ensemble est réalisé grâce à des attributs du tag <fileset> :

Attribut	Rôle
dir	Définit le répertoire de départ de l'ensemble de fichiers
includes	Liste des fichiers à inclure
excludes	Liste des fichiers à exclure

L'expression */ permet de désigner tous les sous répertoires du répertoire défini dans l'attribut dir.

Exemple :

```
<fileset dir="src" includes="**/*.java">
```

59.3.5. Les ensembles de motifs

Le tag <patternset> permet de définir un ensemble de motifs pour sélectionner des fichiers.

La définition d'un tel ensemble est réalisée grâce à des attributs du tag <patternset> :

Attribut	Rôle
id	Définit un identifiant pour l'ensemble qui pourra ainsi être réutilisé
includes	Liste des fichiers à inclure
excludes	Liste des fichiers à exclure
refid	Demande la réutilisation d'un ensemble dont l'identifiant est fourni comme valeur

L'expression */ permet de désigner tous les sous répertoires du répertoire défini dans l'attribut dir. Le caractère ? représente un unique caractère quelconque et le caractère * représente zéro ou n caractères quelconques.

Exemple :

```
<fileset dir="src">
```

```
<patternset id="source_code">
  <includes="**/*.java"/>
</patternset>
</fileset>
```

59.3.6. Les listes de fichiers

Le tag `<filelist>` permet de définir une liste de fichiers finis. Chaque fichier est nommément ajouté dans la liste, séparé chacun par une virgule. La définition d'un tel élément est réalisée grâce à des attributs du tag `<filelist>` :

Attribut	Rôle
id	Définit un identifiant pour la liste qui pourra ainsi être réutilisé
dir	Définit le répertoire de départ de la liste de fichiers
files	liste des fichiers séparés par une virgule
refid	Demande la réutilisation d'une liste dont l'identifiant est fourni comme valeur

Exemple :

```
<filelist dir="texte" files="fichier1.txt,fichier2.txt" />
```

59.3.7. Les éléments de chemins

Le tag `<pathelement>` permet de définir un élément qui sera ajouté à la variable classpath. La définition d'un tel élément est réalisée grâce à des attributs du tag `<pathelement>` :

Attribut	Rôle
location	Définit un chemin d'une ressource qui sera ajoutée
path	

Exemple :

```
<classpath>
  <pathelement location="bin/mabib.jar">
  <pathelement location="lib/">
</classpath>
```

Il est préférable pour assurer une meilleure compatibilité entre plusieurs systèmes d'utiliser des chemins relatifs par rapport au répertoire de base de projet.

59.3.8. Les cibles

Le tag `<target>` définit une cible. Une cible est un ensemble de tâches à réaliser dans un ordre précis. Cet ordre correspond à celui des tâches décrites dans la cible.

Le tag `<target>` possède plusieurs attributs :

- **name** : contient le nom de la cible. Cet attribut est obligatoire

- description : contient une brève description de la cible. Cet attribut est optionnel mais il est recommandé de l'utiliser car la plupart des IDE l'affiche lors de l'utilisation de ant
- if : permet de conditionner l'exécution par l'existence d'une propriété. Cet attribut est optionnel
- unless : permet de conditionner l'exécution par l'inexistence de la définition d'une propriété. Cet attribut est optionnel
- depends : permet de définir la liste des cibles dont dépend la cible. Cet attribut est optionnel

Il est possible de faire dépendre une cible d'une ou plusieurs autres cibles du projet. Lorsqu'une cible doit être exécutée, Ant s'assure que les cibles dont elle dépend ont été complètement exécutées préalablement depuis l'exécution de Ant. Une dépendance est définie grâce à l'attribut depends. Plusieurs cibles dépendantes peuvent être listées dans l'attribut depends. Dans ce cas, chaque cible doit être séparée avec une virgule.

59.4. Les tâches (task)

Une tâche est une unité de traitements contenue dans une classe Java qui implémente l'interface org.apache.ant.Task. Dans le fichier de configuration, une tâche est un tag qui peut avoir des paramètres pour configurer le traitement à réaliser. Une tâche est obligatoirement incluse dans une cible.

Ant fournit en standard un certain nombre de tâches pour des traitements courants lors du développement en Java :

Catégorie	Nom de la tâche	Rôle
Tâches internes	echo	Afficher un message
	dependset	Définir des dépendances entre fichiers
	taskdef	Définir une tâche externe
	typedef	Définir un nouveau type de données
Gestion des propriétés	available	Définir une propriété si une ressource existe
	condition	Définir une propriété si une condition est vérifiée
	pathconvert	Définir une propriété avec la conversion d'un chemin de fichier spécifique à un OS
	property	Définir une propriété
	tstamp	Initialiser les propriétés DSTAMP, TSTAMP et TODAY avec la date et heure courante
	uptodate	Définir une propriété en comparant la date de modification de fichiers
tâches Java	java	Exécuter une application dans la JVM
	javac	Compiler des sources Java
	javadoc	Générer la documentation du code source
	rmic	Générer les classes stub et skeleton nécessaires à la technologie rmi
	signjar	Signer un fichier jar
Gestion des archives	ear	Créer une archive contenant une application J2EE
	gunzip	Décompresser une archive
	gzip	Compresser dans une archive
	jar	Créer une archive de type jar
	tar	Créer une archive de type tar
	unjar	Décompresser une archive de type jar
	untar	Décompresser une archive de type tar

	unwar	Décompresser une archive de type war
	unzip	Décompresser une archive de type zip
	war	Créer une archive de type war
	zip	Créer une archive de type zip
tâches diverses	apply	Exécuter une commande externe appliquée à un ensemble de fichiers
	cvs	Gérer les sources dans CVS
	cvspass	
	exec	Exécuter une commande externe
	genkey	Générer une clé dans un trousseau de clé
	get	Obtenir une ressource à partir d'une URL
	mail	Envoyer un courrier électronique
	replace	Remplacer une chaîne de caractères par une autre
	sql	Exécuter une requête SQL
Gestion des fichiers	style	Appliquer une feuille de style XSLT à un fichier XML
	chmod	Modifier les droits d'un fichier
	copy	Copier un fichier
	delete	Supprimer un fichier
	mkdir	Créer un répertoire
	move	Déplacer ou renommer un fichier
Gestion de l'exécution de Ant	touch	Modifier la date de modification du fichier avec la date courante
	ant	Exécuter un autre fichier de build
	antcall	Exécuter une cible
	fail	Stopper l'exécution de Ant
	parallel	Exécuter une tâche en parallèle
	record	Enregistrer les traitements de l'exécution dans un fichier journal
	sequential	Exécuter une tâche en séquentielle
	sleep	Faire une pause dans les traitements

Certaines de ces tâches seront détaillées dans les sections suivantes : pour une référence complète de ces tâches, il est nécessaire de consulter la documentation de Ant.

59.4.1. echo

La tâche <echo> permet d'écrire dans un fichier ou d'afficher un message ou des informations durant l'exécution des traitements.

Les données à utiliser peuvent être fournies dans un attribut dédié ou dans le corps du tag <echo>.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle

message	Message à afficher
file	Fichier dans lequel le message sera inséré
append	Booléen qui précise si le message est ajouté à la fin du fichier (true) ou si le fichier doit être écrasé avec le message fourni (false)

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<project name="Test avec Ant" default="init" basedir=".">
  <!-- ===== -->
  <!-- Initialisation -->
  <!-- ===== -->
  <target name="init">
    <echo message="Debut des traitements" />
    <echo>
      Fin des traitements du projet ${ant.project.name}
    </echo>
    <echo file="${basedir}/log.txt" append="false" message="Debut des traitements" />
    <echo file="${basedir}/log.txt" append="true" >
Fin des traitements
  </echo>
</target>
</project>
```

Résultat :

```
C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

init:
    [echo] Debut des traitements
    [echo]
    [echo]      Fin des traitements du projet Test avec Ant
    [echo]

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\test\testant>type log.txt
Debut des traitements
Fin des traitements

C:\java\test\testant>
```

59.4.2. mkdir

La tâche <mkdir> permet de créer un répertoire avec éventuellement ses répertoires pères si ceux ci n'existent pas.

Cette tâche possède un seul attribut:

Attribut	Rôle
dir	Précise le chemin et le nom du répertoire à créer

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<project name="Test avec Ant" default="init" basedir=".">
  <!-- ===== -->
  <!-- Initialisation -->
  <!-- ===== -->
  <target name="init">
    <mkdir dir="${basedir}/gen" />
  </target>
```

```
</project>
```

Résultat :

```
C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

init:
  [mkdir] Created dir: C:\java\test\testant\gen

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\test\testant>
```

59.4.3. delete

La tâche <delete> permet de supprimer des fichiers ou des répertoires.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
file	Permet de préciser le fichier à supprimer
dir	Permet de préciser le répertoire à supprimer
verbose	Booléen qui permet d'afficher la liste des éléments supprimés
quiet	Booléen qui permet de ne pas afficher les messages d'erreurs
includeEmptyDirs	Booléen qui permet de supprimer les répertoires vides

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<project name="Test avec Ant" default="init" basedir=".">
  <!-- ===== -->
  <!-- Initialisation -->
  <!-- ===== -->
  <target name="init">
    <delete dir="${basedir}/gen" />
    <delete file="${basedir}/log.txt" />
    <delete>
      <fileset dir="${basedir}/bin" includes="**/*.class" />
    </delete>
  </target>
</project>
```

Résultat :

```
C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

init:
  [delete] Deleting directory C:\java\test\testant\gen
  [delete] Deleting: C:\java\test\testant\log.txt

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
C:\java\test\testant>
```

59.4.4. copy

La tâche <copy> permet de copier un ou plusieurs fichiers dans le cas où ils n'existent pas dans la cible ou si ils sont plus récents dans la cible.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
file	Désigne le fichier à copier
todir	Permet de préciser le répertoire cible dans lequel les fichiers seront copiés
overwrite	Booléen qui permet d'écraser les fichiers cibles si ils sont plus récents (false par défaut)

L'ensemble des fichiers concernés par la copie doit être précisé avec un tag fils <fileset>.

Exemple :

```
<project name="utilisation de hbm2java" default="init" basedir=".">

  <!-- Definition des proprietes du projet -->
  <property name="projet.sources.dir"      value="src"/>
  <property name="projet.bin.dir"          value="bin"/>

  <!-- Initialisation des traitements -->
  <target name="init" description="Initialisation">
    <!-- Copie des fichiers de mapping et parametrage -->
    <copy todir="${projet.bin.dir}" >
      <fileset dir="${projet.sources.dir}" >
        <include name="**/*.properties"/>
        <include name="**/*.hbm.xml"/>
        <include name="**/*.cfg.xml"/>
      </fileset>
    </copy>
  </target>
</project>
```

Résultat :

```
C:\java\test\testhibernate>ant
Buildfile: build.xml

init:
    [copy] Copying 3 files to C:\java\test\testhibernate\bin

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 3 seconds
```

59.4.5. tstamp

La tâche <tstamp> permet de définir trois propriétés :

- DSTAMP : cette propriété est initialisée avec la date du jour au format AAAMMMJJ
- TSTAMP : cette propriété est initialisée avec l'heure actuelle sous la forme HHMM
- TODAY : cette propriété est initialisée avec la date du jour au format long

Cette tâche ne possède pas d'attributs.

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
```

```

<project name="Test avec Ant" default="init" basedir=".">
  <!-- ===== -->
  <!-- Initialisation -->
  <!-- ===== -->
  <target name="init">
    <tstamp/>
    <echo message="Nous sommes le ${TODAY}" />
    <echo message="DSTAMP = ${DSTAMP}" />
    <echo message="TSTAMP = ${TSTAMP}" />
  </target>
</project>

```

Résultat :

```

C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

init:
    [echo] Nous sommes le August 25 2004
    [echo] DSTAMP = 20040825
    [echo] TSTAMP = 1413

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds

```

59.4.6. java

La tâche `<java>` permet de lancer une machine virtuelle pour exécuter une application compilée.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
classname	nom pleinement qualifié de la classe à exécuter
jar	nom du fichier de l'application à exécuter
classpath	classpath pour l'exécution. Il est aussi possible d'utiliser un tag fils <code><classpath></code> pour le spécifier
classpathref	utilisation d'un classpath précédemment défini dans le fichier de build
fork	lancer l'exécution dans une JVM dédiée au lieu de celle où l'exécute Ant
output	enregistrer les sorties de la console dans un fichier

La tag fils `<arg>` permet de fournir des paramètres à l'exécution.

Le tag fils `<classpath>` permet de définir le classpath à utiliser lors de l'exécution

Exemple :

```

<project name="testhibernate1" default="TestHibernate1" basedir=".">

  <!-- Definition des proprietes du projet -->
  <property name="projet.sources.dir" value="src"/>
  <property name="projet.bin.dir" value="bin"/>
  <property name="projet.lib.dir" value="lib"/>

  <!-- Definition du classpath du projet -->
  <path id="projet.classpath">
    <fileset dir="${projet.lib.dir}">
      <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <pathelement location="${projet.bin.dir}" />
  </path>

```

```

</path>

<!-- Execution de TestHibernate1 -->
<target name="TestHibernate1" description="Execution de TestHibernate1" >
  <java classname="TestHibernate1" fork="true">
    <classpath refid="projet.classpath"/>
  </java>
</target>
</project>

```

59.4.7. javac

La tâche <javac> permet la compilation de fichiers source contenus dans une arborescence de répertoires.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
srcdir	précise le répertoire racine de l'arborescence du répertoire contenant les sources
destdir	précise le répertoire où les résultats des compilations seront stockés
classpath	classpath pour l'exécution. Il est aussi possible d'utiliser un tag fils <classpath> pour le spécifier
classpathref	utilisation d'un classpath précédemment défini dans le fichier de build
nowarn	précise si les avertissements du compilateur doivent être affichés. La valeur par défaut est off
debug	précise si le compilateur doit inclure les informations de débogage dans les fichiers compilés. La valeur par défaut est off
optimize	précise si le compilateur doit optimiser le code compilé qui sera généré. La valeur par défaut est off
deprecation	précise si les avertissements du compilateur concernant l'usage d'éléments deprecated doivent être affichés. La valeur par défaut est off
target	précise la version de la plate-forme Java cible (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, ...)
fork	lance la compilation dans une JVM dédiée au lieu de celle où s'exécute Ant. La valeur par défaut est false
failonerror	précise si les erreurs de compilations interrompent l'exécution du fichier de build. La valeur par défaut est true
source	version des sources java : particulièrement utile pour Java 1.4 et 1.5 qui apportent des modifications à la grammaire du langage Java

Exemple :

```

<project name="compilation des classes" default="compile" basedir=".">
  <!-- Definition des proprietes du projet -->
  <property name="projet.sources.dir" value="src"/>
  <property name="projet.bin.dir" value="bin"/>
  <property name="projet.lib.dir" value="lib"/>

  <!-- Definition du classpath du projet -->
  <path id="projet.classpath">
    <fileset dir="${projet.lib.dir}">
      <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <pathelement location="${projet.bin.dir}" />
  </path>

  <!-- Compilation des classes du projet -->
  <target name="compile" description="Compilation des classes">
    <javac srcdir="${projet.sources.dir}"
          destdir="${projet.bin.dir}"
          "on"          debug=

```

```

        "off"           optimize=
        "on">          deprecation=
        <classpath refid="projet.classpath"/>
    </javac>
</target>
</project>

```

Résultat :

```

C:\java\test\testhibernate>antBuildfile: build.xmlcompile:
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testhibernate\bin
[javac] C:\java\test\testhibernate\src\TestHibernate1.java:9: cannot resolve symbol
[javac] symbol : class configuration
[javac] location: class TestHibernate1
[javac] Configuration config = new configuration();
[javac] ^
[javac] 1 error

BUILD FAILED
file:C:/java/test/testhibernate/build.xml:22: Compile failed; see the compiler e
rror output for details.

Total time: 9 seconds

```

59.4.8. javadoc

La tâche <javadoc> permet de demander la génération de la documentation au format javadoc des classes incluses dans une arborescence de répertoires.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
sourcepath	précise le répertoire de base qui contient les sources dont la documentation est à générer
destdir	précise le répertoire qui va contenir les fichiers de documentation générés

Exemple :

```

<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>

<project name="Test avec Ant" default="javadoc" basedir=".">
  <!-- =====>
  <!-- Génération de la documentation Javadoc      -->
  <!-- =====>
  <target name="javadoc">
    <javadoc sourcepath="src"
             destdir="doc" >
      <fileset dir="src" defaultexcludes="yes">
        <include name="*" />
      </fileset>
    </javadoc>
  </target>
</project>

```

Résultat :

```

C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

javadoc:
[javadoc] Generating Javadoc
[javadoc] Javadoc execution
[javadoc] Loading source file C:\java\test\testant\src\MaClasse.java...
[javadoc] Constructing Javadoc information...
[javadoc] Standard Doclet version 1.4.2_02
[javadoc] Building tree for all the packages and classes...

```

```
[javadoc] Building index for all the packages and classes...
[javadoc] Building index for all classes...
```

```
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 9 seconds
```

59.4.9. jar

La tâche <jar> permet la création d'une archive de type jar.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont les principaux sont :

Attribut	Rôle
jarfile	nom du fichier .jar à créer
basedir	précise de répertoire qui contient les éléments à ajouter dans l'archive
compress	précise si le contenu de l'archive doit être compressé ou non. La valeur par défaut est true
manifest	précise le fichier manifest qui sera utilisé dans l'archive

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<project name="Test avec Ant" default="packaging" basedir=".">

  <!-- ===== -->
  <!-- Génération de l'archive jar -->
  <!-- ===== -->
  <target name="packaging">
    <jar jarfile="test.jar" basedir="src" />
  </target>
</project>
```

Résultat :

```
C:\java\test\testant>ant
Buildfile: build.xml

packaging:
  [jar] Building jar: C:\java\test\testant\test.jar

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 seconds
```



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Chapitre 60

Maven permet de faciliter et d'automatiser certaines tâches de la gestion d'un projet Java.

Le site officiel est <http://maven.apache.org>

Il permet notamment :

- d'automatiser certaines tâches : compilation, tests unitaires et déploiement des applications qui composent le projet
- de gérer des dépendances vis à vis des bibliothèques nécessaires au projet
- de générer des documentations concernant le projet

Au premier abord, il est facile de croire que Maven fait double emploi avec Ant. Ant et Maven sont tous les deux développés par le groupe Jakarta, ce qui prouve bien que leur utilité n'est pas aussi identique.

Ant dont le but est d'automatiser certaines tâches répétitives est plus ancien que Maven. Maven propose non seulement ces fonctionnalités mais en propose de nombreuses autres.

Pour gérer les dépendances du projet vis à vis de bibliothèques, Maven utilise un ou plusieurs repositories qui peuvent être locaux (.maven/repository) ou distants (<http://www.ibiblio.org/maven> par défaut)

Maven est extensible grâce à un mécanisme de plug in qui permet d'ajouter des fonctionnalités.

60.1. Installation

Il faut télécharger le fichier maven-1.0-rc2.exe sur le site de Maven et l'exécuter.

Un assistant permet de fournir les informations concernant l'installation :

- sur la page « Licence Agreement » : lire la licence et si vous l'acceptez cliquer sur le bouton « I Agree ».
- sur la page « Installations Options » : sélectionner les éléments à installer et cliquer sur le bouton « Next ».
- sur la page « Installation Folder » : sélectionner le répertoire dans lequel Maven va être installé et cliquer sur le bouton « Install ».
- une fois les fichiers copiés, il suffit de cliquer sur le bouton « Close ».

Sous Windows, un élément de menu nommé « Apache Software Foundation / Maven 1.0-rc2 » est ajouté dans le menu « Démarrer / Programmes ».

Pour utiliser Maven, la variable d'environnement système nommée MAVEN_HOME doit être définie avec comme valeur le chemin absolu du répertoire dans lequel Maven est installé. Par défaut, cette variable est configurée automatiquement lors de l'installation sous Windows.

Il est aussi particulièrement pratique d'ajouter le répertoire %MAVEN_HOME%/bin à la variable d'environnement PATH. Maven étant un outil en ligne de commande, cela évite d'avoir à saisir son chemin complet lors de son exécution.

Enfin, il faut créer un repository local en utilisant la commande ci dessous dans une boîte de commandes DOS :

Exemple :

```
C:\>install_repo.bat %HOMEDRIVE%%HOMEPATH%
```

Pour s'assurer de l'installation correcte de Maven, il suffit de saisir la commande :

Exemple :

```
C:\>maven -v
|  _\  |__ _Apache__  __
| | \ | / _ \ v / -_) ' \ ~ intelligent projects ~
|_| | _\_,_| \_/_\_|_|_| v. 1.0-rc2
C:\>
```

Lors de la première exécution de Maven, ce dernier va constituer le repository local (une connexion internet est nécessaire).

Exemple :

```
|  _\  |__ _Apache__  __
| | \ | / _ \ v / -_) ' \ ~ intelligent projects ~
|_| | _\_,_| \_/_\_|_|_| v. 1.0-rc2
Le répertoire C:\Documents and Settings\Administrateur\.maven\repository n'existe pas. Tentative de création.
Tentative de téléchargement de commons-lang-1.0.1.jar.
.....
.
Tentative de téléchargement de commons-net-1.1.0.jar.
.....
.
Tentative de téléchargement de dom4j-1.4-dev-8.jar.
.....
.....
.....
.
Tentative de téléchargement de xml-apis-1.0.b2.jar.
.....
```

60.2. Les plug-ins

Toutes les fonctionnalités de Maven sont proposées sous la forme de plug-ins.

Le fichier maven.xml permet de configurer les plug-ins installés.

60.3. Le fichier project.xml

Maven est orienté projet, donc le projet est l'entité principale gérée par Maven. Il est nécessaire de fournir à Maven une description du projet (Project descriptor) sous la forme d'un document XML nommé project.xml et situé à la racine du répertoire contenant le projet.

Exemple : un fichier minimaliste

```
<project>
```

```

<id>P001</id>
<name>TestMaven</name>
<currentVersion>1.0</currentVersion>
<shortDescription>Test avec Maven</shortDescription>

<developers>
  <developer>
    <name>Jean Michel D.</name>
    <id>jmd</id>
    <email>jmd@test.fr</email>
  </developer>
</developers>

<organization>
  <name>Jean-Michel</name>
</organization>

</project>

```

Il est possible d'inclure la valeur d'un tag défini dans le document dans un autre tag.

Exemple :

```

...
<shortDescription>${pom.name} est un test avec Maven</shortDescription>
...

```

Il est possible d'hériter d'un fichier project.xml existant dans lequel des caractéristiques communes à plusieurs projets sont définies. La déclaration dans le fichier du fichier père se fait avec le tag <extend>. Dans le fichier fils, il suffit de redéfinir ou de définir les tags nécessaires.

60.4. Exécution de Maven

Maven s'utilise en ligne de commande sous la forme suivante :

Maven plugin:goal

Il faut exécuter Maven dans le répertoire qui contient le fichier project.xml.

Si les paramètres fournis ne sont pas corrects, une exception est levée :

Exemple :

```
C:\java\test\testmaven>maven compile
```

```

  _ _ _ _ _
 |  \  |  _ _Apache_  _ _
 |  \| /  _ _ \  /  _ _  ~ intelligent projects ~
 |  |  \  _ _ \  /  _ _  v. 1.0-rc2
com.werken.werkz.NoSuchGoalException: No goal [compile]
    at com.werken.werkz.WerkzProject.attainGoal(WerkzProject.java:190)
    at org.apache.maven.plugin.PluginManager.attainGoals(PluginManager.java:
531)
    at org.apache.maven.MavenSession.attainGoals(MavenSession.java:265)
    at org.apache.maven.cli.App.doMain(App.java:466)
    at org.apache.maven.cli.App.main(App.java:1117)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(NativeMethodAccessorImpl.
java:39)
    at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(DelegatingMethodAcces
sorImpl.java:25)
    at java.lang.reflect.Method.invoke(Method.java:324)
    at com.werken.forehead.Forehead.run(Forehead.java:551)
    at com.werken.forehead.Forehead.main(Forehead.java:581)

```

Pour obtenir une liste complète des plug-ins à disposition de Maven, il suffit d'utiliser la commande `maven -g`

Voici quelques uns des nombreux plug-in avec leurs goals principaux :

Plug in	Goal	Description
ear	ear	construire une archive de type ear
	deploy	déployer un fichier ear dans un serveur d'application
ejb	ejb	
	deploy	
jalopy	format	
java	compile	compiler des sources
	jar	créer une archive de type .jar
javadoc		
jnlp		
pdf		générer la documentation du projet au format PDF
site	generate	générer le site web du projet
	deploy	copier le site web sur un serveur web
test	match	exécuter des tests unitaires
war	init	
	war	
	deploy	

La commande `maven clean` permet d'effacer tous les fichiers générés par Maven.

Exemple :

```
C:\java\test\testmaven>maven clean

  _ _ _
 | _ \ | | _ _ _ Apache _ _ _
 | | | | / _ \ \ V / - _ ) ' \ ~ intelligent projects ~
 | | | | \ _ / _ \ \ / _ / _ / _ / v. 1.0-rc2
build:start:
clean:clean:
  [delete] Deleting directory C:\java\test\testmaven\target
  [delete] Deleting: C:\java\test\testmaven\velocity.log
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 minutes 7 seconds
Finished at: Tue May 25 14:19:03 CEST 2004
C:\java\test\testmaven>
```

60.5. Génération du site du projet

Maven propose une fonctionnalité qui permet de générer automatique un site web pour le projet regroupant un certain nombre d'informations utiles le concernant.

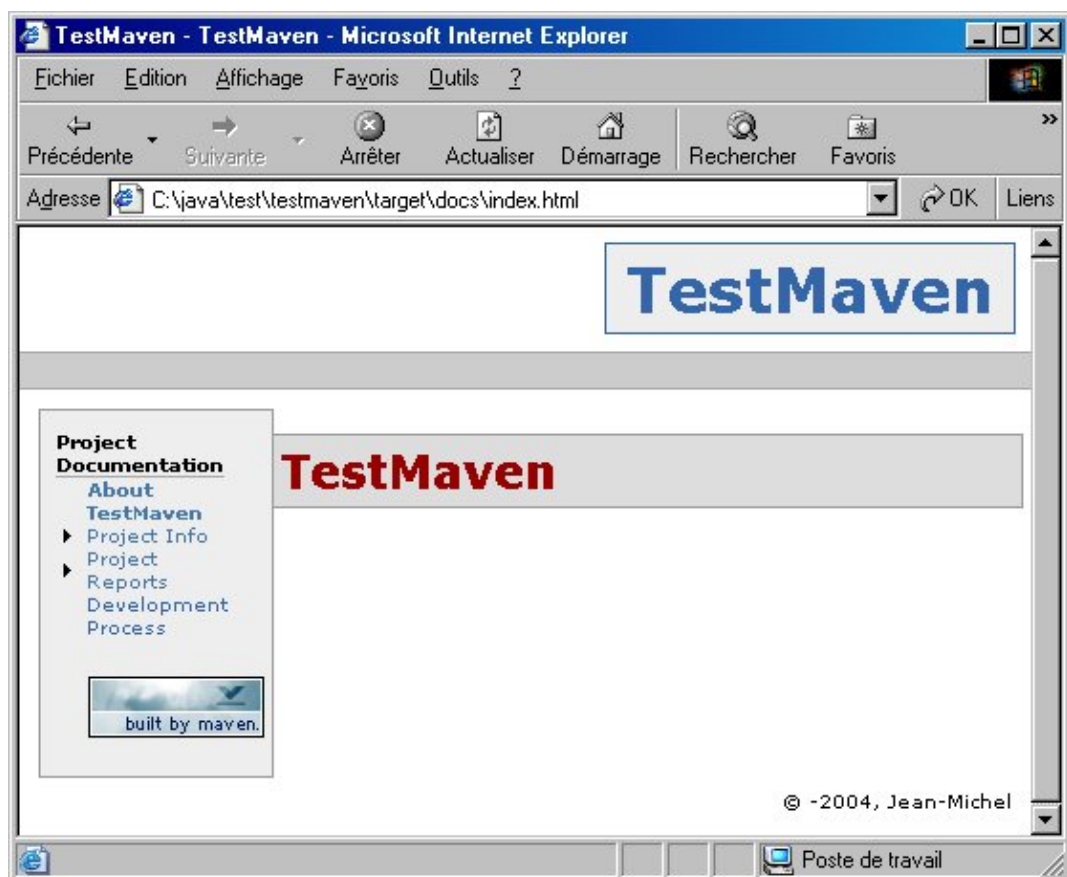
Pour demander la génération du site, il suffit de saisir la commande

maven site:generate

Lors de l'exécution de cette commande, un répertoire target/docs est créé contenant les différents éléments du site.

Exemple :

```
C:\java\test\testmaven\target\docs>dir
Le volume dans le lecteur C s'appelle MACHINE
Le numéro de série du volume est 3T78-19E4
Répertoire de C:\java\test\testmaven\target\docs
25/05/2004  14:21         <DIR>      .
25/05/2004  14:21         <DIR>      ..
25/05/2004  14:21         <DIR>      apidocs
25/05/2004  14:21             5 961 checkstyle-report.html
25/05/2004  14:21             1 637 cvs-usage.html
25/05/2004  14:21             1 954 dependencies.html
25/05/2004  14:21         <DIR>      images
25/05/2004  14:21             1 625 index.html
25/05/2004  14:21             1 646 issue-tracking.html
25/05/2004  14:21             3 119 javadoc.html
25/05/2004  14:21             9 128 jdepend-report.html
25/05/2004  14:21             2 494 license.html
25/05/2004  14:21             5 259 linkcheck.html
25/05/2004  14:21             1 931 mail-lists.html
25/05/2004  14:21             4 092 maven-reports.html
25/05/2004  14:21             3 015 project-info.html
25/05/2004  14:21         <DIR>      style
25/05/2004  14:21             2 785 task-list.html
25/05/2004  14:21             3 932 team-list.html
25/05/2004  14:21         <DIR>      xref
                14 fichier(s)          48 578 octets
                6 Rép(s)          207 151 616 octets libres
```



Par défaut, le site généré contient un certain nombre de pages accessibles via le menu de gauche.

La partie « Project Info » regroupe trois pages : la mailing liste, la liste des développeurs et les dépendances du projet.

La partie « Project report » permet d'avoir accès à des comptes rendus d'exécution de certaines tâches : javadoc, tests unitaires, ... Certaines de ces pages ne sont générées qu'en fonction des différents éléments générés par Maven.

Le contenu du site pourra donc être réactualisé facilement en fonction des différents traitements réalisés par Maven sur le projet.

60.6. Compilation du projet

Dans le fichier project.xml, il faut rajouter un tag <build> qui va contenir les informations pour la compilation des éléments du projet.

Les sources doivent être contenues dans un répertoire dédié, par exemple src

Exemple :

```
...
<build>
  <sourceDirectory>
    ${basedir}/src
  </sourceDirectory>
</build>
...
```

Pour demander la compilation à Maven, il faut utiliser la commande

Exemple :

```
Maven java :compile
C:\java\test\testmaven>maven java:compile

  _ _ _ _ _
 | _ \ / _ \ | _ \ Apache _ _ _
 | | | | / _ \ | _ \ v / - _ ) ' \ ~ intelligent projects ~
 | _ | | _ \ | _ \ | _ \ | _ | | | v. 1.0-rc2
Tentative de téléchargement de commons-jelly-tags-antlr-20030211.143720.jar.
.....
.
build:start:
java:prepare-filesystem:
  [mkdir] Created dir: C:\java\test\testmaven\target\classes
java:compile:
  [echo] Compiling to C:\java\test\testmaven\target\classes
  [javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testmaven\target\classes
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 12 seconds
Finished at: Tue May 18 14:19:12 CEST 2004
```

Le répertoire « target/classes » est créé à la racine du répertoire du projet. Les fichiers .class issus de la compilation sont stockés dans ce répertoire.

La commande maven jar permet de demander la génération du packaging de l'application.

Exemple :

```
build:start:
java:prepare-filesystem:
java:compile:
  [echo] Compiling to C:\java\test\testmaven\target\classes
java:jar-resources:
test:prepare-filesystem:
  [mkdir] Created dir: C:\java\test\testmaven\target\test-classes
```

```
[mkdir] Created dir: C:\java\test\testmaven\target\test-reports
test:test-resources:
test:compile:
    [echo] No test source files to compile.
test:test:
    [echo] No tests to run.
jar:jar:
    [jar] Building jar: C:\java\test\testmaven\target\P001-1.0.jar
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 2 minutes 42 seconds
Finished at: Tue May 18 14:25:39 CEST 2004
```

Par défaut, l'appel à cette commande effectue une compilation des sources, un passage des tests unitaires si il y en a et un appel à l'outil jar pour réaliser le packaging.

Le nom du fichier jar créé est composé de l'id du projet et du numéro de version. Il est stocké dans le répertoire racine du projet.

Chapitre 6 1



61.1. Présentation

Tomcat est un conteneur d'applications web diffusé en open source sous une licence Apache. C'est aussi l'implémentation de référence des spécifications servlets et JSP implémentées dans les différentes versions de Tomcat.

En tant qu'implémentation de référence, facile à mettre en oeuvre et riche en fonctionnalités, Tomcat est quasi incontournable dans les environnements de développements. Les qualités de ces dernières versions lui permettent d'être de plus en plus utilisé dans des environnements de production.

61.1.1. Historique des versions

Il existe plusieurs versions de Tomcat qui mettent en oeuvre des versions différentes des spécifications des servlets et des JSP :

Version de Tomcat	Version Servlet	Version JSP
3.0, 3.1, 3.2, 3.3	2.2	1.1
4.0, 4.1	2.3	1.2
5.0	2.4	2.0
6.0	2.5	2.1

Tomcat 3.x (version initiale)

- implémente les spécifications Servlet 2.2 et JSP 1.1
- rechargement des servlets
- fonctionnalités HTTP de base.

Tomcat 4.x

Développons en Java

- implémente les spécifications Servlet 2.3 et JSP 1.2
- nouveau conteneur de servlets Catalina
- nouveau moteur JSP Jasper
- le connecteur Coyote
- utilisation de JMX,
- application d'administration développée en Struts

Tomcat 5.x

- implémente les spécifications Servlet 2.4 et JSP 2.0
- performances améliorées
- wrapper natifs pour Windows et Unix
- amélioration du traitement des JSP

Tomcat 5.5 nécessite un J2SE 5.0 pour fonctionner. Un module dédié permet d'utiliser Tomcat 5.5 avec un JDK 1.4 mais cela n'est pas recommandé.

Tomcat 5.5 utilise le compilateur d'Eclipse pour compiler les JSP : il n'est donc plus nécessaire d'installer un JDK pour faire fonctionner Tomcat, un JRE suffit.

La configuration de Tomcat 5.5 est différente de celle de Tomcat 5.0 sur de nombreux points

Tomcat 6.x

- implémente la version 2.5 des spécifications des servlets (JSR-154)
- implémente la version 2.1 des spécifications des JSP (JSR-245)
- implémente Unified EL (Unified Expression Language)
- utilise Java 5
- amélioration de l'usage mémoire

61.2. Installation

Tomcat est une application écrite en Java, il est possible de l'installer et de l'exécuter sous tous les environnements disposant d'une machine virtuelle Java : un JRE et même un JDK pour certaine ancienne version est un pré requis pour permettre son exécution.

Pour les versions de Tomcat nécessitant un JDK, il faut que la variable d'environnement JAVA_HOME soit définie avec comme valeur le répertoire d'installation du JDK. Ceci permet notamment à Tomcat de trouver le compilateur Java pour compiler les JSP.

L'installation de Tomcat de façon universelle se fait simplement :

- Tomcat est fourni dans une archive de type zip qu'il faut télécharger
- décompresser l'archive dans un répertoire du système
- Il est préférable de définir la variable d'environnement système CATALINA_HOME qui possède comme valeur le répertoire d'installation de Tomcat

Sous Windows, Tomcat propose un package d'installation qui va permettre en plus :

- De demander et configurer le port du connecteur http à utiliser
- De créer une entrée dans le menu « démarrer / Programme » avec des raccourcis vers quelques fonctionnalités
- D'exécuter Tomcat uniquement sous la forme d'un service Windows

61.2.1. Installation de Tomcat 3.1 sous Windows 98

Il est possible de récupérer tomcat sur le site de [Jakarta](http://jakarta.apache.org). Il faut choisir la version stable de préférence et le répertoire bin pour récupérer le fichier jakarta-tomcat.zip.

Il faut ensuite décompresser le fichier dans un répertoire du système par exemple dans C:\. L'archive est décompressée dans un répertoire nommé jakarta-tomcat

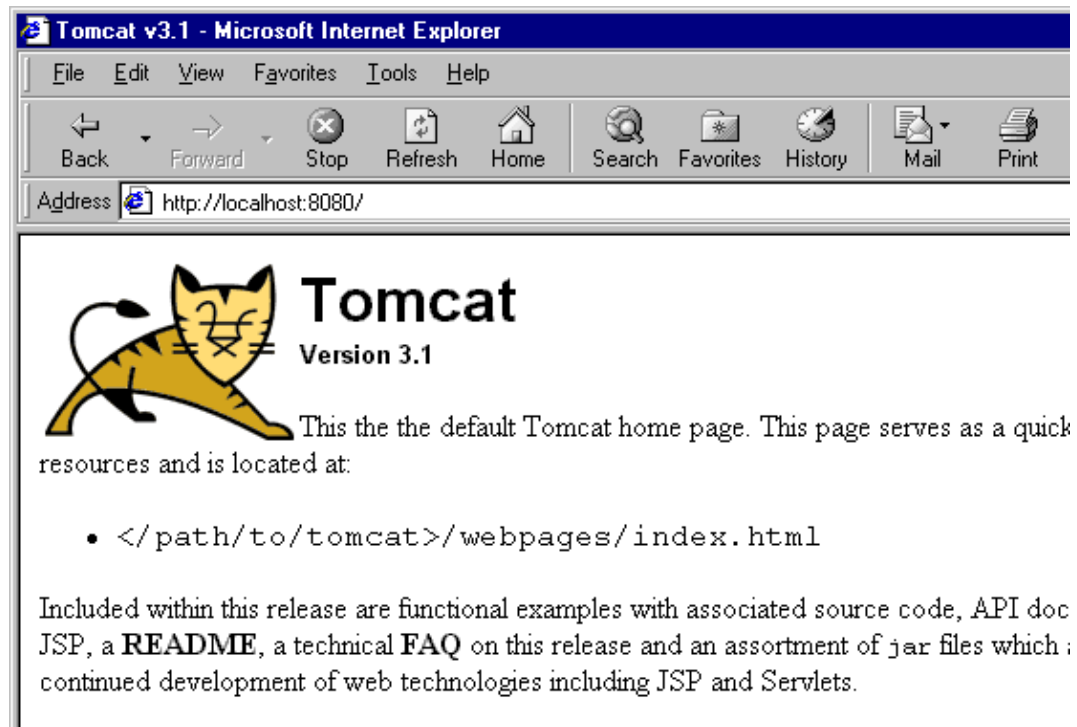
Dans une boîte DOS, assigner le répertoire contenant Tomcat dans une variable d'environnement TOMCAT_HOME. Le plus simple est de l'ajouter dans le fichier autoexec.bat.

Exemple :

```
set TOMCAT_HOME=c:\jakarta-tomcat
```

Pour lancer Tomcat, il faut exécuter le fichier startup.bat dans le répertoire TOMCAT_HOME\bin

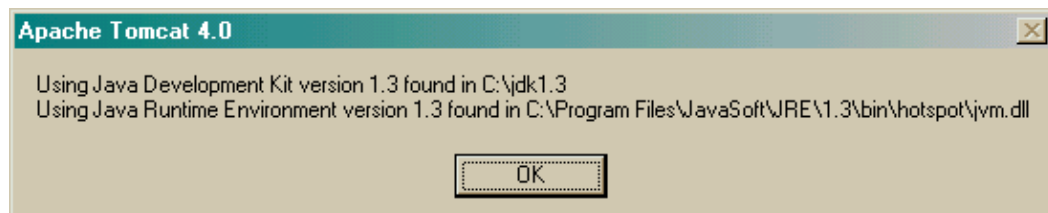
Pour vérifier que Tomcat s'exécute correctement, il faut saisir l'url <http://localhost:8080/> dans un browser. La page d'accueil de Tomcat s'affiche.



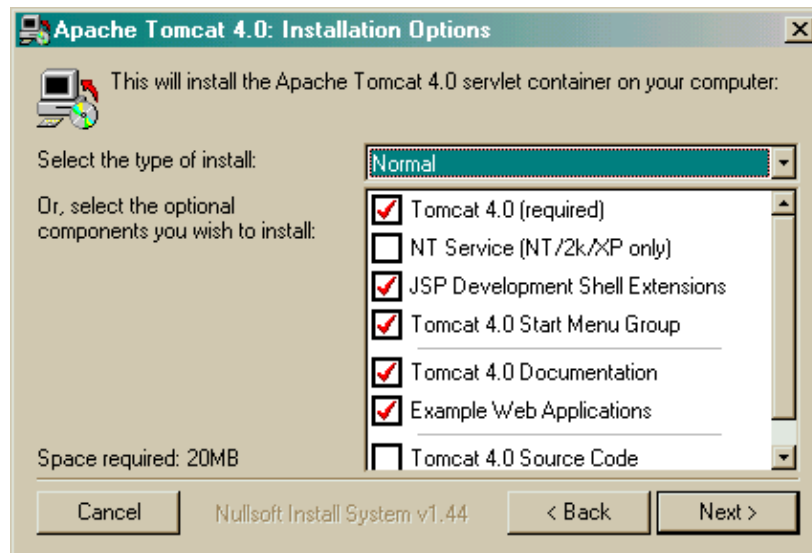
Le script %TOMCAT_HOME%\bin\shutdown.bat permet de stopper Tomcat.

61.2.2. L'installation de Tomcat 4.0 sur Windows 98

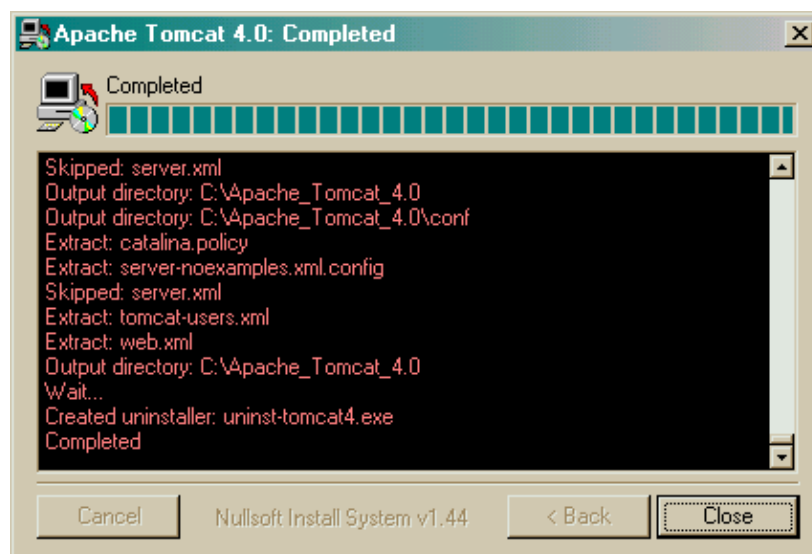
Il suffit de télécharger et d'exécuter le programme jakarta-tomcat-4.0.exe



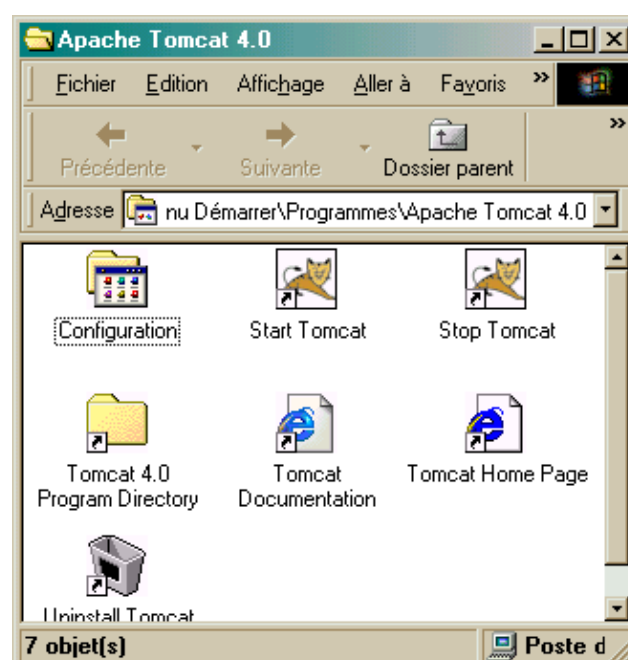
L'assistant affiche la licence, puis permet de sélectionner les options d'installation et le répertoire d'installation.



L'assistant copie les fichiers.



Un ensemble de raccourcis est créé dans l'option "Apache Tomcat 4.0" du menu "Démarrer/Programmes"



Il faut définir la variable d'environnement système JAVA_HOME qui doit avoir comme valeur le chemin absolu du répertoire d'installation du J2SDK.

Pour la version 4.1, il faut télécharger le fichier jakarta-tomcat-4.1.29.exe sur le site <http://jakarta.apache.org/site/binindex.cgi>

61.2.3. L'installation de Tomcat 5.0 sur Windows

Il faut télécharger le fichier jakarta-tomcat-5.0.16.exe sur le site <http://jakarta.apache.org/site/binindex.cgi>

La version 5 utilise un programme d'installation standard guidé par un assistant qui propose les étapes suivantes :

- la page d'accueil s'affiche, cliquez sur le bouton « Next »
- la page d'acceptation de la licence (« Licence agreement ») s'affiche, lire la licence et si vous l'acceptez, cliquez sur le bouton « I Agree »
- la page de sélection des composants à installer (« Choose components ») s'affiche, il faut sélectionner ou non chacun des composants ou utiliser un type d'installation qui contient une pré configuration, cliquez sur le bouton « Next »
- la page de sélection du répertoire d'installation (« Choose install location ») s'affiche, sélectionner le répertoire de destination et cliquez sur le bouton « Next »
- la page de configuration (« Basic configuration ») s'affiche et permet de définir le port du connecteur http (8080 par défaut) utilisé, le nom et le mot de passe de l'administrateur. Saisissez ces informations et cliquez sur le bouton « Next »
- la page de sélection du chemin de la JVM (« Java Virtual Machine ») permet de sélectionner le chemin du JRE. Cliquez sur le bouton « Install »
- l'installation s'effectue

la page de fin d'affiche. Une case à cocher permet de demander le lancement de Tomcat. Cliquez sur le bouton « Finish »

61.2.4. Installation de Tomcat 5.5 sous Windows avec l'installer

L'url pour télécharger la version 5.5 de Tomcat est <http://tomcat.apache.org/download-55.cgi>

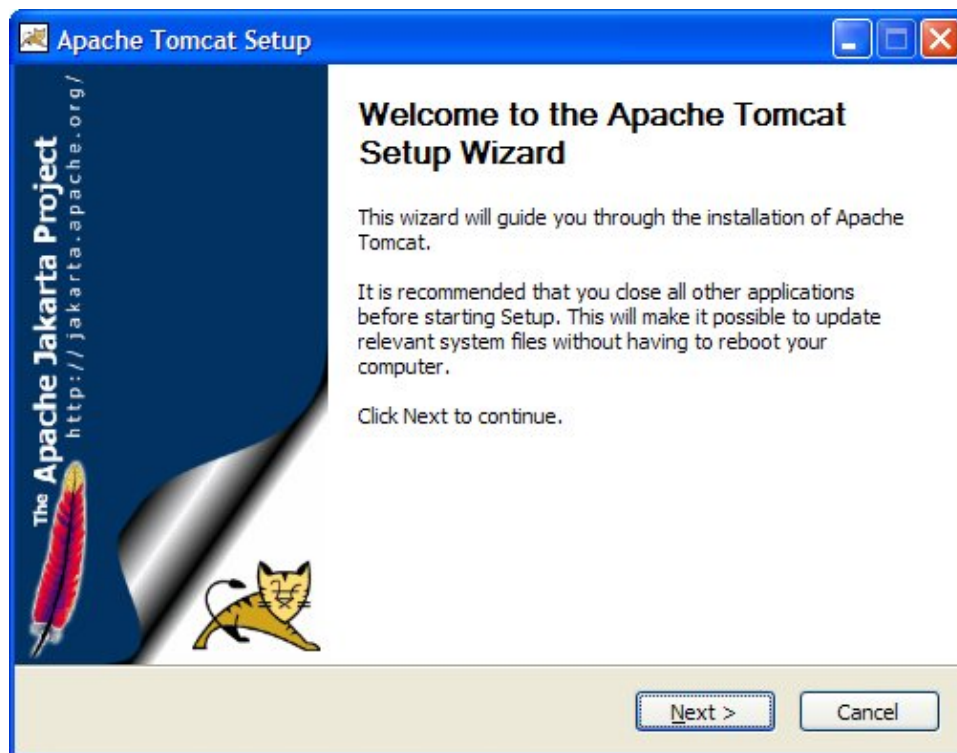
Attention : Tomcat 5.5 est packagé différemment par rapport à ces précédentes versions : les différents modules qui composent Tomcat sont fournis séparément. Ceci permet d'installer uniquement les modules souhaités de Tomcat notamment dans un environnement de production.

Les modules sont :

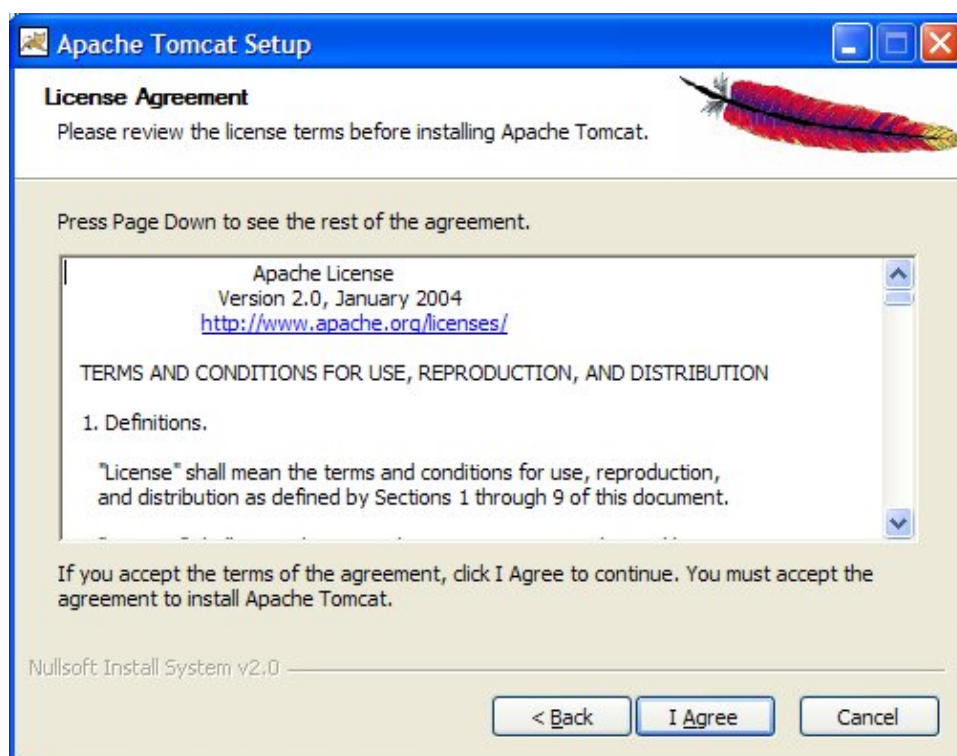
- Core : ce module contient le serveur Tomcat
- Deployer : ce module contient le TCD (Tomcat Client Deployer) qui utilise Ant pour compiler, valider et déployer une application web
- Embedded : ce module contient une version embarquée de Tomcat (pour l'intégrer dans une autre application)
- Administration web application : ce module contient l'application web d'administration de Tomcat
- JDK 1.4 Compatibility Package : ce module doit être utilisé pour utiliser Tomcat 5.5 avec un JDK 1.4
- Documentation : ce module contient la documentation seule (ce module est inclus dans le module Core)

Téléchargez le setup de la dernière version de Tomcat 5.5 (par exemple apache-tomcat-5.5.23.exe) et exécutez ce fichier.

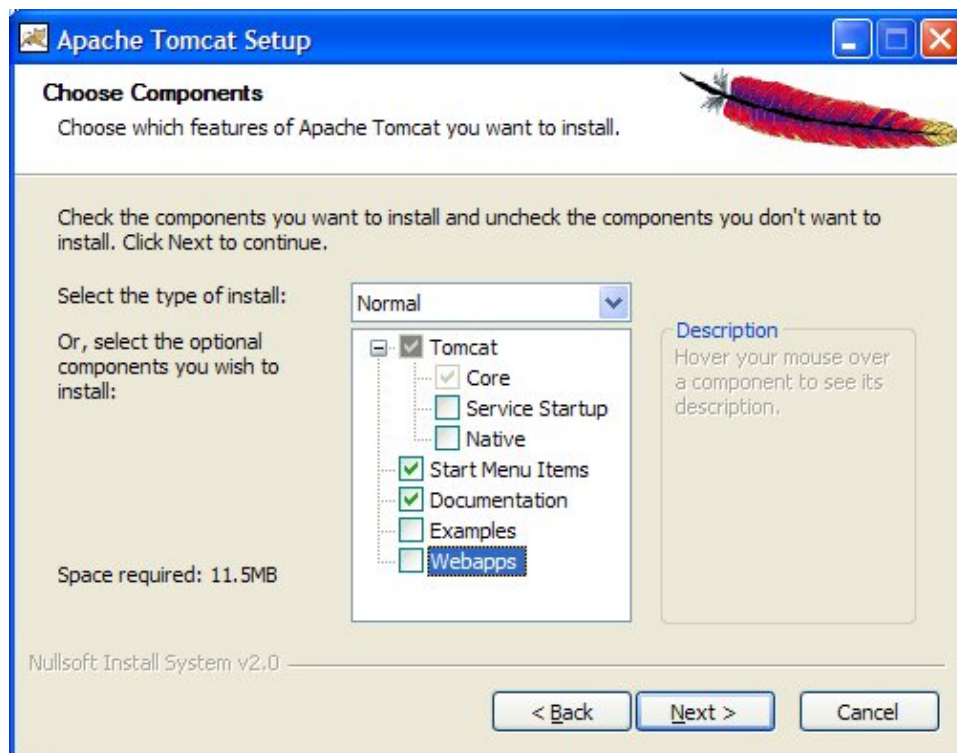
Attention : l'installer ne permet que l'exécution de Tomcat sous la forme d'un service Windows.



Cliquez sur le bouton « Next »



Lisez la licence et si vous l'acceptez cliquez sur le bouton « I Agree »



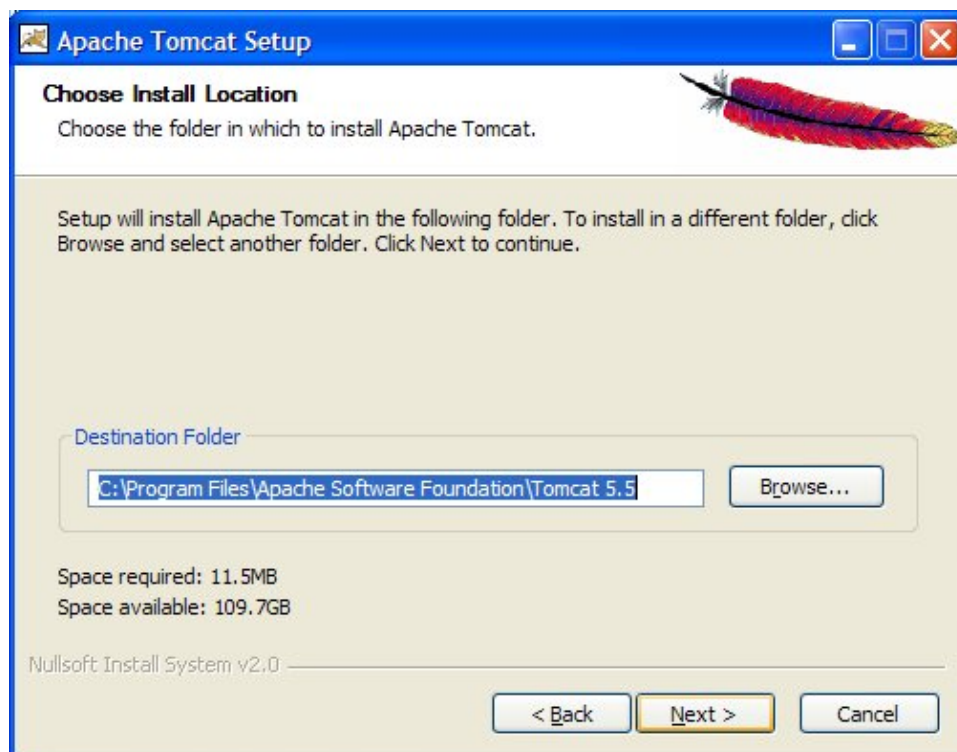
Cette page permet de sélectionner les composants à installer en sélectionnant le type d'installation. Le type custom permet une sélection de chaque composant.

Le composant « Service Startup » permet de demander le démarrage automatique du service Tomcat

Le composant « Native » permet d'installer certaines bibliothèques natives

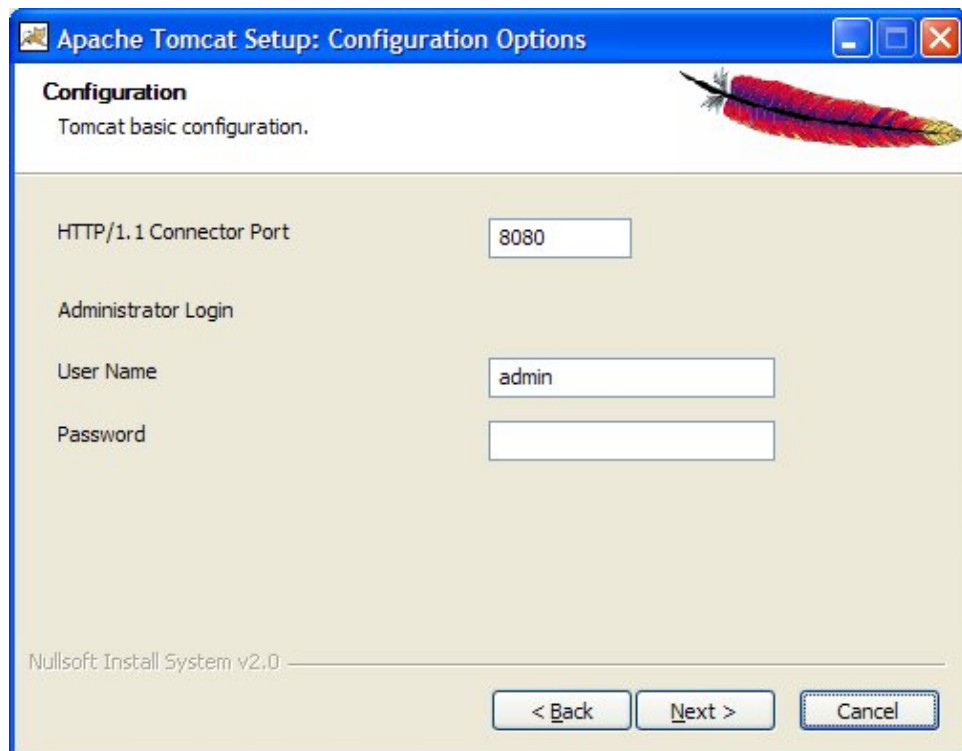
Le composant « Start Menu Items » permet de créer une entrée dans le menu « Démarrer / Programme » avec des raccourcis vers certaines fonctionnalités.

Sélectionnez le type d'installation et les composants à installer si besoin et cliquez sur le bouton « Next »

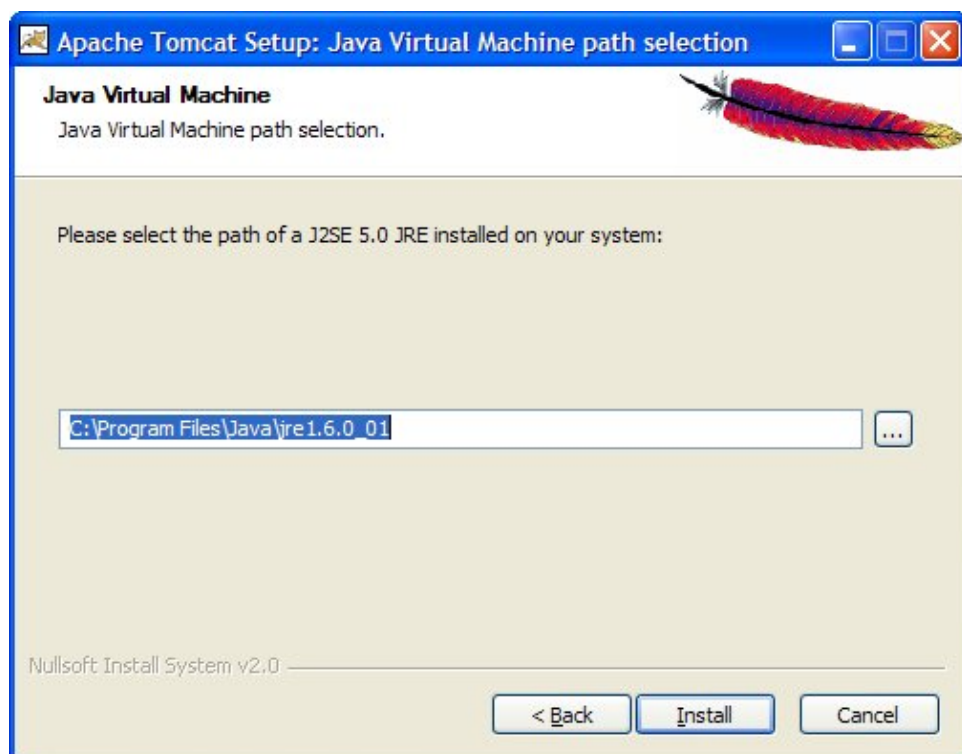


Cette page permet de sélectionner le répertoire d'installation.

Sélectionnez un autre répertoire si besoin et cliquez sur le bouton « Next »

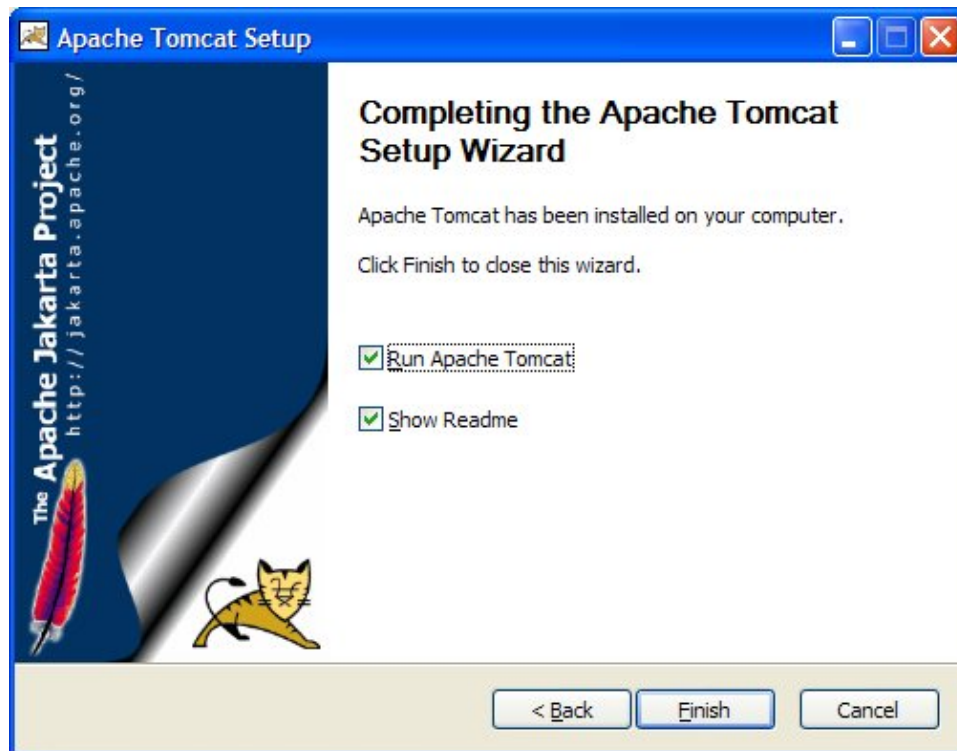


Cette page permet de préciser le port du connecteur http à utiliser (8080 par défaut) et de préciser les informations de login de l'administrateur de Tomcat



La page suivante permet de préciser le chemin du JRE 5.0 minimum à utiliser.

Cliquez sur le bouton « Install » pour démarrer l'installation de Tomcat.



Cliquez sur le bouton « Finish »

L'installation des autres modules de Tomcat se fait en les décompressant dans le répertoire d'installation de Tomcat en s'assurant que celui-ci est arrêté.

61.2.5. Installation Tomcat 6.0 sous Windows avec l'installer

La procédure est similaire à celle de la version 5.5 de Tomcat.

L'url pour télécharger la version 6.0 de Tomcat est <http://tomcat.apache.org/download-60.cgi>

Exécutez le fichier téléchargé, par exemple apache-tomcat-6.0.10.exe

L'installation se fait via un assistant :

- Sur la page « Welcome to Apache Tomcat Setup Wizard », cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Licence Agreement », lisez la licence et si vous l'acceptez cliquez sur le bouton « I Agree »
- Sur la page « Choose Components », sélectionnez les éléments à installer et cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Choose Install Location », cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Configuration », modifier au besoin le numéro de port du connecteur http (qui sera donc utilisé dans les url) et les informations de login de l'administrateur et cliquez sur le bouton « Next »
- Sur la page « Java Virtual Machine », cliquez sur le bouton « Install »
- Sur la page « Completing the Apache Tomcat Setup Wizard », cliquez sur le bouton Finish

61.2.6. Structure des répertoires

Le répertoire d'installation de Tomcat contient plusieurs répertoires.

61.2.6.1. 1.2.6.1 Structure des répertoires de Tomcat 4

Le répertoire où est installé Tomcat est composé de l'arborescence suivante :

- bin : contient un ensemble de scripts pour la mise en oeuvre de Tomcat

- common : le sous répertoire lib contient les bibliothèques utilisées par Tomcat et mises à disposition de toutes les applications qui seront exécutées dans Tomcat
- conf : contient des fichiers de propriétés notamment les fichiers server.xml, tomcat-users.xml et le fichier par défaut web.xml
- logs : contient les journaux d'exécution
- server : contient des bibliothèques utilisées par Tomcat et l'application web d'administration de Tomcat
- temp : est un répertoire temporaire utilisé lors des traitements
- webapps : contient les applications web exécutées sous Tomcat
- work : contient le résultat de la compilation des JSP en servlets

61.2.6.2. Structure des répertoires de Tomcat 5

Le répertoire d'installation de Tomcat 5.x contient plusieurs répertoires :

- bin : scripts et exécutables pour gérer Tomcat
- common : bibliothèques et classes communes pour Catalina et les applications web
- conf : fichiers de configurations
- logs : journaux de Catalina et des applications web
- server : bibliothèques et classes utilisées uniquement par Catalina
- shared : bibliothèques et classes partagées par les applications web
- temp : répertoire de stockage de fichiers temporaires
- webapps : répertoire de déploiement des applications web
- work : répertoire de travail (répertoires et fichiers notamment pour la compilation des JSP)

Le répertoire conf contient en standard plusieurs fichiers de configuration :

Fichier	Rôle
catalina.policy	
catalina.properties	Configuration du chargement des classes par Tomcat
context.xml	Configuration par défaut utilisé par tous les contextes
logging.properties	Configuration des logs de Tomcat
server.xml	Configuration du serveur Tomcat
tomcat-users.xml	Contient les données utiles pour l'authentification et pour les habilitations (user et rôle)
web.xml	Descripteur de déploiement par défaut utilisé pour toutes les applications web avant de traiter le fichier des applications

Le répertoire logs est le répertoire par défaut des logs. Sa taille ne fait que croître : il est donc nécessaire de la surveiller notamment dans un environnement de production.

Remarque : l'utilisation du répertoire shared pour mettre des bibliothèques ou des classes est déconseillée. C'est une particularité de Tomcat : il est préférable d'utiliser le répertoire WEB-INF/classes pour les classes et WEB-INF/lib pour les bibliothèques de la webapp car c'est le standard.

61.2.6.3. Structure des répertoires de Tomcat 6

La structure des répertoires est similaire à celle de Tomcat 5 hormis pour les répertoires shared et server qui sont remplacés par un unique répertoire lib. Ce répertoire lib ne contient pas de sous répertoire lib et classes : il contient directement les bibliothèques.

61.3. Exécution de Tomcat

Le lancement de Tomcat s'effectue en utilisant un script fourni dans le sous répertoire d'installation de Tomcat. Sous Windows, il est possible de lancer Tomcat sous la forme d'un service.

61.3.1. Exécution sous Windows de Tomcat 4.0

Sous Windows, pour lancer Tomcat manuellement, il faut exécuter la commande startup.bat dans le sous répertoire bin du répertoire où est installé Tomcat. La commande shutdown.bat permet inversement de stopper l'exécution de Tomcat.

Par défaut, le serveur web intégré dans Tomcat utilise le port 8080 pour recevoir les requêtes HTTP. Pour vérifier la bonne installation de l'outil, il suffit d'ouvrir un navigateur et de demander l'URL : <http://localhost:8080/>

61.3.2. Exécution sous Windows de Tomcat 5.0

En utilisant les scripts startup et shutdown

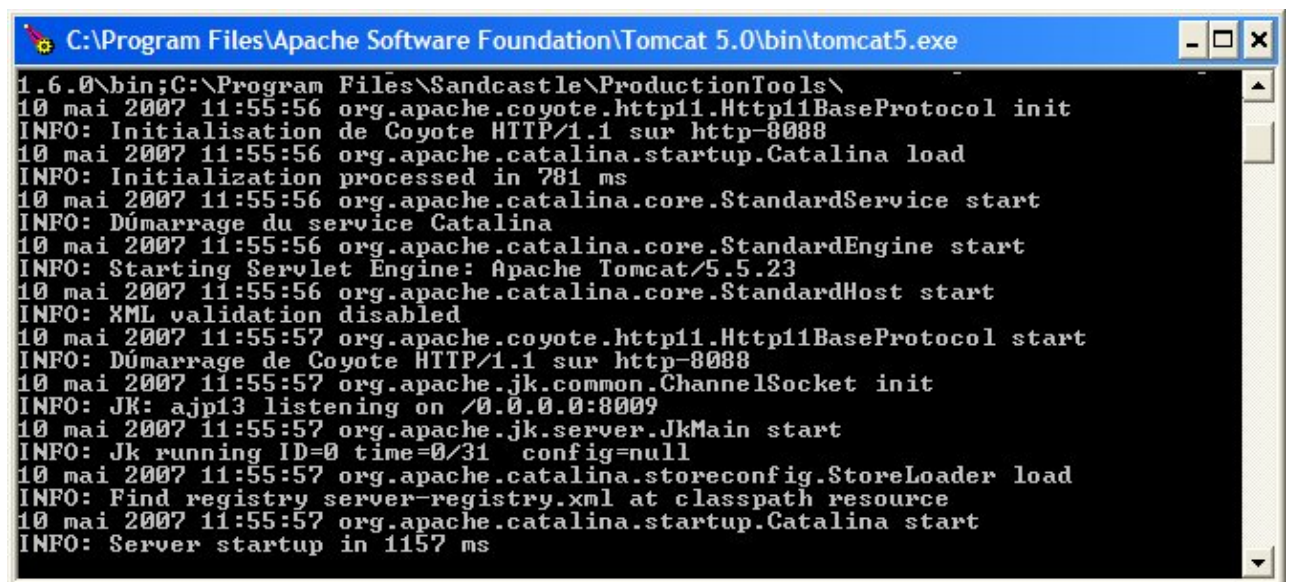
Pour lancer Tomcat, il suffit d'exécuter le script startup.bat du sous répertoire bin.

Pour arrêter Tomcat, il suffit d'exécuter le script shutdown.bat du sous répertoire bin.

Pour une utilisation en ligne de commande (sans IDE pour piloter Tomcat), il est pratique de créer un lien vers ces deux scripts, par exemple sur le bureau. L'avantage de les mettre sur le bureau est qu'il est possible de leur assigner des raccourcis clavier.

En utilisant l'application tomcat5.exe

En lançant le programme bin/Tomcat5.exe du répertoire d'installation de Tomcat, Tomcat est lancé sous la forme d'un service : les messages de la console sont affichés dans la boîte Dos associé au processus.



```
C:\Program Files\Apache Software Foundation\Tomcat 5.0\bin\tomcat5.exe
1.6.0\bin;C:\Program Files\Sandcastle\ProductionTools\
10 mai 2007 11:55:56 org.apache.coyote.http11.Http11BaseProtocol init
INFO: Initialisation de Coyote HTTP/1.1 sur http-8088
10 mai 2007 11:55:56 org.apache.catalina.startup.Catalina load
INFO: Initialization processed in 781 ms
10 mai 2007 11:55:56 org.apache.catalina.core.StandardService start
INFO: Démarrage du service Catalina
10 mai 2007 11:55:56 org.apache.catalina.core.StandardEngine start
INFO: Starting Servlet Engine: Apache Tomcat/5.5.23
10 mai 2007 11:55:56 org.apache.catalina.core.StandardHost start
INFO: XML validation disabled
10 mai 2007 11:55:57 org.apache.coyote.http11.Http11BaseProtocol start
INFO: Démarrage de Coyote HTTP/1.1 sur http-8088
10 mai 2007 11:55:57 org.apache.jk.common.ChannelSocket init
INFO: JK: ajp13 listening on /0.0.0.0:8009
10 mai 2007 11:55:57 org.apache.jk.server.JkMain start
INFO: Jk running ID=0 time=0/31 config=null
10 mai 2007 11:55:57 org.apache.catalina.storeconfig.StoreLoader load
INFO: Find registry server-registry.xml at classpath resource
10 mai 2007 11:55:57 org.apache.catalina.startup.Catalina start
INFO: Server startup in 1157 ms
```

Tomcat apparaît dans les processus du gestionnaire de tâches.

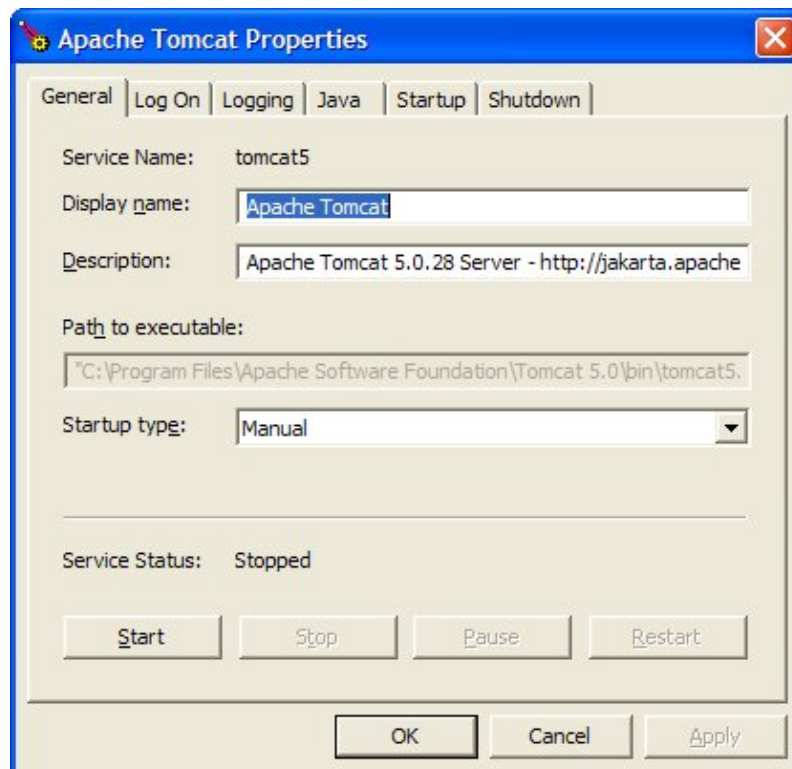
Pour arrêter Tomcat dans ce cas, il faut fermer la fenêtre Dos : le serveur sera arrêté proprement.

En utilisant Tomcat en tant que service Windows

Le programme d'installation de Tomcat fournit un utilitaire supplémentaire qui permet d'exécuter et de gérer Tomcat en tant que service Windows.



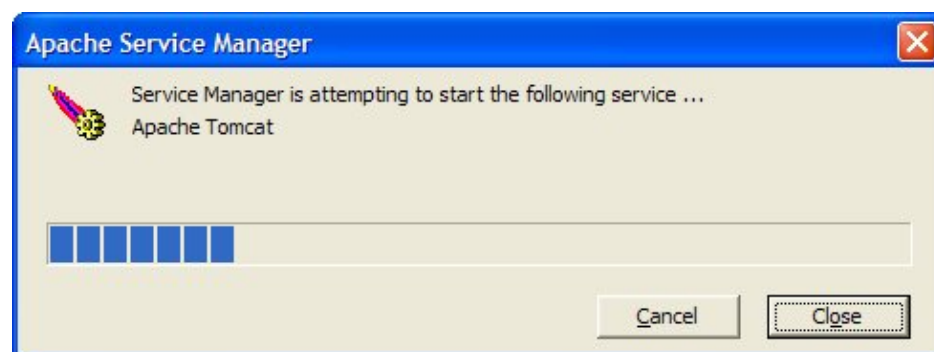
En lançant le programme bin/tomcat5w.exe du répertoire d'installation de Tomcat, une application qui permet de configurer et de gérer l'exécution de Tomcat sous la forme d'un service Windows est lancée.



Cette application permet de gérer Tomcat en tant que service Windows.

L'onglet « General » permet de gérer l'exécution de Tomcat sous la forme d'un service.

Pour gérer le statut du service de Tomcat, il suffit d'utiliser le bouton correspondant.



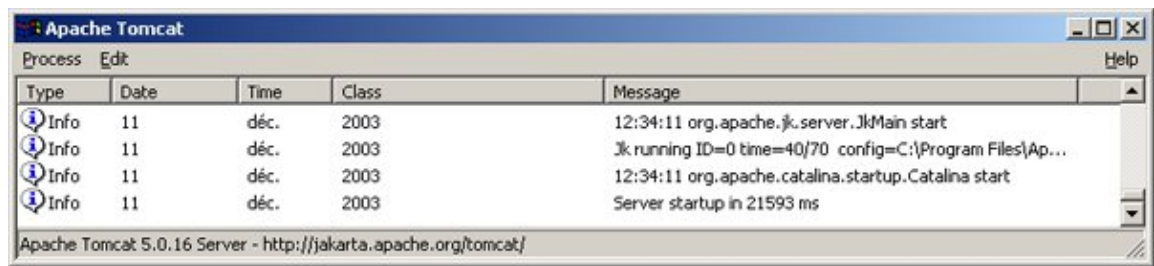
Les autres onglets permettent de préciser des paramètres d'exécution de Tomcat.

Après le démarrage de Tomcat, une icône apparaît dans la barre d'icône 

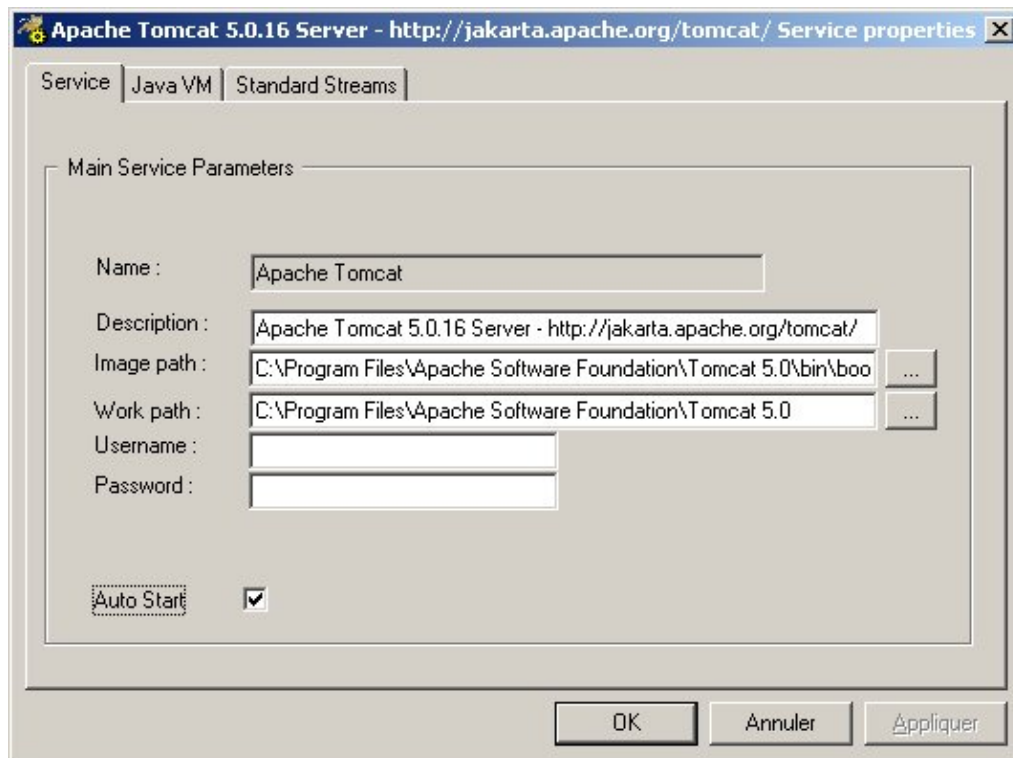
Elle possède un menu contextuel qui permet de réaliser plusieurs actions :

Pour arrêter Tomcat lorsqu'il est démarré de cette façon, il faut cliquer sur le bouton « Stop » dans l'onglet « General »

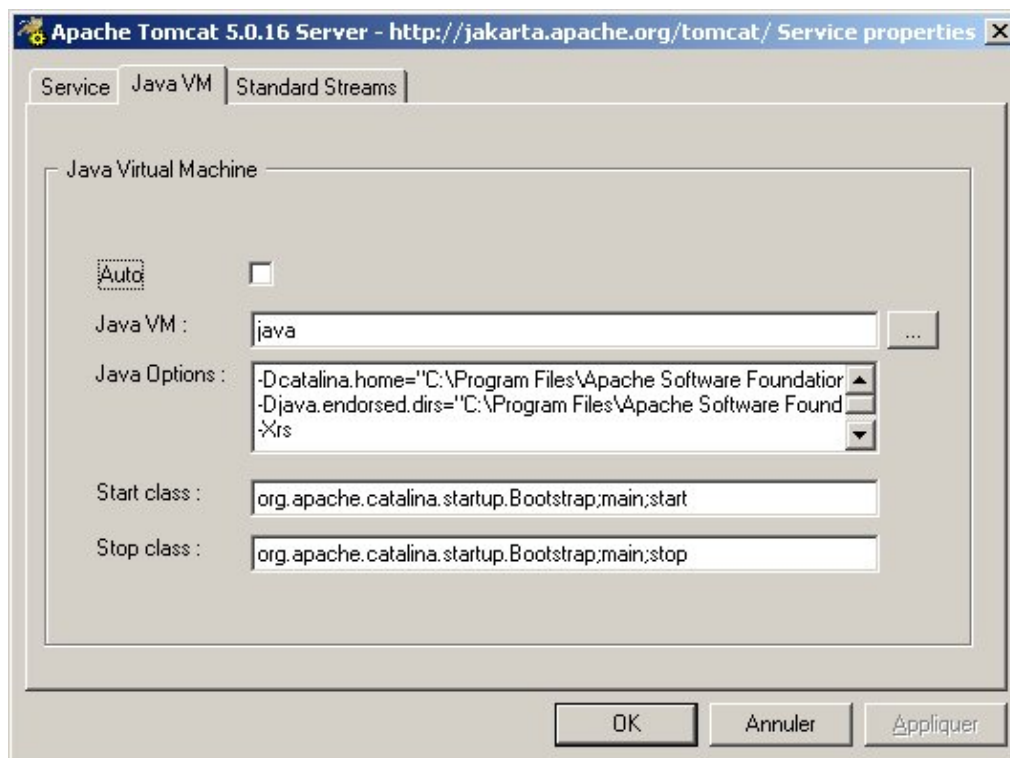
- « Open Console Monitor » : permet d'afficher un journal des messages émis par Tomcat



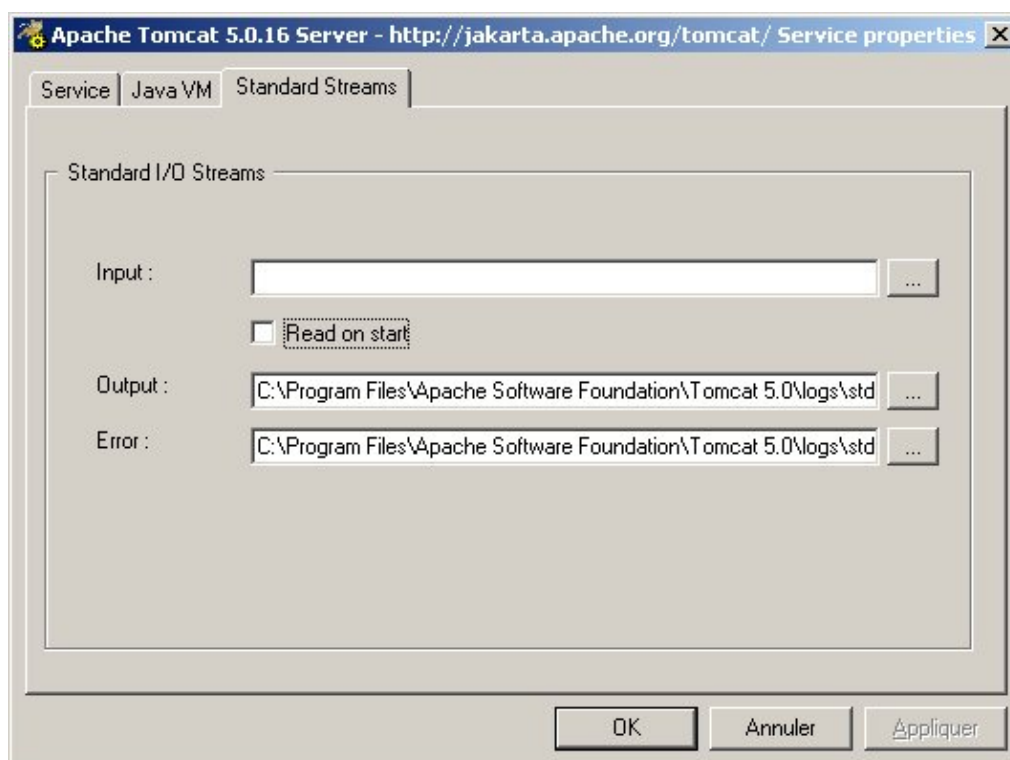
- « About » : permet d'afficher la licence de Tomcat
- « Properties » : permet de changer les propriétés de Tomcat
- L'onglet « Service » permet de préciser les informations générales concernant l'exécution de Tomcat



- L'onglet Java VM permet de préciser les options utilisées lors du lancement de la JVM dans laquelle Tomcat s'exécute



- L'onglet « Standard Streams » permet de préciser la localisation des fichiers de logs

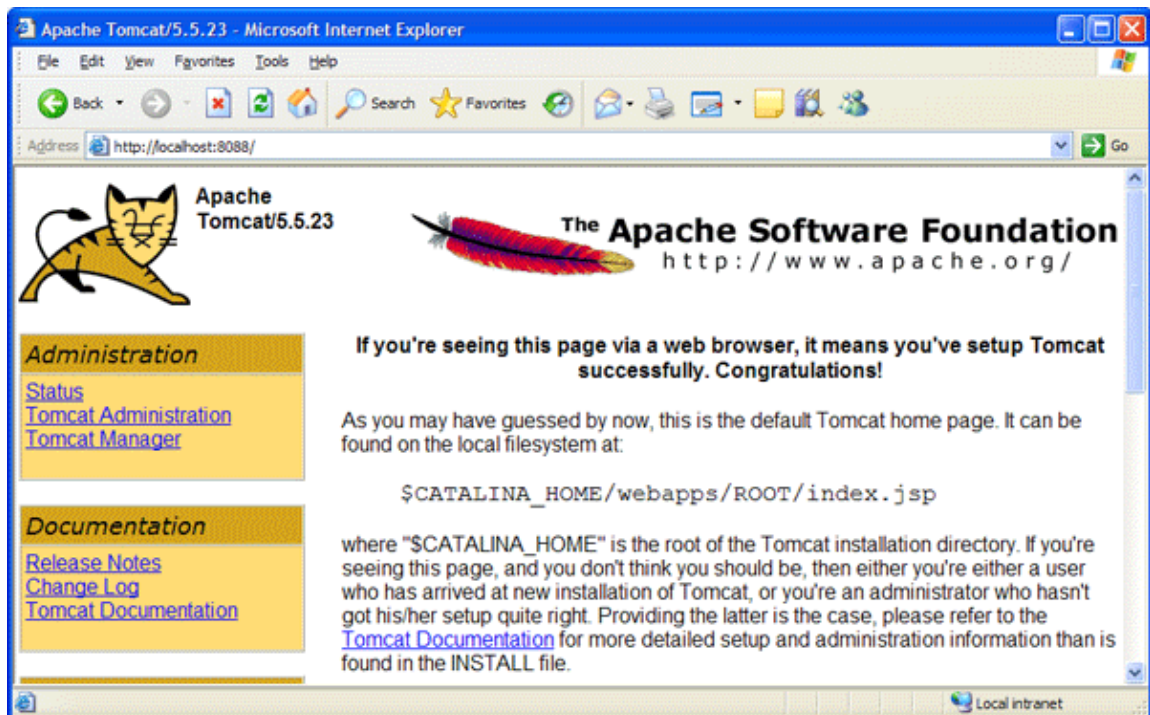


- « Shutdown » : permet d'arrêter le service Tomcat

61.3.3. Vérification de l'exécution

Pour vérifier la bonne exécution du serveur, il suffit d'ouvrir un navigateur et de saisir dans une url la machine hôte et le port d'écoute du connecteur http de Tomcat

Exemple :



Si Tomcat ne démarre pas :

- consulter les logs pour déterminer l'origine du problème.
- lancer Tomcat en utilisant le script Startup.bat dans une boîte de console Dos pour avoir afficher les logs.
- vérifier que le port utilisé n'est déjà utilisé par un autre service ou serveur

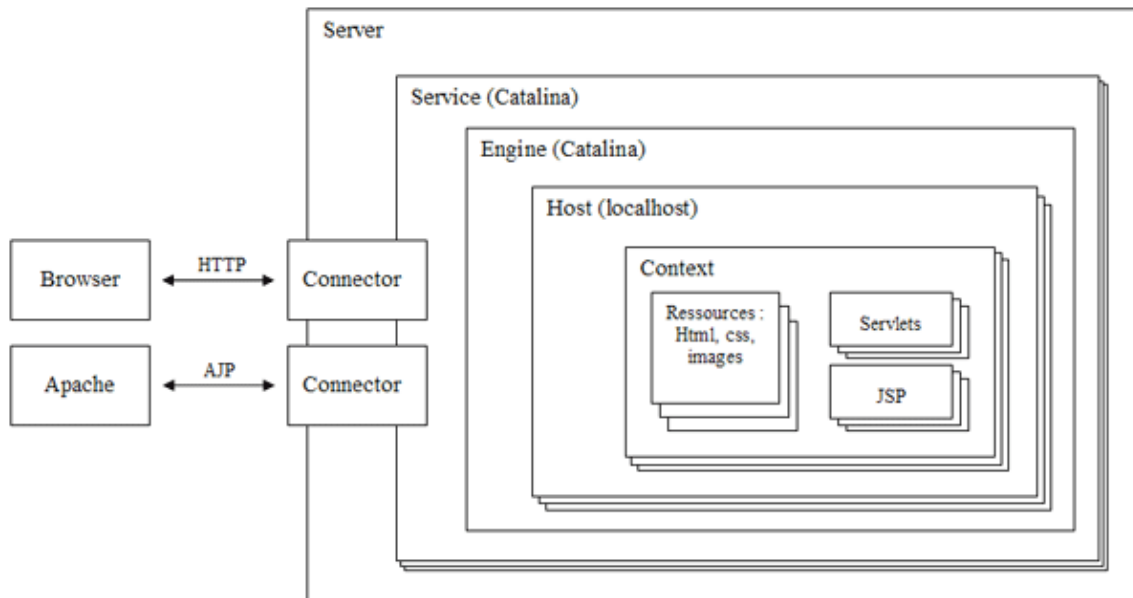
Si Tomcat est lancé mais que la page d'accueil ne s'affiche pas dans le navigateur :

- il faut vérifier l'url saisie (nom de l'hôte et surtout le numéro du port qui doit correspondre à celui configuré dans le fichier server.xml).
- si un proxy est utilisé, inhiber l'utilisation de ce dernier pour l'url utilisée notamment en local

61.4. Architecture

L'architecture de Tomcat est composée de plusieurs éléments :

- **Server**
Le server encapsule tout le conteneur web. Il ne peut s'exécuter qu'un seul Server dans une JVM
- **Service**
Un service regroupe des connecteur et un unique engine
- **Connector**
Un connector gère les communications avec un client. Tomcat propose plusieurs connecteurs notamment Coyote pour les communications par le protocole http, JK2 pour les communications par le protocole AJP
- **Engine**
Un Engine traite les requêtes des différents Connector associés au Service : c'est le moteur de traitements des servlets.
- **Host**
Un Host est un nom de domaine dont les requêtes sont traitées par Tomcat. Un Engine peut contenir plusieurs Host.
- **Context**
Un context permet l'association d'une application web à un chemin unique pour un Host. Un Host peut avoir plusieurs contexts



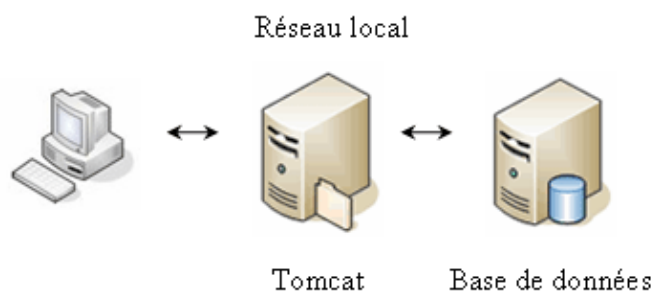
Pour assurer ces fonctionnalités, Tomcat utilise aussi différents types de composants qui prennent en charge des fonctionnalités particulières :

- Valve
Une valve est une unité de traitements qui est utilisé lors du traitement de la requête. Leur rôle est similaire à celui des filtres pour les servlets.
- Logger
Un Logger assure la journalisation des événements des différents éléments
- Realm
Un Realm assure l'authentification et les habilitations pour un Engine

61.4.1. Les connecteurs

Qu'il soit utilisé en standalone ou en association avec un serveur web, Tomcat doit communiquer avec le monde extérieur.

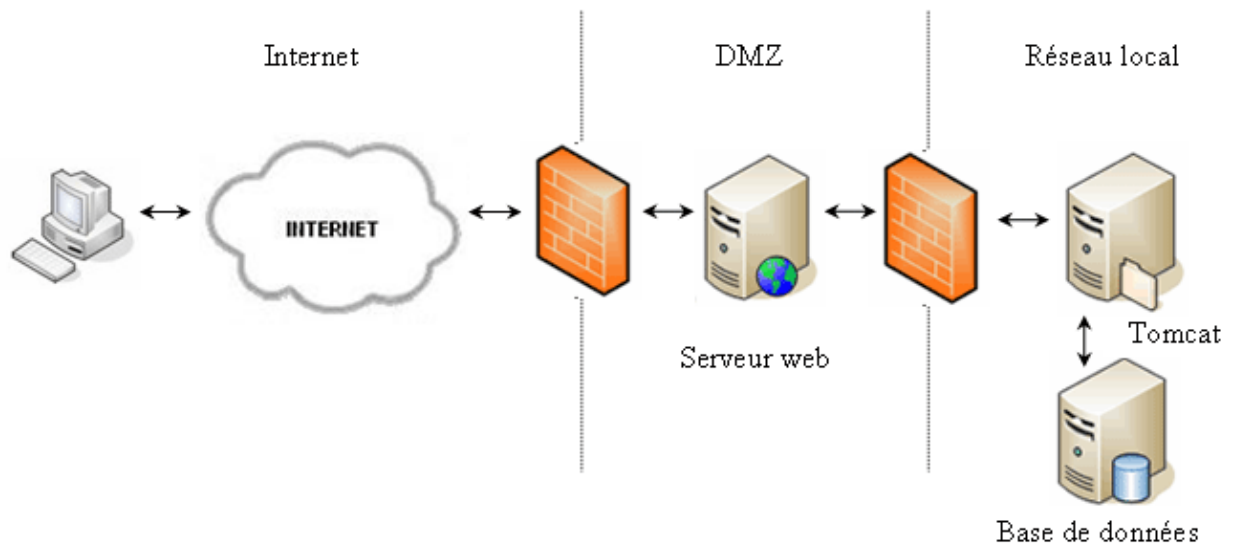
En mode Standalone, le connecteur mis en oeuvre utilise HTTP ou HTTPs pour communiquer.



En association avec un serveur web (Apache par exemple), ce dernier s'occupe des ressources statiques (page HTML, CSS, javascript, images,...) et Tomcat s'occupe des ressources dynamiques (JSP, servlets, ...).

Généralement pour des applications à usage externe, l'utilisation d'un serveur web et de Tomcat se fait dans une architecture réseau sécurisé grâce à une DMZ.

Exemple :



Le module mod_jk est utilisé pour assurer la communication entre le serveur Web (Apache par exemple) et Tomcat en utilisant le protocole AJP13.

61.4.2. Les services

Un service regroupe des connecteurs et l'engine. Par défaut Tomcat propose un seul service nommé Catalina.

Plusieurs services peuvent être définis dans un serveur Tomcat.

61.5. La configuration

La configuration de Tomcat est stockée dans plusieurs fichiers dans le sous répertoire conf. Le fichier de configuration principal est le fichier server.xml.

61.5.1. Le fichier server.xml

Tomcat est configuré grâce à un fichier xml nommé server.xml dans le répertoire conf.

La structure du document xml contenu dans le fichier server.xml reprend la structure de l'architecture de Tomcat :

Exemple :

```
<Server>
  <GlobalNamingResources/>
  <Service>
    <Connector/>
    <Engine>
      <Host/>
    </Engine>
  </Service>
</Server>
```

Remarque : il n'est pas possible d'utiliser un fichier server.xml de Tomcat 4 dans Tomcat 5.

61.5.1.1. Le fichier server.xml avec Tomcat 5

Le tag <Server> est le tag racine du fichier server.xml : il encapsule le serveur Tomcat lui-même. Il possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
port	port sur lequel Tomcat écoute pour son arrêt (par défaut le port 8005)
shutdown	message à envoyer sur le port pour demander l'arrêt de Tomcat (par défaut SHUTDOWN)

Remarque : Tomcat refuse toute connexion sur le port d'arrêt sauf celle issue de la machine locale (exemple : telnet localhost 8005)

Le tag <Server> peut avoir un unique tag fils <GlobalNamingResources>, au moins un tag fils <Service> et éventuellement plusieurs tags fils <Listener>

Le tag <GlobalNamingResources/>

Ce tag encapsule des déclarations de ressources JNDI globales au serveur.

Exemple :

```
<GlobalNamingResources>
  <Environment
    name="simpleValue"
    type="java.lang.Integer"
    value="30"/>
  <Resource
    auth="Container"
    description="User database that can be updated and saved"
    name="UserDatabase"
    type="org.apache.catalina.UserDatabase"
    pathname="conf/tomcat-users.xml"
    factory="org.apache.catalina.users.MemoryUserDatabaseFactory"/>
  <Resource
    name="jdbc/MonAppDS"
    type="javax.sql.DataSource"
    password=""
    driverClassName="org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver"
    maxIdle="2"
    maxWait="5000"
    username="APP"
    url="jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest"
    maxActive="4"/>
</GlobalNamingResources>
```

Le tag <Service> encapsule un service. Ce tag possède un seul attribut :

Attribut	Rôle
name	obligatoire : nom identifiant le service (par défaut Catalina)

Plusieurs services peuvent être définis dans un server : dans ce cas, chaque service doit avoir un attribut non distinct.

Le tag <Service> doit voir un moins un tag fils <Connector> et un unique tag fils <Engine>.

Le tag <Connector/> encapsule un connecteur. Un Connector se charge des échanges entre un client et le serveur pour un protocole donné. Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
className	nom de la classe d'implémentation du connecteur

protocole	protocole utilisé par le connecteur http ou AJP (par défaut HTTP/1.1). Pour utiliser le protocole AJP, il faut utiliser la valeur AJP/1.3
port	port d'écoute du connector (par défaut 8080 pour le protocole http et 8009 pour le protocole AJP13)
redirectPort	sur un connector http, précise le port vers lequel les requêtes HTTPS seront redirigées
minSpareThreads	
maxSpareThreads	
maxThreads	nombre maximum de threads lancés pour traiter les requêtes
secure	positionné à true pour utiliser le protocole HTTPS (par défaut false)
enableLookups	effectue une résolution de l'adresse IP en nom de domaine dans les logs (par défaut true)
proxyName	
proxyPort	
acceptCount	Nombre maximum de requêtes mise à en attente si aucun thread n'est libre
connectionTimeout	timeout en milliseconde durant lequel une requête peut rester sans être traitée
disableUploadTimeout	
address	adresse IP des requêtes à traiter

Le tag <Engine> encapsule le moteur de servlet. Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
name	obligatoire : nom identifiant le moteur (par défaut Catalina)
defaultHost	obligatoire : hôte utilisé par défaut si l'hôte de la requête n'est pas défini dans le serveur
jvmRoute	utilisé dans le cadre d'un cluster de serveur Tomcat pour échanger des informations notamment celles des sessions

Le tag <Engine> doit avoir au moins un tag fils <Host> et peut avoir un tag fils unique <Logger>, <Realm>, <Valve> et <DefaultContext>

Exemple :

```
<Engine defaultHost="localhost" name="Catalina">
  <Realm ... />
  <Host ... />
</Engine>
```

Le tag <Host> définit un hôte virtuel sur le serveur. Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
name	obligatoire : nom de l'hôte
appBase	obligatoire : chemin par défaut pour les webapps de l'hôte. Ce chemin peut être absolu ou relatif par rapport au répertoire d'installation de Tomcat
defaultHost	hôte utilisé par défaut si l'hôte de la requête n'est pas défini dans le serveur
autoDeploy	activer le déploiement automatique des webapps. True par défaut

Exemple :

```
<Host appBase="webapps" name="localhost" autoDeploy="false">
</Host>
```

Le tag <Context> définit un contexte d'application. Ce tag possède plusieurs attributs :

Attribut	Rôle
docBase	obligatoire : chemin du répertoire ou de l'archive de l'application. Ce chemin peut être absolu ou relatif par rapport à l'attribut appBase du Host
reloadable	demande le rechargement automatique des classes modifiées (par défaut false)

61.5.1.2. Les valves

Une valve est une unité de traitements qui est utilisée lors du traitement de la requête. Leur rôle est similaire à celui des filtres pour les servlets.

Une est déclarée dans le fichier de configuration grâce au tag <valve> qui peut être utilisé comme fils des tags <engine>, <host> et <context>.

Une valve se présente sous la forme d'une classe qui implémente l'interface org.apache.catalina.Valve. Cette classe est précisée dans l'attribut className

Tomcat propose plusieurs valves par défaut :

Valve	Rôle
org.apache.catalina.valves.AccessLogValve	Configuration des logs
org.apache.catalina.authenticator.SingleSignOn	Utilisation du SSO

61.5.2. La gestion des rôles

Par défaut dans Tomcat, les rôles sont définis dans le fichier tomcat-users.xml. Ce fichier permet de définir des rôles et de les associer à des utilisateurs.

La modification du fichier tomcat-users.xml peut se faire directement sur le fichier ou via l'application d'administration

Exemple :

```
<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
<tomcat-users>
  <role rolename="tomcat"/>
  <role rolename="manager"/>
  <role rolename="test"/>
  <role rolename="admin"/>
  <user username="tomcat" password="tomcat" roles="tomcat"/>
  <user username="jm" password="jm" roles="test"/>
  <user username="admin" password="baron" roles="admin,manager"/>
</tomcat-users>
```

Remarque : pour utiliser l'application d'administration ou le manager, il est nécessaire de définir les utilisateurs admin et manager

61.6. Tomcat Administration Tool

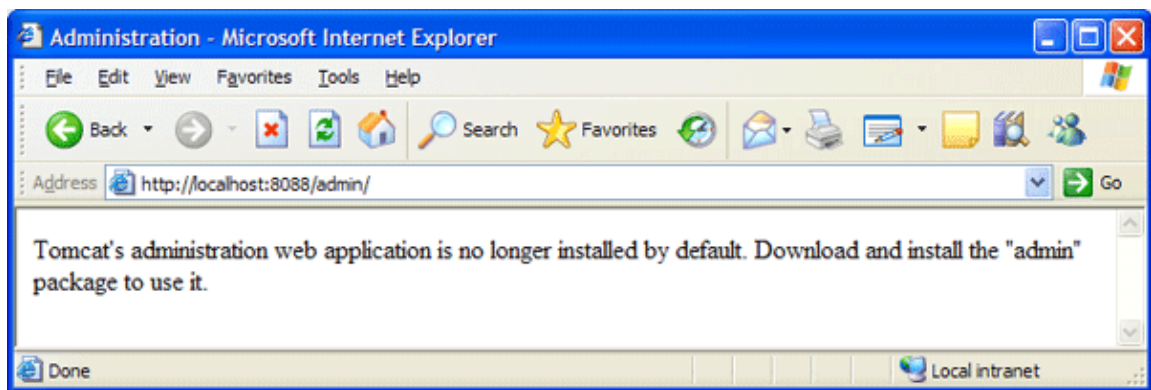
Tomcat Administration Tool est une application web qui permet de faciliter la configuration de Tomcat : il permet de modifier certains fichiers de configuration au moyen d'une interface graphique.

Remarque : cet outil n'est plus disponible à partir de Tomcat 6.

Il permet notamment de gérer :

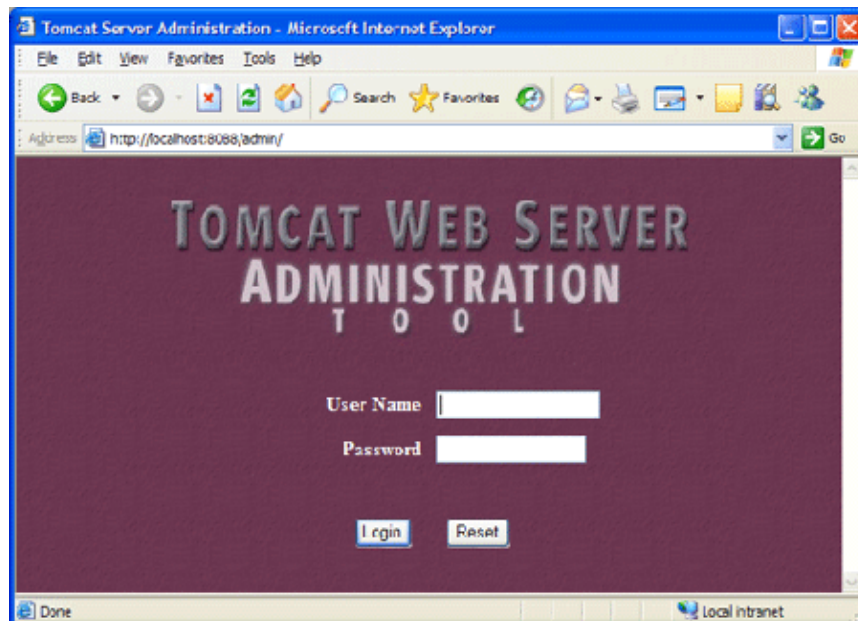
- Les connecteurs et les ports
- Les contextes d'applications
- Les ressources
- La sécurité
- Les utilisateurs

Remarque : à partir de Tomcat 5.5, cet outil n'est plus fourni en standard avec Tomcat et doit être téléchargé séparément et installé.

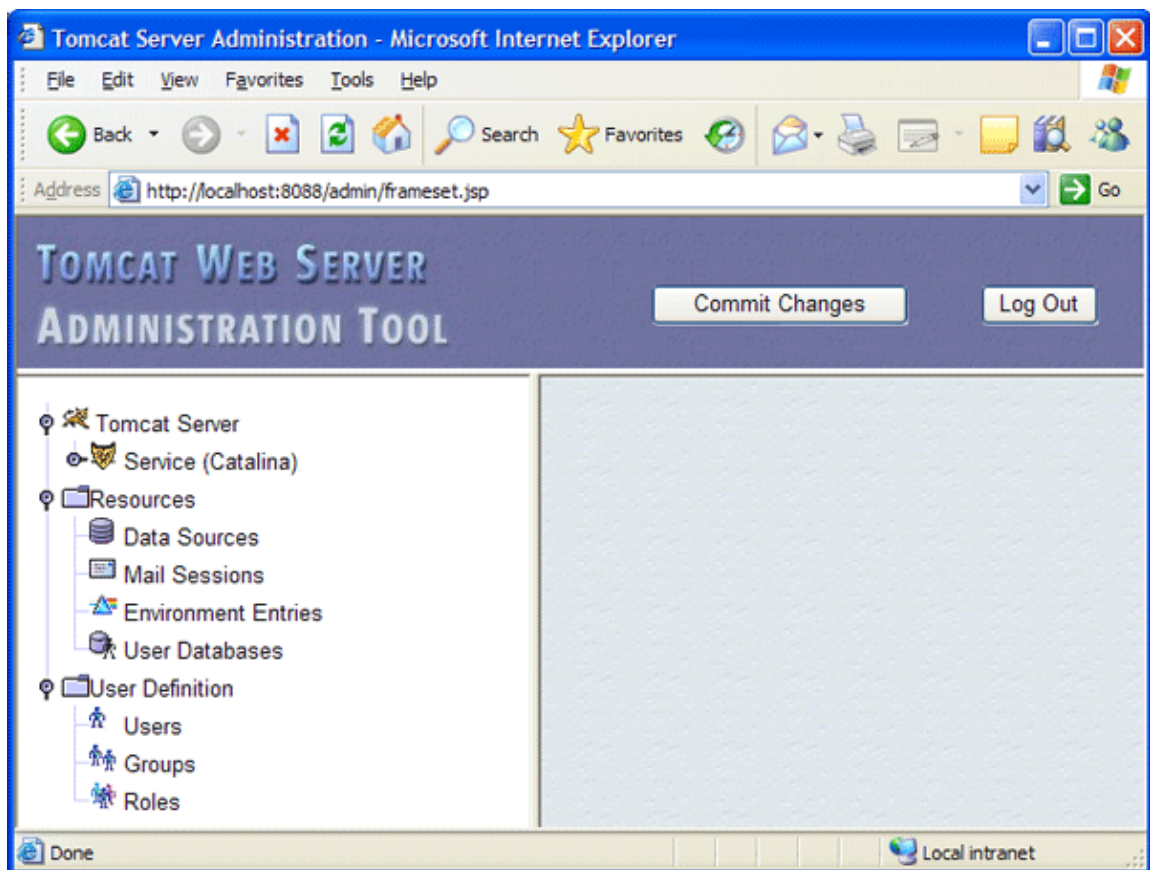


Dans ce cas, il faut télécharger le module et le décompresser dans le répertoire d'installation de Tomcat après avoir arrêté de serveur Tomcat.

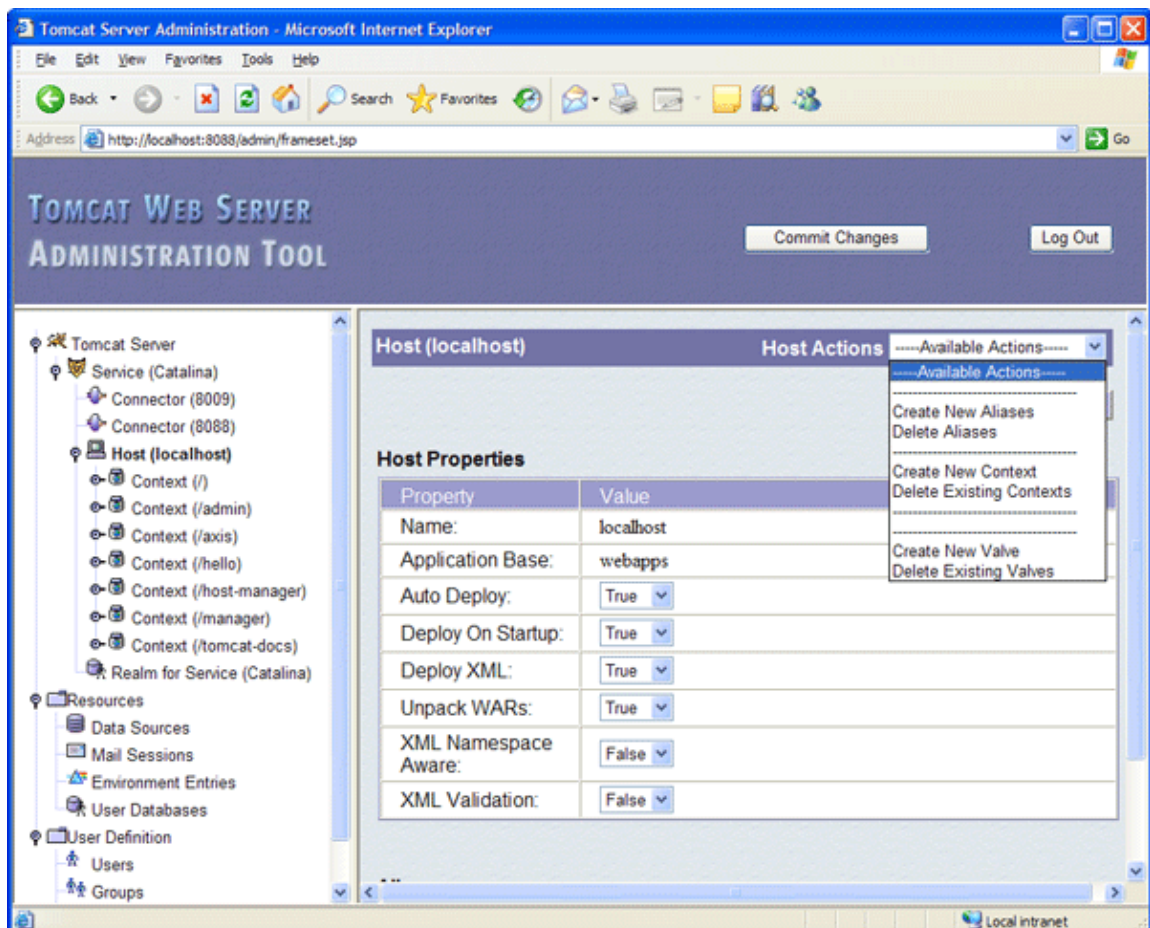
Pour lancer l'application, il suffit de cliquer sur le lien « Tomcat Administration » sur la page d'accueil de Tomcat



Il faut saisir le user et le mot de passe défini pour le user admin (information fournie au programme d'installation sous Windows)



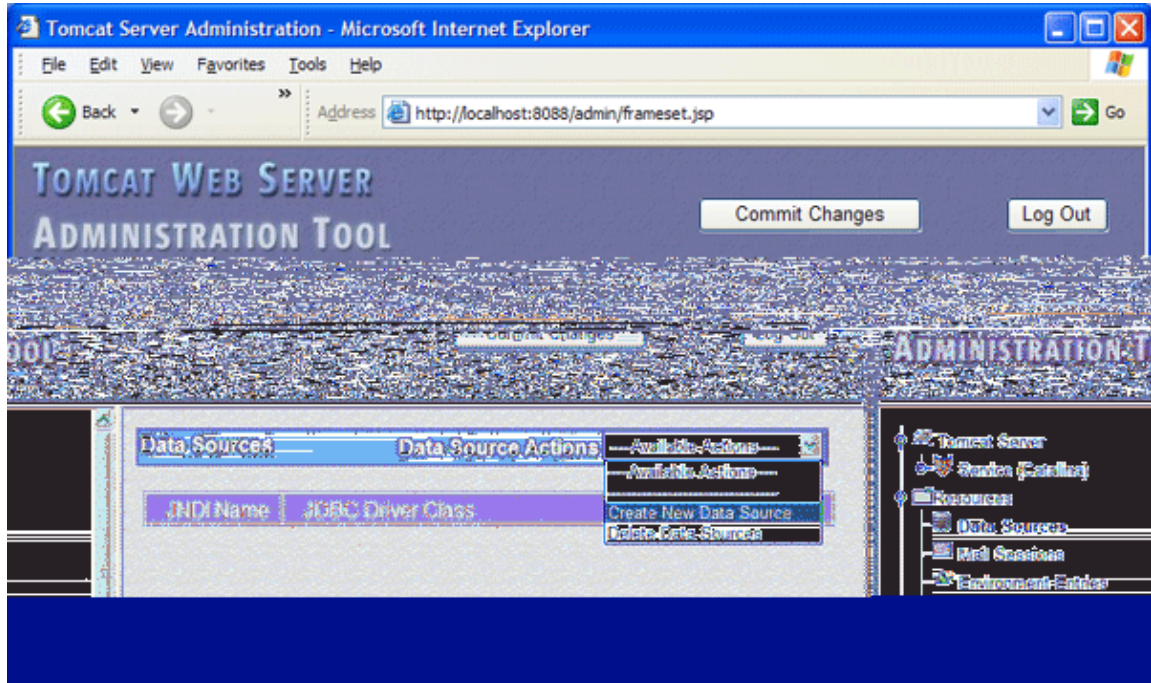
Les différents éléments configurables sont présentés sous une forme arborescente dans la partie de gauche. La partie de droite permet de modifier les données l'élément sélection. La liste déroulante « Actions » permet réaliser des actions en fonction du contexte (création d'élément, suppression, ...). Le bouton « Save » permet d'enregistrer les modifications en locale : il faut l'utiliser avant de changer de page.



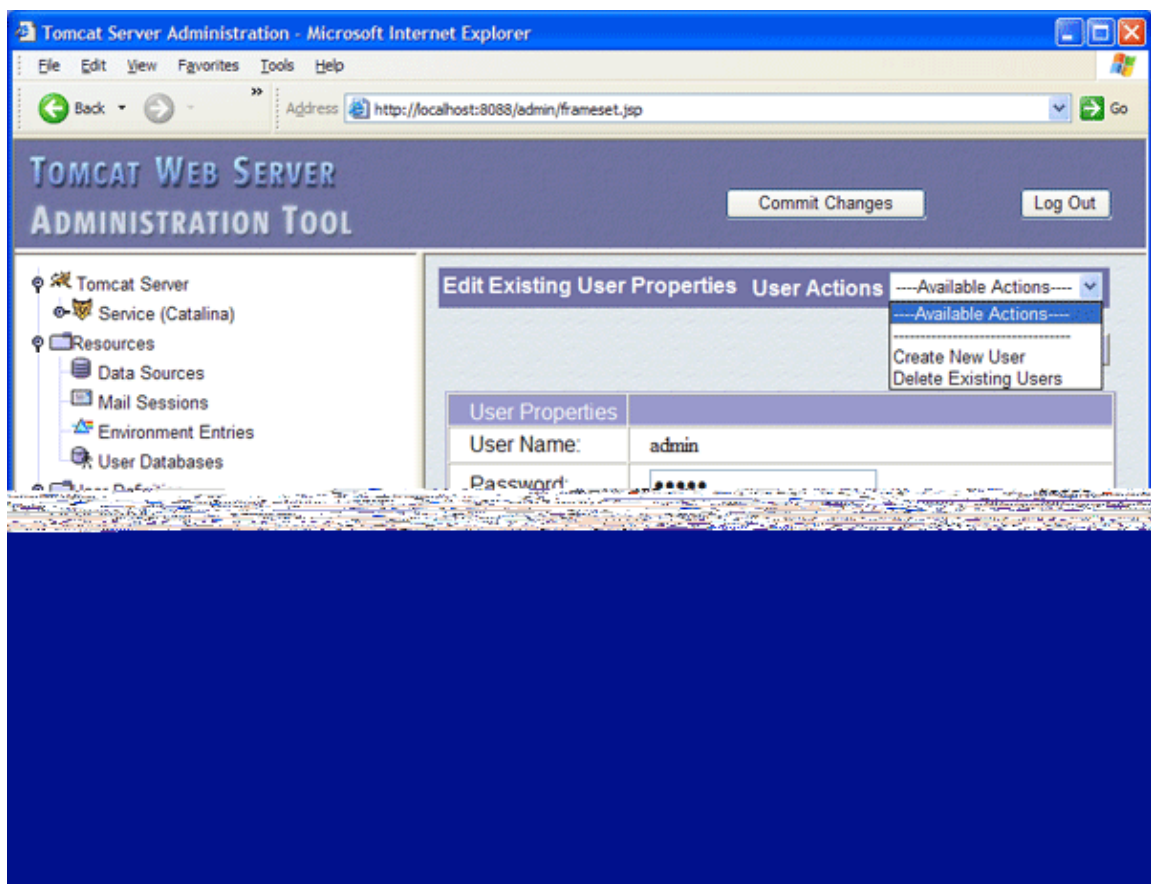
Attention : Il est très important pour valider les modifications de cliquer sur le bouton « Commit changes » : cet action rend persistantes les modifications en les écrivant dans les fichiers de configuration de Tomcat.

61.6.0.1. Gestion des users, des rôles et des groupes

La partie « User Definition » de l'outil d'administration permet de gérer les users, les rôles et les groupes sans avoir à modifier directement le contenu du fichier tomcat-users.xml.



Pour modifier un user, il suffit de cliquer sur son lien.



61.6.1. Création d'une DataSource dans Tomcat

Le plus simple est d'utiliser l'application d'administration

Cliquez sur « Data Sources » dans l'arborescence « Resources ». Dans la liste déroulante « DataSource Actions », sélectionnez « Create New Data Source »

Tomcat Server Administration - Microsoft Internet Explorer

Address: <http://localhost:8080/admin/frameset.jsp>

TOMCAT WEB SERVER ADMINISTRATION TOOL

Commit Changes Log Out

Tomcat Server

- Service (Catalina)
- Resources
 - Data Sources**
 - Mail Sessions
 - Environment Entries
 - User Databases
- User Definition
 - Users
 - Groups
 - Roles

Create New Data Source Data Source Actions: Available Actions

Save Reset

Property	Value
JNDI Name:	jdbc/MonAppDS
Data Source URL:	jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTes
JDBC Driver Class:	org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver
User Name:	APP
Password:	
Max. Active Connections:	4
Max. Idle Connections:	2
Max. Wait for Connection:	5000
Validation Query:	

Saisissez les informations nécessaires à la DataSource : le nom JNDI, l'URL, la classe du pilote, le user, le mot de passe, ...

Cliquez sur le bouton « Save » puis sur « Commit changes » et confirmez la validation des modifications.

Dans le fichier de configuration de Tomcat server.xml, la Datasource a été ajoutée dans les ressources de GlobalNamingResources

Exemple :

```
<GlobalNamingResources>
...
<Resource
    name="jdbc/MonAppDS"
    type="javax.sql.DataSource"
    password=""
    driverClassName="org.apache.derby.jdbc.EmbeddedDriver"
    maxIdle="2"
    maxWait="5000"
    username="APP"
    url="jdbc:derby:C:/Program Files/Java/jdk1.6.0/db/MaBaseDeTest"
    maxActive="4"/>
</GlobalNamingResources>
```

61.7. Déploiement des applications WEB

Pour être exécutée, une application web doit impérativement être déployée dans un conteneur de servlets même dans un environnement de développement.

Selon les spécifications des servlets depuis la version 2.2, un conteneur doit obligatoirement être capable de déployer une application web au format war. Tomcat propose aussi un support pour déployer les applications au format unpacked et propose différentes solutions pour assurer le déploiement des applications.

61.7.1. Déployer une application web avec Tomcat 5

Une application web peut être déployée sous Tomcat 5 de plusieurs manières :

- Copier l'application dans le répertoire webapps
- Définir un contexte
- Utiliser l'outil Tomcat Manager
- Utiliser les tâches Ant du Manager
- Utiliser l'outil TCD

61.7.1.1. Déployer une application au lancement de Tomcat

Alors que Tomcat est arrêté, il suffit de copier le répertoire contenant la webapp ou le fichier war qui la contient dans le sous répertoire webapps du répertoire de Tomcat et de redémarrer ce dernier.

Par défaut, l'uri de l'application utilisera le nom du répertoire ou du fichier war : Tomcat va créer un contexte pour l'application en lui associant comme chemin de contexte le nom du répertoire ou du fichier war sans son extension.

Par défaut, Tomcat décompresse le contenu d'un fichier war dans un répertoire portant le nom du fichier war sans son extension.

Pour redéployer une application sous la forme d'un fichier war, il est préférable de supprimer le répertoire contenant l'application décompressée.

Les applications du répertoire webapps sont automatiquement déployées au démarrage si l'attribut deployOnStartup du tag Host vaut true.

61.7.1.2. Déployer une application sur Tomcat en cours d'exécution

Si l'attribut autoDeploy du tag Host vaut true, le déploiement de l'application par copie dans le répertoire webapps peut se faire alors que Tomcat est en cours d'exécution. Ce mécanisme permet aussi de recharger dynamiquement une application.

Remarque : Tomcat proposent des fonctionnalités de rechargement dynamique d'une application ayant subie des modifications : il est cependant préférable de redémarrer le serveur Tomcat pour éviter certains écueils.

61.7.1.3. Utiliser un contexte

Un descripteur de contexte est un document au format xml qui contient la définition d'un contexte.

Ce descripteur permet de configurer le contexte

Ce fichier doit être placé dans le sous répertoire /conf/{engine_name}/{host_name} ou {engine_name} est le nom du moteur et {host_name} est le nom de l'hôte.

Avec la configuration par défaut de Tomcat, c'est le sous répertoire /conf/catalina/localhost

Le contenu de ce descripteur de contexte est détaillé dans une des sections suivantes de ce chapitre

61.7.1.4. Déployer une application avec le Tomcat Manager

Tomcat fourni l'application web Tomcat Manager pour permettre la gestion des applications web exécutée sur le serveur sans avoir à procéder à un arrêt/redémarrage de Tomcat.

Son utilisation est détaillée dans une des sections suivantes de ce chapitre.

61.7.1.5. Déployer une application avec les tâches Ant du Manager

Tomcat propose des tâches Ant qui permettent l'utilisation dans des scripts des certaines fonctionnalités du Manager.

L'utilisation de ces tâches Ant est détaillée dans la documentation de Tomcat.

61.7.1.6. Déployer une application avec le TCD

L'outil TCD (Tomcat Client Deployer) permet de packager une application et de gérer le cycle de vie de l'application, dans le serveur Tomcat. Cet outil utilise les tâches Ant du Manager.

Son utilisation est détaillée dans une des sections suivantes de ce chapitre.

61.8. Tomcat pour le développeur

61.8.1. Accéder à une ressource par son url

Une url permet d'accéder aux ressources statiques et dynamiques d'une application web. Par exemple dans une application contenue dans le sous répertoire maWebApp du répertoire webapps de Tomcat, l'accès aux ressources se fera avec une url de la forme :

[http://host\[:port\]/webapp/chemin/ressource](http://host[:port]/webapp/chemin/ressource)

Exemple :

<http://localhost:8080/maWebApp>

Pour une ressource statique, il suffit de préciser le chemin dans la webapp et le nom de la ressource.

Exemple : pour le fichier index.htm à la racine de la webapp

<http://localhost:8080/maWebApp/index.htm>

Exemple : pour le fichier index.htm dans le sous répertoire admin de la webapp

<http://localhost:8080/maWebApp/admin/index.htm>

Pour les ressources dynamiques de type servlet, le chemin et la ressource doivent correspondre au mapping qui est fait entre la classe et l'url dans le fichier de configuration web.xml

Exemple : mapping de la servlet `com.jmdoudoux.mawebapp.AfficherListeServ` vers l'url `AfficherListe`

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<web-app xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/j2ee"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/j2ee
    http://java.sun.com/xml/ns/j2ee/web-app_2_4.xsd"
  version="2.4">
  <servlet>
    <servlet-name>AffListe</servlet-name>
    <servlet-class>com.jmdoudoux.mawebapp.AfficherListeServ</servlet-class>
  </servlet>
  <servlet-mapping>
    <servlet-name>AffListe</servlet-name>
    <url-pattern>/AfficherListe</url-pattern>
  </servlet-mapping>
</web-app>
```

Exemple : appel de la servlet `AfficherListeServ`

<http://localhost:8080/maWebApp/AfficherListe>

Attention : Tomcat 5 vérifie le fichier de configuration de chaque webapp (`WEB-INF/web.xml`) et impose que l'ordre des tags dans ce fichier corresponde à celui défini dans la dtd du fichier `web.xml`.

61.8.2. Structure d'une application web et format war

Depuis la spécification 2.2 des servlets, le contenu d'une webapp doit obligatoirement respecter une certaine structure pour organiser ses répertoires et ses fichiers :

- Les ressources statiques sont stockées à la racine de la webapp ou dans un de ces sous répertoires autre que les répertoires `WEB-INF` et `META-INF`. Ces deux répertoires ne sont accessibles que par le conteneur
- Le fichier de configuration `server.xml` est stocké dans le répertoire `WEB-INF`
- Les ressources utilisés par le conteneur dans doivent être le répertoire `WEB-INF` et notamment son sous répertoire `classes` (pour les classes comme les servlets et les ressources associées comme les fichiers `.properties`) et son sous répertoire `lib` pour les bibliothèques (pilote JDBC, API, framework, ...)

Le format war est physiquement une archive de type zip qui englobe le contenu de la webapp.

Pour déployer une webapp dans Tomcat, il suffit de copier le répertoire de la webapp (forme unpacked) ou son fichier war (forme packed) dans le sous répertoire `webapps`.

Il est aussi possible de définir un contexte dont l'attribut `docbase` à pour valeur un répertoire quelconque du système de fichiers. Il est alors possible de développer l'application hors de Tomcat et d'utiliser ce répertoire de développement comme répertoire de déploiement.

Les classes et bibliothèques contenues dans les répertoires `WEB-INF/classes` et `WEB-INF/lib` sont utilisables par les classes de l'application.

61.8.3. Configuration d'un contexte

Un contexte est défini pour chaque application web exécutée sur le serveur soit explicitement dans la configuration soit implicitement avec un contexte par défaut créé par Tomcat.

61.8.3.1. Configuration d'un contexte avec Tomcat 5

Un contexte peut être défini explicitement de plusieurs manières :

- Soit dans le fichier `conf/server.xml` (depuis la version 5 de Tomcat, cette utilisation n'est pas recommandée)
- Soit un fichier xml de configuration du contexte
- Soit dans le fichier `META-INF/context.xml` de la webapp

Les contextes peuvent être modifiés manuellement en modifiant le fichier de configuration adéquat ou en utilisant l'outil d'administration de Tomcat

Un contexte est défini grâce à un tag `<Context>` qui possède plusieurs attributs :

- `path` : précise le chemin de contexte de l'application. Il doit commencer par un `/` et être unique pour chaque hôte
- `docbase` : précise le chemin absolu ou relatif par rapport au sous répertoire `webapps` du répertoire de l'application web ou le chemin de son fichier `.war`
- `reloadable` : précise si l'application doit être rechargée automatiquement en cas de modification dans les sous répertoires `WEB-INF/Classes` et `WEB-INF/lib`
- `crossContext` : précise si l'application peut avoir accès au contexte des autres applications exécutées en utilisant la méthode `getContext()` de la classe `ServletContext` (false par défaut).
- `cookies` : précise si les cookies sont utilisés pour échanger l'id de session (true par défaut). Pour forcer l'utilisation de la réécriture d'url, il faut mettre la valeur false à cet attribut
- `privileged` : précise si l'application peut avoir accès aux servlets du conteneur

L'implémentation par défaut de l'interface `Context` fournie avec Tomcat (***org.apache.catalina.core.StandardContext***) propose plusieurs attributs supplémentaires dont :

- `workdir` : précise le répertoire temporaire de travail
- `unpackWar` : précise si le fichier `war` doit être décompressé (true par défaut)

Un fichier de configuration du contexte peut être défini dans le répertoire `conf/nom_engine/nom_hôte/`. Son nom sera utilisé (dans son extension `.xml`) par défaut comme chemin de contexte.

La définition d'un contexte est par exemple utilisée par Sysdeo dans son plugin Eclipse pour faciliter l'utilisation de Tomcat.

61.8.4. L'invocation dynamique de servlets

Tomcat propose une fonctionnalité particulière nommé « Invoker servlet » qui permet l'appel d'une servlet sans que celle-ci soit déclarée dans un fichier `web.xml`.

Cette fonctionnalité peut être pratique dans un environnement de développement. Pour d'autres besoins que des tests, il ne faut pas utiliser cette fonctionnalité pour d'autres besoins et surtout elle ne doit pas être activée en production.

Pour activer cette fonctionnalité, il faut décommenter la déclaration de la servlet Invoker et son mapping dans le fichier de configuration par défaut des applications web. Ce fichier est le fichier /conf/web.xml.

La déclaration est faite par le tag

Exemple :

```
<servlet>
  <servlet-name>invoker</servlet-name>
  <servlet-class>
    org.apache.catalina.servlets.InvokerServlet
  </servlet-class>
  <init-param>
    <param-name>debug</param-name>
    <param-value>0</param-value>
  </init-param>
  <load-on-startup>2</load-on-startup>
</servlet>
```

Le mapping est fait par le tag

Exemple :

```
<servlet-mapping>
  <servlet-name>invoker</servlet-name>
  <url-pattern>/servlet/*</url-pattern>
</servlet-mapping>
```

Il faut enregistrer le fichier modifié et redémarrer Tomcat.

Il suffit d'écrire le code de la servlet, de la compiler et de mettre le fichier .class correspondant dans le sous répertoire WEB-INF/Classes d'une webapp.

Exemple :

```
package com.jmdoudoux.test;

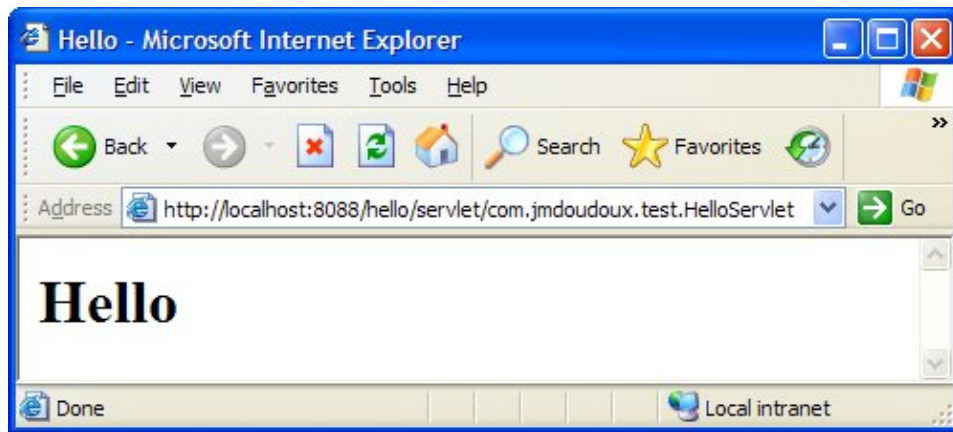
import java.io.IOException;
import java.io.PrintWriter;
import javax.servlet.ServletException;
import javax.servlet.http.HttpServletRequest;
import javax.servlet.http.HttpServletResponse;

public class HelloServlet extends javax.servlet.http.HttpServlet implements
    javax.servlet.Servlet {

    public HelloServlet() {
        super();
    }

    protected void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
        throws ServletException, IOException {
        response.setContentType("text/html");
        PrintWriter out = response.getWriter();
        out.println("<!DOCTYPE HTML PUBLIC \"-//W3C//DTD HTML 4.0 \"
          + \"Transitional//EN\">\n"
          + "<HTML>\n"
          + "<HEAD><TITLE>Hello</TITLE></HEAD>\n"
          + "<BODY>\n"
          + "<H1>Hello</H1>\n"
          + "</BODY></HTML>");
    }
}
```

Pour lancer la servlet, il suffit d'ouvrir l'url `http://host:port/webapp/servlet/nom_pleinement_qualifie_de_la_classe`.



Attention : avec Tomcat 6, il est nécessaire de positionner l'attribut `privileged` à `true` pour le contexte de l'application.

61.8.5. Les bibliothèques partagées

Tomcat propose une solution pour partager des bibliothèques communes à toutes les applications qui s'exécutent sur le serveur.

Attention l'utilisation de cette fonctionnalité est spécifique à Tomcat. Il est en général préférable de mettre les bibliothèques dans le répertoire `WEB-INF/lib` de chaque application. Les bibliothèques sont dupliquées dans chaque application mais celle permet de rendre les applications moins dépendantes de Tomcat et chaque application pourrait utiliser une version différente de la bibliothèque.

61.8.5.1. Les bibliothèques partagées sous Tomcat 5

Deux répertoires sont fournis à cet effet :

- Le sous répertoire `common/lib` : les bibliothèques sont partagées par Tomcat et toutes les applications
- Le sous répertoire `shared/lib` : les bibliothèques sont partagées par toutes les applications mais sont pas accessible pour Tomcat
-

Des répertoires nommés `classes` permettent de façon similaire de partager des classes non regroupées dans une archive (jar ou zip).

Par défaut, Tomcat 5 fournit plusieurs bibliothèques partagées notamment celles des servlets, JSP et EL utilisable par toutes les webapp qu'il exécute. Ces API sont dans le répertoire "`common/lib`" ou "`shared/lib`" de Tomcat :

- `ant.jar` (Apache Ant 1.6)
- `commons-collections*.jar` (Commons Collections 2.1)
- `commons-dbc.jar` (Commons DBCP 1.1)
- `commons-el.jar` (Commons Expression Language 1.0)
- `commons-logging-api.jar` (Commons Logging API 1.0.3)
- `commons-pool.jar` (Commons Pool 1.1)
- `jasper-compiler.jar`
- `jsp-api.jar` (JSP 2.0)
- `commons-el.jar` (JSP 2.0 EL)
- `naming-common.jar`
- `naming-factory.jar`
- `naming-resources.jar`
- `servlet-api.jar` (Servlet 2.4)

61.9. Le gestionnaire d'applications (Tomcat manager)

Tomcat fournit une application web pour permettre la gestion des applications web exécutée sur le serveur sans avoir à procéder à un arrêt/redémarrage de Tomcat.

Cette application permet :

- Lister les applications déployées avec leur état et le nombre de sessions ouvertes
- Déployer une nouvelle application (deploy)
- Arrêter (stop), démarrer (start) et recharger une application (reload)
- Supprimer une application (undeploy)
- Obtenir des informations sur la JVM et l'OS

L'application Manager peut être utilisée de trois manières :

- Utilisation de l'interface graphique est associée au contexte /manager. Elle peut être lancée en utilisant le lien « Tomcat Manager » sur la page d'accueil de Tomcat ou en utilisant l'uri /manager/html
- Utilisation de requêtes http : les opérations sont fournies dans la requête. Cette solution permet son utilisation dans des scripts
- Utilisation de tâches Ant

61.9.1. Utilisation de l'interface graphique

L'utilisation du manager est soumise à une authentification préalable avec un utilisateur possédant le rôle manager. Ceci est configuré dans le fichier /conf/tomcat-users.xml.

Par défaut, aucun utilisateur ne possède ce rôle : il est donc nécessaire de l'ajouter.

Sous Windows, avec le programme d'installation, l'utilisateur saisi est associé au rôle admin et manager.

Par défaut, Tomcat utilise un MemoryRealm pour l'authentification. Dans ce cas, pour ajouter ou modifier les utilisateurs et leurs rôles, il faut modifier le fichier /conf/tomcat-users.xml

Le tag <role> permet de définir un rôle. Il faut ajouter le rôle manager si ce dernier n'est pas défini.

Le tag <user> permet de déclarer un utilisateur en précisant son nom avec l'attribut username, son mot de passe avec l'attribut password et en lui associant un ou plusieurs rôles avec l'attribut roles. Plusieurs rôles peuvent être donnés à un utilisateur en les séparant par une virgule.

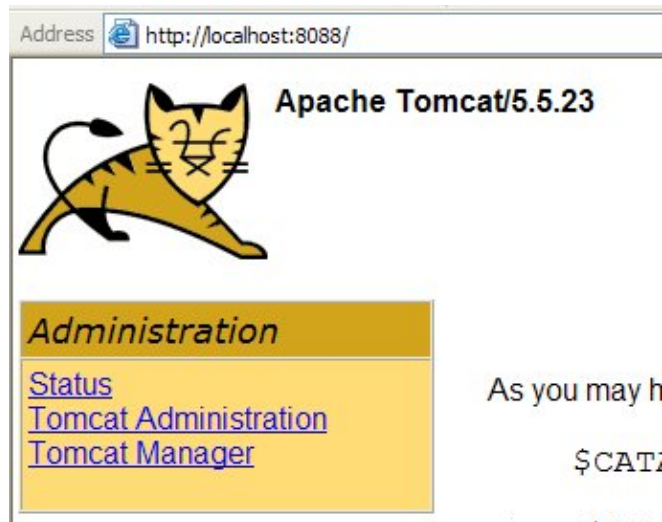
Exemple :

```
<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
<tomcat-users>
  <role rolename="tomcat"/>
  <role rolename="role1"/>
  <role rolename="manager"/>
  <role rolename="admin"/>
  <user username="tomcat" password="tomcat" roles="tomcat"/>
  <user username="both" password="tomcat" roles="tomcat,role1"/>
  <user username="role1" password="tomcat" roles="role1"/>
  <user username="admin" password="admin" roles="admin,manager"/>
</tomcat-users>
```

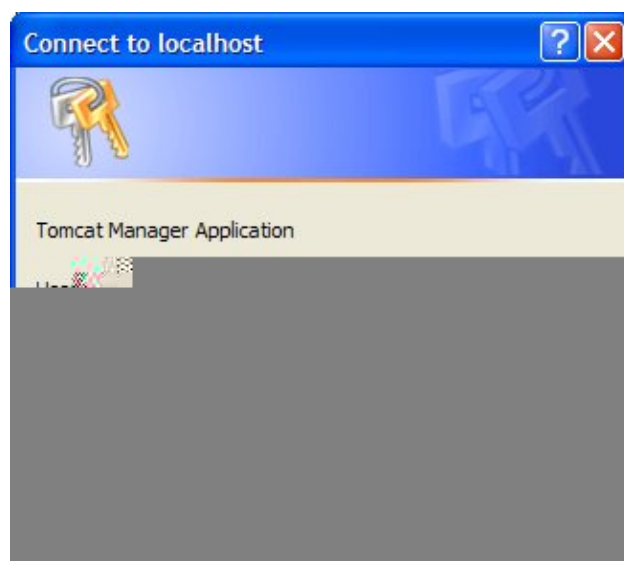
Tous les utilisateurs qui possèdent le rôle manager peuvent être utilisés pour employer l'application Manager.

C'est une application web exécutée dans Tomcat qui permet de gérer les applications exécutées sous Tomcat. Elle est fournie en standard lors de l'installation de Tomcat.

Il faut ouvrir un navigateur sur l'url du serveur Tomcat.



Cliquez sur le lien « Tomcat Manager »



Une boîte de dialogue demande l'authentification d'un utilisateur ayant un rôle de type manager. Dans l'installation par défaut, le user admin possède les rôles manager et admin.

Remarque : les informations concernant les utilisateurs sont par défaut dans le répertoire \$CATALINA_HOME/conf/tomcat-users.xml

Il est possible d'utiliser une valve pour restreindre l'accès à l'application Manager pour certaines machines en fonction de leur adresse IP ou de leur nom d'hôte

Exemple :

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Context
  docBase="C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/manager"
  privileged="true">
  ...
  <Valve className="org.apache.catalina.valves.RemoteAddrValve"
    allow="127.0.0.1"/>
</Context>
```

Si une machine non référencée tente d'accéder à l'application, un message d'erreur est affiché



Ceci permet de renforcer la sécurité notamment en production.

La page principale de l'application est composée de plusieurs parties.

The Apache Software Foundation
http://www.apache.org/

Gestionnaire d'applications WEB Tomcat

Message: OK

Manager

[List Applications](#) | [HTML Manager Help](#) | [Manager Help](#) | [Etat du serveur](#)

Applications

Chemin	Nom d'affichage	Fonctionnant	Sessions	Commands
/	Welcome to Tomcat	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/host-manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/tomcat-docs	Tomcat Documentation	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy

Deploy

Deploy directory or WAR file located on server

Context Path (optional):

XML Configuration file URL:

WAR or Directory URL:

WAR file to deploy

Select WAR file to upload

Serveur

Version de serveur	Version de la JVM	Fournisseur de la JVM	Nom d'OS	Version d'OS	Architecture d'OS

La partie applications affiche la liste des applications déployées et permet de les gérer.

La partie Serveur affiche quelques informations sur les versions de Tomcat, de la JVM et de l'OS d'exécution.

La partie Deploy permet de déployer une application web soit à partir d'éléments sur le serveur soit sur le poste client.

61.9.1.1. Le déploiement d'une application

La partie « Deploy directroy or WAR File located on Server » permet de déployer une application sur trouvant déjà sur la machine.

Il faut fournir trois données

- Le chemin du contexte : exemple : /MaWebApp
- Le nom du fichier web.xml : web.xml en général
- Le chemin ou se situe l'application : exemple : C:\java\projet\MaWebApp

Puis cliquer sur le bouton « Deploy »

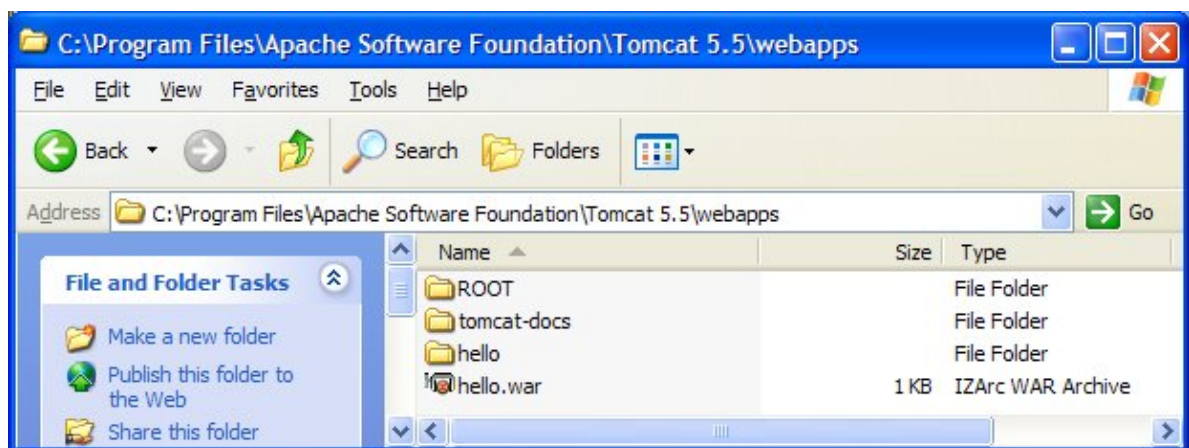
La partie « War file to deploy » permet de sélectionner un fichier de type war du poste client, de le télécharger sur le serveur, de le déployer dans Tomcat et de démarrer l'application.

Exemple :



Cliquez sur « Browse », sélectionner le fichier .war et cliquez sur « Deploy »

Le fichier war est téléchargé dans le répertoire webapp, il est déployé par Tomcat (Tomcat est configuré par défaut pour déployer automatiquement les fichiers .war du répertoire webapp)



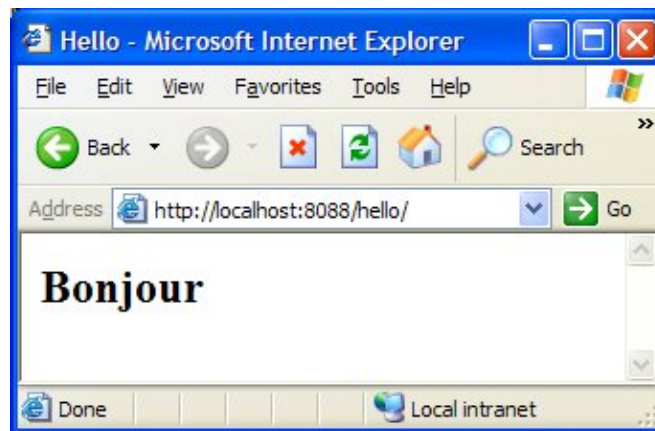
La liste des applications est enrichie de l'application déployée.

Applications				
Chemin	Nom d'affichage	Fonctionnant	Sessions	Commands
/	Welcome to Tomcat	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/hello	hello	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/host-manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/tomcat-docs	Tomcat Documentation	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy

61.9.1.2. Gérer les applications

La partie applications permet de gérer le cycle de vie des applications déployées.

Il est possible d'accéder à l'application en cliquant sur le lien du chemin de l'application



Il est possible d'arrêter l'application en cliquant sur le lien « Arrêter » de l'application correspondante.

Il est possible de démarrer l'application en cliquant sur le lien « Démarrer » de l'application correspondante.

Il est possible de recharger l'application (équivalent à un arrêt/démarrage consécutif) en cliquant sur le lien « Recharger » de l'application correspondante.

Il est possible de supprimer l'application en cliquant sur le lien « Undeploy » de l'application correspondante.

L'application est arrêtée et supprimée du serveur Tomcat.

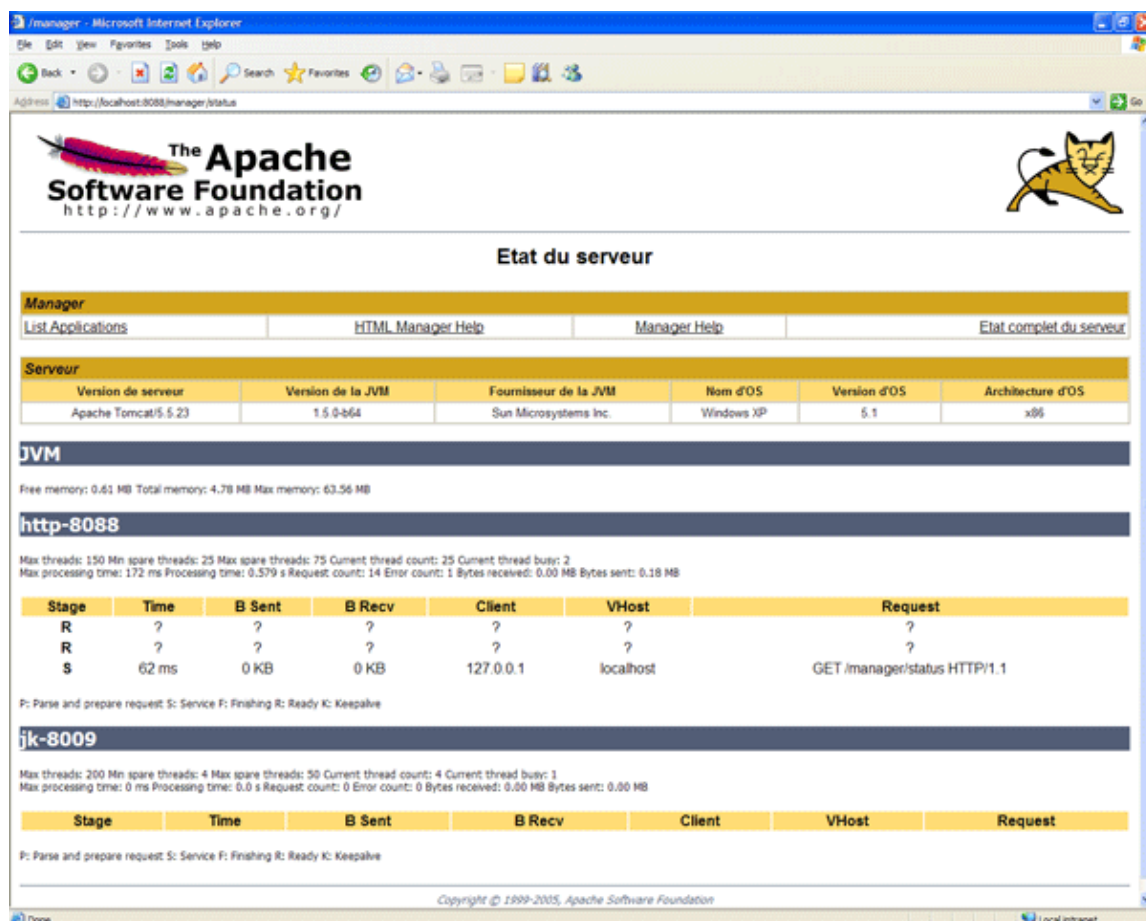
Applications				
Chemin	Nom d'affichage	Fonctionnant	Sessions	Commands
/	Welcome to Tomcat	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/host-manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/manager	Tomcat Manager Application	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy
/tomcat-docs	Tomcat Documentation	true	0	Démarrer Arrêter Recharger Undeploy

Chacune de ces actions nécessite une confirmation



Cliquez sur « Etat complet du serveur » pour obtenir des informations sur l'environnement d'exécution :

- Version de Tomcat,
- Information sur la JVM (version et fournisseur),
- Informations sur le système d'exploitation et l'architecture processeur,
- Informations sur la mémoire utilisée et disponible de la JVM,
- Statistiques des ports utilisés par Tomcat



61.9.2. Utilisation des commandes par requêtes HTTP

Comme pour l'utilisation de l'interface, l'utilisation des commandes par requêtes http nécessite une authentification préalable.

Toutes les requêtes pour exécuter une commande sont de la forme :
 http://{hôte}:{port}/manager/{commande}?{paramètres}

Hôte et port représente la machine et le port utilisé par Tomcat. Commande est la commande à exécuter avec ces éventuels paramètres.

Certaines commandes attendent un paramètre path qui précise le chemin du contexte de l'application à utiliser. La valeur de ce paramètre commence par un /.

Remarque : il n'est pas possible d'effectuer des commandes sur l'application Manager elle-même.

L'exécution de ces commandes renvoie une réponse ayant pour type mime text/plain. Cette réponse ne contient donc aucun tag de formatage HTML ce qui permet de l'exploiter dans des scripts par exemple.

La première ligne indique l'état de l'exécution de la commande : OK ou FAIL pour indiquer respectivement que la commande a réussi ou qu'elle a échoué. Le reste de la ligne contient un message d'information ou d'erreur.

Certaines commandes renvoient des lignes supplémentaires contenant le résultat de leur exécution.

61.9.2.1. La commande list

La commande list permet de demander l'affichage de la liste des applications déployées sur le serveur

Exemple : `http://localhost:8088/manager/list`

```
OK - Applications listées pour l'hôte virtuel (virtual host) localhost
/admin:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/admin
/host-manager:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/Manager
/tomcat-docs:running:0:tomcat-docs
/axis:running:0:axis
/:running:0:ROOT
/manager:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/manager
```

Cette liste contient plusieurs informations séparées par un point virgule : le contexte de l'application, son statut (running ou stopped), le nombre de session ouverte et le chemin de la webapp

61.9.2.2. La commande serverinfo

La commande serverinfo permet d'obtenir des informations sur l'OS et la JVM

Exemple : `http://localhost:8088/manager/serverinfo`

```
OK - Server info
Tomcat Version: Apache Tomcat/5.5.23
OS Name: Windows XP
OS Version: 5.1
OS Architecture: x86
JVM Version: 1.5.0-b64
JVM Vendor: Sun Microsystems Inc.
```

61.9.2.3. La commande reload

Cette commande permet de demander le rechargement d'une webapp qui est stockée dans un sous répertoire (déploiement sous la forme étendue).

Cette commande attend un paramètre path qui doit avoir comme valeur le contexte de la webapp

Exemple : `http://localhost:8080/manager/reload?path=/hello`

```
OK - Application rechargée au chemin de contexte /hello
Attention : le rechargement en concerne que les classes. Le fichier web.xml n'est pas relu :
la prise en compte de modification dans ce fichier nécessite un arrêt/démarrage de la webapp
```

61.9.2.4. La commande resources

La commandes resources permet d'obtenir une liste des ressources JNDI globales définie dans le serveur Tomcat et pouvant être utilisé.

Exemple : `http://localhost:8080/manager/resources`

```
OK - Liste des ressources globales de tout type
UserDatabase:org.apache.catalina.users.MemoryUserDatabase
jdbc/MonAppDS:org.apache.tomcat.dbcp.dbcp.BasicDataSource
simpleValue:java.lang.Integer
```

Chaque ressource est précisée sur une ligne qui contient le nom de la ressource et son type séparé par un deux points.

Il est possible de préciser un type d'objet grâce au paramètre type. Dans ce cas la valeur du paramètre type doit être une classe pleinement qualifiée.

Exemple : `http://localhost:8088/manager/resources?type=java.lang.Integer`

OK - Liste des ressources globales de type `java.lang.Integer`
simpleValue: `java.lang.Integer`

61.9.2.5. La commande roles

Cette commande donne la liste de tous les rôles définis

Exemple : `http://localhost:8080/manager/roles`

OK - Liste de rôles de sécurité
tomcat:
role1:
manager:
admin:

Chaque ligne contient un rôle et sa description séparée par un caractère deux points.

61.9.2.6. La commande sessions

Cette commande permet d'obtenir des informations sur les sessions d'un contexte.

Cette commande attend obligatoirement le paramètre path qui précise le chemin du contexte de l'application. Si ce paramètre n'est pas précisé, la commande renvoie une erreur.

Exemple : `http://localhost:8080/manager/sessions`

ECHEC - Un chemin de contexte invalide null a été spécifié

Le résultat de la commande contient :

- Le timeout des sessions
- Le nombre de sessions actives par tranche de timeout de 10 minutes

Exemple : `http://localhost:8088/manager/sessions?path=/hello`

OK - Information de session pour l'application au chemin de contexte `/hello`
Interval par défaut de maximum de session inactive 30 minutes
30 - <40 minutes:2 sessions

61.9.2.7. La commande stop

Cette commande permet de demander l'arrêt d'une webapp.

Cette commande attend obligatoirement le paramètre path qui précise le chemin du contexte de l'application à arrêter. Si ce paramètre n'est pas précisé, la commande renvoie une erreur.

Exemple : `http://localhost:8080/manager/stop`

ECHEC – Un chemin de contexte invalide null a été spécifié

La commande renvoie son statut et un message d'information

Exemple : <code>http://localhost:8080/manager/stop?path=/hello</code>

OK – Application arrêtée pour le chemin de contexte /hello

61.9.2.8. La commande start

Cette commande permet de démarrer une webapp.

Cette commande attend obligatoirement le paramètre path qui précise le chemin du contexte de l'application à démarrer. Si ce paramètre n'est pas précisé, la commande renvoie une erreur.

Exemple : <code>http://localhost:8080/manager/start</code>

ECHEC – Un chemin de contexte invalide null a été spécifié

La commande renvoie son statut et un message d'information

Exemple : <code>http://localhost:8088/manager/start?path=/hello</code>

OK – Application démarrée pour le chemin de contexte /hello

61.9.2.9. La commande undeploy

Cette commande permet de supprimer une webapp. Elle arrête préalablement l'application avant sa suppression.

Cette commande attend obligatoirement le paramètre path qui précise le chemin du contexte de l'application à démarrer. Si ce paramètre n'est pas précisé, la commande renvoie une erreur.

Exemple : <code>http://localhost:8080/manager/undeploy</code>

ECHEC – Un chemin de contexte invalide null a été spécifié

La commande renvoie son statut et un message d'information

Exemple : <code>http://localhost:8080/manager/undeploy?path=/hello</code>

OK – Application non-déployée pour le chemin de contexte /hello

Attention : cette commande supprime tout ce qui concerne la webapp

- Le répertoire de déploiement de l'application si il existe (par exemple webapps/hello)
- Le fichier .war si il existe (par exemple webapps/hello.war)
- Le contexte

Si le contexte est défini dans le fichier server.xml, alors la commande échoue

Exemple : le fichier server.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Server>
...
<Service name="Catalina">
...
  <Engine defaultHost="localhost" name="Catalina">
    <Realm className="org.apache.catalina.realm.UserDatabaseRealm"/>
    <Host appBase="webapps" name="localhost">
      <Context path="/hello"></Context>
    </Host>
  </Engine>
</Service>
</Server>
```

Exemple : <http://localhost:8088/manager/undeploy?path=/hello>

FAIL - Context /hello is defined in server.xml and may not be undeployed

61.9.2.10. La commande deploy

Cette commande permet de déployer une application.

Exemple : déployer l'application dont le fichier .war est dans le répertoire de déploiement

<http://localhost:8080/manager/deploy?path=/hello&war=hello.war>

Remarque : cet exemple n'est utile que si l'option autoDeploy est à False dans la configuration du Host concerné.

Exemple : déployer une application dont le répertoire de déploiement est un sous répertoire du répertoire de déploiement de Tomcat

<http://localhost:8088/manager/deploy?war=hello&path=/hello>

OK - Application déployée pour le chemin de contexte /hello

Remarque : cet exemple n'est utile que si l'option autoDeploy est à False dans la configuration du Host concerné. Il permet de déployer une application sous la forme d'un sous répertoire dans le répertoire de déploiement de Tomcat sans avoir à redémarrer Tomcat.

61.9.3. Utilisation du manager avec des tâches Ant

Tomcat 5 propose un ensemble de tâches Ant qui permet d'exécuter des traitements du manager.

Comme pour toute tâche Ant externe, il faut déclarer chaque tâche à utiliser avec le tag taskdef.

Exemple :

```
<project name="Hello" default="list" basedir=". ">
  <!-- Propriété d'accès au Manager -->
  <property name="url" value="http://localhost:8088/manager" />
  <property name="username" value="admin" />
  <property name="password" value="admin" />
  <!-- Chemin du contexte de l'application -->
  <property name="path" value="/hello" />
  <!-- Configure the custom Ant tasks for the Manager application -->
  <taskdef name="list" classname="org.apache.catalina.ant.ListTask" />
  <target name="list" description="Liste des webapp déployée">
    <list url="${url}" username="${username}" password="${password}" />
  </target>
</project>
```

```
</target>
</project>
```

Pour utiliser les tâches, il faut que le fichier catalina-ant.jar soit accessible par Ant. Pour cela, il y a deux solutions :

- 1) Dans la balise classpath de la balise taskdef

Exemple :

```
<project name="Hello" default="list" basedir=".">
  <property name="tomcat.home" value="C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5" />

  <!-- Propriété d'accès au Manager -->
  <property name="url" value="http://localhost:8088/manager" />
  <property name="username" value="admin" />
  <property name="password" value="admin" />

  <!-- Chemin du contexte de l'application -->
  <property name="path" value="/hello" />

  <!-- Configure the custom Ant tasks for the Manager application -->
  <taskdef name="list" classname="org.apache.catalina.ant.ListTask">
    <classpath>
      <path location="${tomcat.home}/server/lib/catalina-ant.jar" />
    </classpath>
  </taskdef>

  <target name="list" description="Liste des webapp déployée">
    <list url="${url}" username="${username}" password="${password}" />
  </target>
</project>
```

- 2) copier le fichier catalina-ant.jar contenu dans le sous répertoire server/lib du répertoire d'installation de Tomcat dans le sous répertoire lib du répertoire d'installation de Ant.

Résultat d'exécution :

```
Buildfile: C:\Documents and Settings\jmd\workspace\Tests\build.xml
list:
  [list] OK - Applications listées pour l'hôte virtuel (virtual host) localhost
  [list] /admin:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/admin
  [list] /host-manager:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/
        host-manager
  [list] /tomcat-docs:running:0:tomcat-docs
  [list] /hello:running:0:hello
  [list] /axis:running:0:axis
  [list] /:running:0:ROOT
  [list] /manager:running:0:C:/Program Files/Apache/Tomcat 5.5/server/webapps/manager
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 173 milliseconds
```

Tomcat propose plusieurs tâches :

Classe de la tâche	Rôle
org.apache.catalina.ant.InstallTask	Déployer une application
org.apache.catalina.ant.ReloadTask	Recharger une application
org.apache.catalina.ant.ListTask	Liste des applications déployées
org.apache.catalina.ant.StartTask	Démarrer une application
org.apache.catalina.ant.StopTask	Arrêter une application
org.apache.catalina.ant.UndeployTask	Supprimer une application

org.apache.catalina.ant.SessionsTask	Obtenir des informations sur la session
org.apache.catalina.ant.RôlesTask	Obtenir des informations sur les rôles
org.apache.catalina.ant.ServerInfoTask	Obtenir des informations sur le serveur
org.apache.catalina.ant.ResourcesTask	Obtenir des informations sur les ressources JNDI
org.apache.catalina.ant.JMXGetTask	Obtenir une valeur d'un MBean
org.apache.catalina.ant.JMXQueryTask	Effectuer une requête sur le serveur JMX
org.apache.catalina.ant.JMXSetTask	Mettre à jour une valeur d'un MBean

Toutes ces tâches attendent au moins trois paramètres :

- url : url d'accès à l'application Manager
- username : utilisateur ayant le rôle admin
- password : mot de passe de l'utilisateur ayant le rôle admin

Certaines tâches attendent en plus des paramètres dédiés à leur exécution.

61.9.4. Utilisation de la servlet JMXProxy

Tomcat propose une servlet qui fait office de proxy pour obtenir ou mettre à jour des données de MBean.

Par défaut, sans paramètre la servlet affiche tous les MBeans.

Exemple : <http://localhost:8088/manager/jmxproxy>

OK - Number of results: 200

Name: Users:type=Role,rolename=role1,database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.RoleMBean
rolename: role1

Name: Users:type=User,username="both",database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.UserMBean
groups: [Ljava.lang.String;@16be68f
password: tomcat
roles: [Ljava.lang.String;@edf389
username: both

Name: Catalina:type=Manager,path=/axis,host=localhost
modelerType: org.apache.catalina.session.StandardManager
algorithm: MD5
randomFile: /dev/urandom
className: org.apache.catalina.session.StandardManager
distributable: false
entropy: org.apache.catalina.session.StandardManager@a4e743
maxActiveSessions: -1
maxInactiveInterval: 1800
processExpiresFrequency: 6
sessionIdLength: 16
name: StandardManager
pathname: SESSIONS.ser
activeSessions: 0
sessionCounter: 0
maxActive: 0
sessionMaxAliveTime: 0
sessionAverageAliveTime: 0
rejectedSessions: 0
expiredSessions: 0
processingTime: 0


```
duplicates: 0
...
```

Le paramètre qry permet de préciser une requête pour filtrer les résultats

Exemple : `http://localhost:8088/manager/jmxproxy/?qry=%3Atype=User%2c*`

OK - Number of results: 4

```
Name: Users:type=User,username="both",database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.UserMBean
groups: [Ljava.lang.String;@1d8c528
password: tomcat
roles: [Ljava.lang.String;@77eaf8
username: both
```

```
Name: Users:type=User,username="tomcat",database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.UserMBean
groups: [Ljava.lang.String;@e35bb7
password: tomcat
roles: [Ljava.lang.String;@9a8a68
username: tomcat
```

```
Name: Users:type=User,username="role1",database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.UserMBean
groups: [Ljava.lang.String;@1f4e571
password: tomcat
roles: [Ljava.lang.String;@1038de7
username: role1
```

```
Name: Users:type=User,username="admin",database=UserDatabase
modelerType: org.apache.catalina.mbeans.UserMBean
groups: [Ljava.lang.String;@5976c2
password: admin
roles: [Ljava.lang.String;@183e7de
username: admin
```

La servlet permet aussi de modifier à chaud des attributs d'un MBean grâce à trois paramètres :

- set : le nom du MBean
- att : le nom de l'attribut à modifier
- val : la nouvelle valeur de l'attribut

61.10. Tomcat Client Deployer

L'outil TCD (Tomcat Client Deployer) permet de packager une application et de gérer le cycle de vie de l'application dans le serveur Tomcat. Cet outil repose sur les tâches Ant qui utilisent le Tomcat Manager

Il faut installer l'outil Ant :

- Télécharger Ant
- Décompresser le fichier obtenu
- Ajouter le répertoire bin d'Ant dans le path du système

La variable d'environnement JAVA_HOME doit pointer sur le répertoire d'un JDK

Il faut installer l'outil TDC en effectuant les opérations suivantes :

- Télécharger TDC
- Décompresser le fichier obtenu

Il faut définir un fichier `deploy.properties` qui va contenir des informations sur l'application à gérer et sur le serveur Tomcat. Ces informations sont fournies sous la forme de propriétés :

- `webapp` : nom de l'application web
- `path` : chemin de contexte de l'application
- `url` : url vers le manager de Tomcat
- `username` : nom de l'utilisateur ayant le rôle manager
- `password` : mot de passe de l'utilisateur
- `build` : répertoire de base dans lequel l'application sera compilée. L'application sera compilée dans le répertoire `${build}/webapp/${path}`

Exemple :

```
webapp=hello
path=/hello
url=http://localhost:8088/manager
username=admin
password=admin
```

Pour exécuter TCD, il faut lancer `ant` avec en paramètre la tâche à exécuter dans le répertoire qui contient le fichier `build.xml`

Exemple :

```
Ant start
Ant stop
Ant reload
```

Les tâches utilisables sont :

- `compile` : compile et valide une application (classes et JSP). Cette tâche ne nécessite pas d'accès au serveur Tomcat. Attention : cette compilation ne peut fonctionner qu'avec la version de Tomcat correspond à celle de l'outil
- `deploy` : déploie une application dans le serveur Tomcat
- `start` : démarre l'application
- `reload` : rechargement de l'application
- `stop` : arrêt de l'application

61.11. Optimisation

Cette section présente rapidement quelques optimisations possibles dans la configuration de Tomcat notamment dans une optique d'exécution dans un environnement de production.

Il est préférable de mettre à `false` l'attribut `enableLookups` des tags `<Connector>` dans le fichier `server.xml` : ceci évite à Tomcat de déterminer le nom de domaine à partir de l'adresse IP des requêtes

Il est préférable de remplacer les valeurs des attributs `name` des tags `<Service>` et `<Engine>` dans le fichier `server.xml` : ceci permet de les distinguer car par défaut, il possède le même nom (Catalina).

L'attribut `reloadable` doit être à `false` pour chaque contexte : ceci évite à Tomcat de vérifier périodiquement le besoin de recharger les classes.

Il faut désactiver dans le fichier `server.xml` les connecteurs qui ne sont pas utilisés.

61.12. Sécurisation

Cette section présente rapidement quelques actions possibles pour améliorer la sécurisation d'un serveur Tomcat notamment dans une optique d'exécution dans un environnement de production. Ces actions ne concernent que Tomcat et occulte complètement la sécurisation du système et du réseau.

Il faut exécuter Tomcat avec un user qui dispose uniquement des privilèges requis pour l'exécution (par exemple, il ne faut surtout pas exécuter Tomcat avec le user root sous Unix mais créer un user tomcat dédié à son exécution).

Les user possédant un rôle admin doivent avoir un mot de passe non triviale : il faut prohiber les user/mot de passe de type admin/admin.

Les droits d'accès aux répertoires et fichiers de Tomcat doivent être vérifiés pour ne pas permettre à quiconque de les modifier.

Il est préférable de ne pas installer l'outil d'administration : les fichiers de configuration doivent être modifiés à la main via le système.

Il faut modifier les valeurs par défaut des attributs port et shutdown du tag <server> du fichier de configuration server.xml : ceci permet d'éviter un éventuel shutdown grâce aux valeurs par défaut.

62. Des outils open source pour faciliter le développement

Chapitre 62

La communauté open source propose de nombreuses bibliothèques mais aussi des outils dont le but est de faciliter le travail des développeurs. Certains de ces outils sont détaillés dans des chapitres dédiés notamment Ant, Maven et JUnit. Ce chapitre va présenter d'autres outils open source pouvant être regroupés dans plusieurs catégories : contrôle de la qualité des sources et génération et mis en forme de code.

La génération de certains morceaux de code ou de fichiers de configuration peut parfois être fastidieuse voir même répétitif dans certains cas. Pour faciliter le travail des développeurs, des outils open source ont été développés par la communauté afin de générer certains morceaux de code. Ce chapitre présente deux outils open source : XDoclet et Middlegen.

La qualité du code source est un facteur important pour tous développements. Ainsi certains outils permettent de faire des vérifications sur des règles de codification dans le code source. C'est le cas pour l'outil CheckStyle.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ◆ [CheckStyle](#)
- ◆ [Jalopy](#)
- ◆ [XDoclet](#)
- ◆ [Middlegen](#)

62.1. CheckStyle

CheckStyle est un outil open source qui propose de puissantes fonctionnalités pour appliquer des contrôles sur le respect de règles de codifications.

Pour définir les contrôles réalisés lors de son exécution CheckStyle utilise une configuration qui repose sur des modules. Cette configuration est définie dans un fichier XML qui précise les modules utilisés et pour chacun d'entre eux leurs paramètres.

Le plus simple est d'utiliser le fichier de configuration nommé `sun_checks.xml` fourni avec CheckStyle. Cette configuration propose d'effectuer des contrôles de respect des normes de codification proposée par Sun. Il est aussi possible de définir son propre fichier de configuration.

Le site officiel de CheckStyle est à l'URL : <http://checkstyle.sourceforge.net/>

La version utilisée dans cette section est la 3.4

62.1.1. Installation

Il faut télécharger le fichier `checkstyle-3.4.zip` sur le site de ChekStyle et le décompresser dans un répertoire du système.

La décompression de ce fichier crée un répertoire `checkstyle-3.4` contenant lui même les bibliothèques utiles et deux répertoires (`docs` et `contrib`).

CheckStyle peut s'utiliser de deux façons :

- en ligne de commande
- comme une tâche Ant ce qui permet d'automatiser son exécution

62.1.2. Utilisation avec Ant

Pour utiliser CheckStyle, le plus simple est d'ajouter la bibliothèque checkstyle-all-3.4.jar au classpath.

Dans les exemples de cette section, la structure de répertoires suivante est utilisée :

```
/bin
/lib
/outils
/outils/lib
/outils/checkstyle
/src
/temp
/temp/checkstyle
```

Le fichier checkstyle-all-3.4.jar est copié dans le répertoire outils/lib et le fichier sun_checks.xml fourni par CheckStyle est copié dans le répertoire outils/checkstyle.

Il faut déclarer le tag CheckStyle dans Ant en utilisant le tag <taskdef> et définir une tâche qui va utiliser le tag <CheckStyle>.

Exemple : fichier source de test

```
public class MaClasse {

    public static void main() {
        System.out.println("Bonjour");
    }

}
```

Le fichier de build ci-dessous sera exécuté par Ant.

Exemple :

```
<project name="utilisation de checkstyle" default="compile" basedir=".">
  <!-- Definition des proprietes du projet -->
  <property name="projet.sources.dir"      value="src"/>
  <property name="projet.bin.dir"           value="bin"/>
  <property name="projet.lib.dir"           value="lib"/>
  <property name="projet.temp.dir"          value="temp"/>
  <property name="projet.outils.dir"        value="outils"/>
  <property name="projet.outils.lib.dir"    value="${projet.outils.dir}/lib"/>

  <!-- Definition du classpath du projet -->
  <path id="projet.classpath">
    <fileset dir="${projet.lib.dir}">
      <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <fileset dir="${projet.outils.lib.dir}">
      <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <pathelement location="${projet.bin.dir}" />
  </path>

  <!-- Declaration de la tache Ant permettant l'execution de checkstyle -->
  <taskdef resource="checkstyletask.properties"
    classpathref="projet.classpath" />
```

```

<!-- execution de checkstyle -->
<target name="checkstyle" description="CheckStyle">
  <checkstyle config="outils/checkstyle/sun_checks.xml">
    <fileset dir="${projet.sources.dir}" includes="**/*.java"/>
    <formatter type="plain"/>
  </checkstyle>
</target>

<!-- Compilation des classes du projet -->
<target name="compile" depends="checkstyle" description="Compilation des classes">
  <javac srcdir="${projet.sources.dir}"
    destdir="${projet.bin.dir}"
    debug="on"
    optimize="off"
    deprecation="on">
    <classpath refid="projet.classpath"/>
  </javac>
</target>
</project>

```

Résultat :

```

C:\java\test\testcheckstyle>ant
Buildfile: build.xml
checkstyle:
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\package.html:0: Missing package doc
umentation file.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:0: File does not end
with a newline.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:2: Missing a Javadoc
comment.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:2:1: Utility classes
should not have a public or default constructor.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:4:3: Missing a Javado
c comment.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:5: Line has trailing
spaces.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:5:35: La ligne contie
nt un caractPre tabulation.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:7: Line has trailing
spaces.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:7:1: La ligne contien
t un caractPre tabulation.
BUILD FAILED
file:C:/java/test/testcheckstyle/build.xml:27: Got 9 errors.
    Total time: 7 seconds

```

Le tag <checkstyle> possède plusieurs attributs :

Nom	Rôle
file	précise le nom de l'unique fichier à vérifier. Pour préciser un ensemble de fichiers, il faut définir un ensemble de fichiers grâce à un tag fils <fileset>
config	précise le nom du fichier de configuration des modules de ChecksStyle
failOnViolation	précise si les traitements de Ant doivent être stoppés en cas d'échec des contrôles. La valeur par défaut est true
failureProperty	précise le nom d'une propriété qui sera valorisée en cas d'échec des contrôles

Exemple :

```

...
<!-- execution de checkstyle -->
<target name="checkstyle" description="CheckStyle">
  <checkstyle config="outils/checkstyle/sun_checks.xml" failOnViolation="false">
    <fileset dir="${projet.sources.dir}" includes="**/*.java"/>
  </checkstyle>
</target>

```

```

    <formatter type="plain"/>
  </checkstyle>
</target>
...

```

Résultat :

```

C:\java\test\testcheckstyle>ant
Buildfile: build.xml
checkstyle:
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\package.html:0: Missing package doc
umentation file.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:2: Missing a Javadoc
comment.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:2:1: Utility classes
should not have a public or default constructor.
[checkstyle] C:\java\test\testcheckstyle\src\MaClasse.java:4:3: Missing a Javado
c comment.
compile:
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testcheckstyle\bin
BUILD SUCCESSFUL
    Total time: 11 seconds

```

Il est possible de préciser deux types de format de sortie des résultats lors de l'exécution de CheckStyle. Le format de sortie des résultats est précisé par un tag fils `<formatter>`. Ce tag possède deux attributs :

Nom	Rôle
type	précise le type. Deux valeurs sont possibles : plain (par défaut) et xml
toFile	précise un fichier qui va contenir les résultats dont le format correspondra au type (par défaut la sortie standard de la console)

Exemple :

```

...
<!-- execution de checkstyle -->
<target name="checkstyle" description="CheckStyle">
  <checkstyle config="outils/checkstyle/sun_checks.xml" failOnViolation="false">
    <fileset dir="${projet.sources.dir}" includes="**/*.java"/>
    <formatter type="xml" toFile="${projet.temp.dir}/checkstyle_erreurs.xml"/>
  </checkstyle>
</target>
...

```

Il est alors possible d'appliquer une feuille de style sur le fichier XML généré afin de créer un rapport dans un format dédié. L'exemple suivant utilise une feuille de style fournie par CheckStyle dans le répertoire contrib : cette feuille, nommée `checkstyle-frames.xml`, est copiée dans le répertoire `outils/checkstyle`.

Exemple :

```

...
<!-- execution de checkstyle -->
<target name="checkstyle" description="CheckStyle">
  <checkstyle config="${projet.outils.dir}/checkstyle/sun_checks.xml" failOnViolation="false">
    <fileset dir="${projet.sources.dir}" includes="**/*.java"/>
    <formatter type="xml" toFile="${projet.temp.dir}/checkstyle/checkstyle_erreurs.xml"/>
  </checkstyle>
  <style in="${projet.temp.dir}/checkstyle/checkstyle_erreurs.xml"
    out="${projet.temp.dir}/checkstyle/checkstyle_rapport.htm"
    style="${projet.outils.dir}/checkstyle/checkstyle-frames.xml"/>
</target>
...

```

Exemple :

```
C:\java\test\testcheckstyle>ant
Buildfile: build.xml
checkstyle:
[style] Processing C:\java\test\testcheckstyle\temp\checkstyle\checkstyle_er
reurs.xml to C:\java\test\testcheckstyle\temp\checkstyle\checkstyle_rapport.htm
[style] Loading stylesheet C:\java\test\testcheckstyle\outils\checkstyle\che
ckstyle-frames.xsl
compile:
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 8 seconds
```

Il est possible d'utiliser d'autres feuilles de style fournies par CheckStyle ou de définir sa propre feuille de style.

62.1.3. Utilisation en ligne de commandes

Pour utiliser CheckStyle en ligne de commandes, il faut ajouter le fichier checkstyle-all-3.4.jar au classpath par exemple en utilisant l'option -cp de l'interpréteur Java.

La classe à exécuter est com.puppcrawl.tools.checkstyle.Main

CheckStyle accepte plusieurs paramètres pour son exécution :

Option	Rôle
-c fichier_de_configuration	précise le fichier de configuration
-f format	précise le format (plain ou xml)
-o fichier	précise le fichier qui va contenir les résultats
-r	précise le répertoire dont les fichiers sources vont être récursivement traités

Exemple :

```
java -cp outils\lib\checkstyle-all-3.4.jar com.puppcrawl.tools.checkstyle.Main
-c outils\checkstyle\sun_checks.xml -r src
```

Exemple :

```
...
C:\java\test\testcheckstyle>java -cp outils\lib\checkstyle-all-3.4.jar com.puppy
crawl.tools.checkstyle.Main -c outils\checkstyle\sun_checks.xml -r src
Starting audit...
C:\java\test\testcheckstyle\src\package.html:0: Missing package documentation fi
le.
src\MaClasse.java.bak:0: File does not end with a newline.
src\MaClasse.java:2: Missing a Javadoc comment.
src\MaClasse.java:2:1: Utility classes should not have a public or default const
ructor.
src\MaClasse.java:4:3: Missing a Javadoc comment.
Audit done.
...
```

62.2. Jalopy

Jalopy est un outil open source qui propose de formater les fichiers source selon des règles définies.

Le site web officiel de Jalopy est <http://jalopy.sourceforge.net>

Jalopy propose entre autre les fonctionnalités suivantes :

- formatage des accolades selon plusieurs format (C, Sun, GNU)
- indentation du code
- gestion des sauts de ligne
- génération automatique ou vérification des commentaires Javadoc
- ordonnancement des éléments qui composent la classe
- ajout de texte au début et la fin de chaque fichier
- des plug in pour une intégration dans plusieurs outils : ant, Eclipse, Jbuilder, ...
- ...

Pour connaître les règles de formatage à appliquer, Jalopy utilise une convention qui est un ensemble de paramètres.

Jalopy peut être utilisé grâce à ces plug ins de plusieurs façons notamment avec Ant, en ligne commande ou avec certains IDE.

La version de Jalopy utilisée dans cette section est la 1.0.B10

62.2.1. Utilisation avec Ant

Le plus simple est d'utiliser Jalopy avec Ant pour automatiser son utilisation : pour cela, il faut télécharger le fichier `jalopy-ant-0.6.2.zip` et le décompresser dans un répertoire du système.

La structure de l'arborescence du projet utilisé dans cette section est la suivante :

```
/bin
/lib
/outils
/outils/lib
/src
```

Le répertoire `src` contient les sources Java à formater.

Les fichiers du répertoires `lib` de Jalopy sont copiés dans le répertoire `outils/lib` du projet.

Exemple : le fichier source qui sera formaté

```
public class MaClasse {public static void main() { System.out.println("Bonjour"); }}
```

Il faut définir un fichier `build.xml` pour Ant qui va contenir les différentes tâches du projet dont une permettant l'appel à Jalopy.

Exemple :

```
<project name="utilisation de jalopy" default="jalopy" basedir=".">
  <!-- Definition des proprietes du projet -->
  <property name="projet.sources.dir" value="src"/>
  <property name="projet.bin.dir" value="bin"/>
  <property name="projet.lib.dir" value="lib"/>
  <property name="projet.temp.dir" value="temp"/>
  <property name="projet.outils.dir" value="outils"/>
  <property name="projet.outils.lib.dir" value="${projet.outils.dir}/lib"/>

  <!-- Definition du classpath du projet -->
  <path id="projet.classpath">
    <fileset dir="${projet.lib.dir}">
      <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <fileset dir="${projet.outils.lib.dir}">
```

```

        <include name="*.jar"/>
    </fileset>
    <pathelement location="${projet.bin.dir}" />
</path>

<!-- Declaration de la tache Ant permettant l'execution de jalopy -->
<taskdef name="jalopy"
    classname="de.hunsicker.jalopy.plugin.ant.AntPlugin"
    classpathref="projet.classpath" />

<!-- execution de jalopy -->
<target name="jalopy" description="Jalopy" depends="compile" >
    <jalopy loglevel="info"
        threads="2"
        classpathref="projet.classpath">
        <fileset dir="${projet.sources.dir}">
            <include name="**/*.java" />
        </fileset>
    </jalopy>
</target>

<!-- Compilation des classes du projet -->
<target name="compile" description="Compilation des classes">
    <javac srcdir="${projet.sources.dir}"
        destdir="${projet.bin.dir}"
        debug="on"
        optimize="off"
        deprecation="on">
        <classpath refid="projet.classpath"/>
    </javac>
</target>
</project>

```

Exemple :

```

C:\java\test\testjalopy>ant
Buildfile: build.xml

compile:
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testjalopy\bin

jalopy:
[jalopy] Jalopy Java Source Code Formatter 1.0b10
[jalopy] Format 1 source file
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:0:0: Parse
[jalopy] 1 source file formatted

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 9 seconds

```

Suite à l'exécution de Jalopy, le code du fichier est reformaté.

Exemple :

```

public class MaClasse {
    public static void main() {
        System.out.println("Bonjour");
    }
}

```

Il est fortement recommandé de réaliser la tâche de compilation des sources avant leur formatage car pour assurer un formatage correct les sources doivent être corrects syntaxiquement parlant.

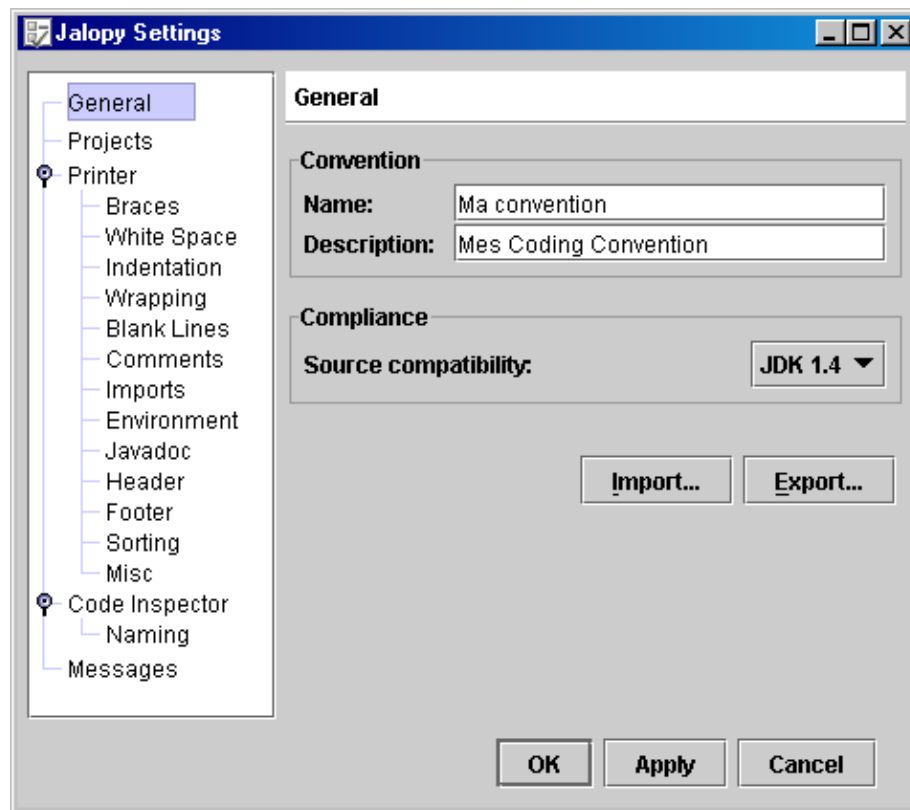
62.2.2. Les conventions

Jalopy est hautement paramétrable. Les options utilisées sont regroupées dans une convention.

Tous ses paramètres sont stockés dans le sous répertoire .jalopy du répertoire Home de l'utilisateur.

Pour faciliter la gestion de ces paramètres, Jalopy propose un outil graphique qui permet de gérer les conventions.

Pour exécuter cet outil, il suffit de lancer le script preferences dans le répertoire bin de Jalopy (preferences.bat sous Windows et preferences.sh sous Unix).



Toutes les nombreuses options de formatage d'une convention peuvent être réglées via cet outil. Consultez la documentation fournie avec Jalopy pour un détail de chaque option.

Une fonctionnalité particulièrement utile de cet outil est de proposer une pré-visualisation d'un exemple mettant en oeuvre les options sélectionnées.

Voici un exemple avec quelques personnalisations notamment une gestion des clauses import, la génération des commentaires Javadoc :

Exemple :

```
import java.util.*;

public class MaClasse {
    public static void main() {
        List liste = new ArrayList();
        System.out.println("Bonjour");
    }

    /**
     *
     */
    private int maMethode(int valeur) {
        return valeur * 2;
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java\test\testjalopy>ant
Buildfile: build.xml
```

```
compile:
```

```
[javac] Compiling 1 source file to C:\java\test\testjalopy\bin
```

```
jalopy:
```

```
[jalopy] Jalopy Java Source Code Formatter 1.0b10
```

```
[jalopy] Format 1 source file
```

```
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:0:0: Parse
```

```
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:1:0: On-demand import "java.util.List" expanded
```

```
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:1:0: On-demand import "java.util.ArrayList" expanded
```

```
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:11:1: Generated Javadoc comment
```

```
[jalopy] C:\java\test\testjalopy\src\MaClasse.java:18:3: Generated Javadoc comment
```

```
[jalopy] 1 source file formatted
```

```
BUILD SUCCESSFUL
```

```
Total time: 10 seconds
```

Voici le source du code reformaté :

Exemple :

```
//=====
// fichier :      MaClasse.java
// projet :      $project$
//
// Modification : date :      $Date$
//               auteur :    $Author$
//               revision :   $Revision$
//-----
// copyright:    JMD
//=====

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

/**
 * DOCUMENT ME!
 *
 * @author $author$
 * @version $Revision$
 */
public class MaClasse {
    /**
     * DOCUMENT ME!
     */
    public static void main() {
        List liste = new ArrayList();
        System.out.println("Bonjour");
        System.out.println("");
    }

    /**
     * Calculer le double
     *
     * @param valeur DOCUMENT ME!
     *
     * @return DOCUMENT ME!
     */
    private int maMethode(int valeur) {
        return valeur * 2;
    }
}
```

62.3. XDoclet



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

62.4. Middlegen



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Partie 9 : Concevoir et développer des applications

Pour faciliter le développement d'applications, il est préférable d'utiliser une méthodologie pour l'analyse et d'utiliser ou de définir des normes lors du développement. L'utilisation de frameworks et de bibliothèque dans une architecture adaptée fait aussi parti des impératif à mettre en oeuvre lors du développement d'une application.

Cette partie contient les chapitres suivants :

- ♦ Java et UML : propose une présentation de la notation UML ainsi que sa mise en oeuvre avec Java
- ♦ Les motifs de conception (design patterns) : présente certains modèles de conception en programmation orienté objet et leur mise en oeuvre avec Java
- ♦ Des normes de développement : propose de sensibiliser le lecteur à l'importance de la mise en place de normes de développement sur un projet et propose quelques règles pour définir une telle norme
- ♦ Les frameworks : présente les frameworks et propose quelques solutions open source pour quelques unes de leur famille
- ♦ Les frameworks de tests : propose une présentation de frameworks automatisant le passage de tests unitaires, notamment JUnit
- ♦ Des bibliothèques open source : présentation de quelques bibliothèques de la communauté open source particulièrement pratiques et utiles

Chapitre 63



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Le but d'UML est de modéliser un système en utilisant des objets. L'orientation objet de Java ne peut qu'inciter à l'utiliser avec UML. La modélisation proposée par UML repose sur 9 diagrammes.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Présentation de UML](#)
- ♦ [Les commentaires](#)
- ♦ [Les cas d'utilisation \(uses cases\)](#)
- ♦ [Le diagramme de séquence](#)
- ♦ [Le diagramme de collaboration](#)
- ♦ [Le diagramme d'états-transitions](#)
- ♦ [Le diagramme d'activités](#)
- ♦ [Le diagramme de classes](#)
- ♦ [Le diagramme d'objets](#)
- ♦ [Le diagramme de composants](#)
- ♦ [Le diagramme de déploiement](#)

63.1. Présentation de UML

UML qui est l'acronyme d'Unified Modeling Language est aujourd'hui indissociable de la conception objet. UML est le résultat de la fusion de plusieurs méthodes de conception objet des pères d'UML étaient les auteurs : Jim Rumbaugh (OMT), Grady Booch (Booch method) et Ivar Jacobson (use case).

UML a adopté et normalisé par l'OMG (Object Management Group) en 1997.

D'une façon général, UML est une représentation standardisée d'un système orienté objet.

UML n'est pas une méthode de conception mais notation graphique normalisée de présentation de certains concepts pour modéliser des systèmes objets. En particulier, UML ne précise pas dans quel ordre et comment concevoir les différents diagrammes qu'il définit. Cependant, UML est indépendant de toute méthode de conception et peut être utilisé avec n'importe lequel de ces processus.

Un standard de présentation des concepts permet de faciliter le dialogue entre les différents autres acteurs du projet : les autres analystes, les développeurs, et même les utilisateurs.

UML est composé de neuf diagrammes :

- des cas d'utilisation
- de séquence
- de collaboration
- d'états-transitions
- d'activité
- de classes
- d'objets
- de composants
- de déploiement

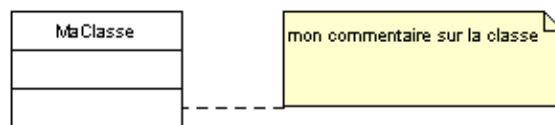
UML regroupe ces neuf diagrammes dans trois familles :

- les diagrammes statiques (diagrammes de classes, d'objet et de cas d'utilisation)
- les diagrammes dynamiques (diagrammes d'activité, de collaboration, de séquence, d'état-transitions et de cas d'utilisation)
- les diagrammes d'architecture : (diagrammes de composants et de déploiements)

63.2. Les commentaires

Utilisable dans chaque diagramme, UML propose une notation particulière pour indiquer des commentaires.

Exemple :



63.3. Les cas d'utilisation (uses cases)

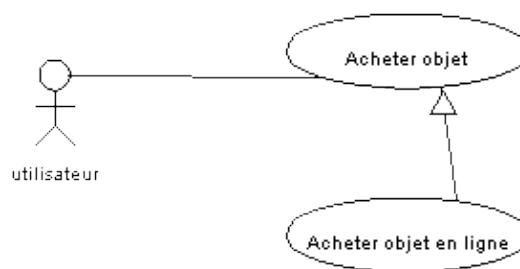
Ils sont développés par Ivar Jacobson et permettent de modéliser des processus métiers en les découpant en cas d'utilisation.

Ce diagramme permet de représenter les fonctionnalités d'un système. Il se compose :

- d'acteurs : ce sont des entités qui utilisent le système à représenter
- les cas d'utilisation : ce sont des fonctionnalités proposées par le système

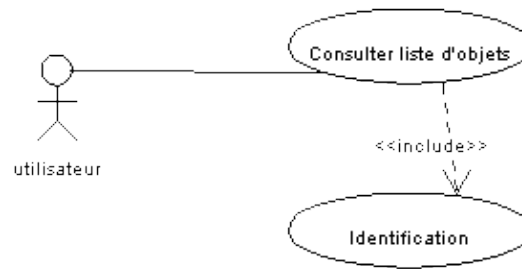
Un acteur n'est pas une personne désignée : c'est une entité qui joue un rôle dans le système. Il existe plusieurs types de relations qui associent un acteur et un cas d'utilisation :

- la généralisation : cette relation peut être vue comme une relation d'héritage. Un cas d'utilisation enrichit un autre cas en le spécialisant



- l'extension (stéréotype <<extend>>) : le cas d'utilisation complète un autre cas d'utilisation

- l'inclusion (stéréotype <<include>>) : le cas d'utilisation utilise un autre cas d'utilisation



Les cas d'utilisation sont particulièrement intéressants pour recenser les différents acteurs et les différentes fonctionnalités d'un système.

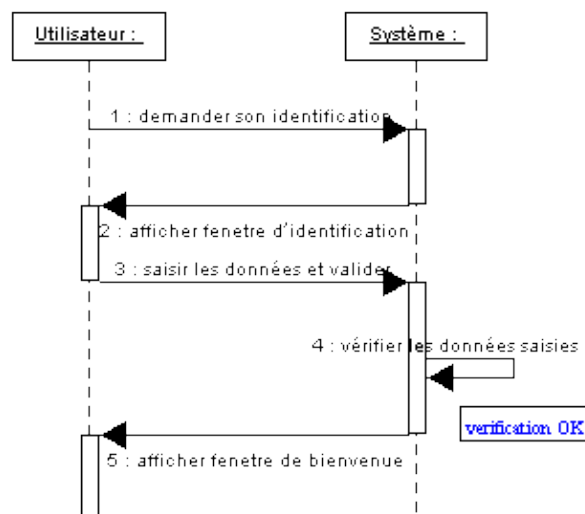
La simplicité de ce diagramme lui permet d'être rapidement compris par des utilisateurs non informaticiens. Il est d'ailleurs très important de faire participer les utilisateurs tout au long de son évolution.

Le cas d'utilisation est ensuite détaillé en un ou plusieurs scénarios. Un scénario est une suite d'échanges entre des acteurs et le système pour décrire un cas d'utilisation dans un contexte particulier. C'est un enchaînement précis et ordonné d'opérations pour réaliser le cas d'utilisation.

Si le scénario est trop "volumineux", il peut être judicieux de découper le cas d'utilisation en plusieurs cas d'utilisation et d'utiliser les relations appropriées.

Un scénario peut être représenté par un diagramme de séquence ou sous une forme textuelle. La première forme est très visuelle

Exemple :



La seconde facilite la représentation des opérations alternatives.

Les cas d'utilisation permettent de modéliser des concepts fonctionnels. Il ne précise pas comment chaque opération sera implémentée techniquement. Il faut rester le plus abstrait possible dans les concepts qui s'approchent de la partie technique.

Le découpage d'un système en cas d'utilisation n'est pas facile car il faut trouver un juste milieu entre un découpage faible (les scénarios sont importants) et un découpage faible (les cas d'utilisation se réduisent à une seule opération).

63.4. Le diagramme de séquence

Il permet de modéliser les échanges de message entre les différents objets dans le contexte d'un scénario précis

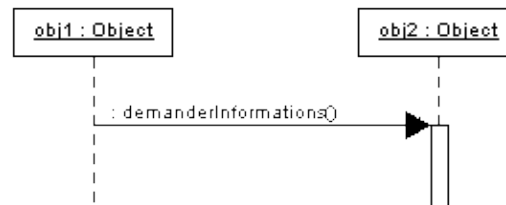
Il permet de représenter les interactions entre différentes entités. Il s'utilise essentiellement pour décrire les scénarios d'un cas d'utilisation (les entités sont les acteurs et le système) ou décrire des échanges entre objets.

Dans le premier cas, les interactions sont des actions qui sont réalisées par une entité.

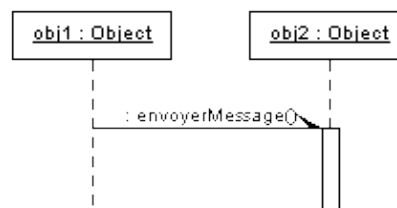
Dans le second cas, les interactions sont des appels de méthode.

Les interactions peuvent être de deux types :

- synchrone : l'émetteur attend une réponse du récepteur

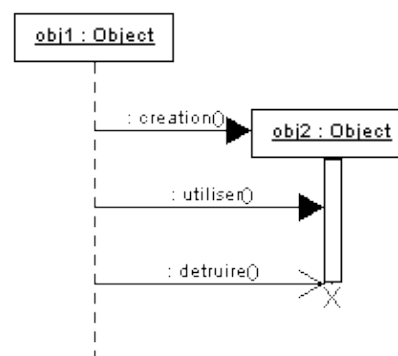


- asynchrone : l'émetteur poursuit son exécution sans attendre de réponse



Un diagramme de séquence peut aussi représenter le cycle de vie d'un objet.

Exemple :



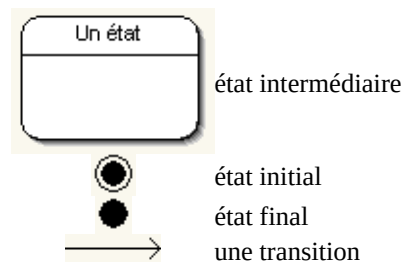
63.5. Le diagramme de collaboration

Il permet de modéliser la collaboration entre les différents objets.

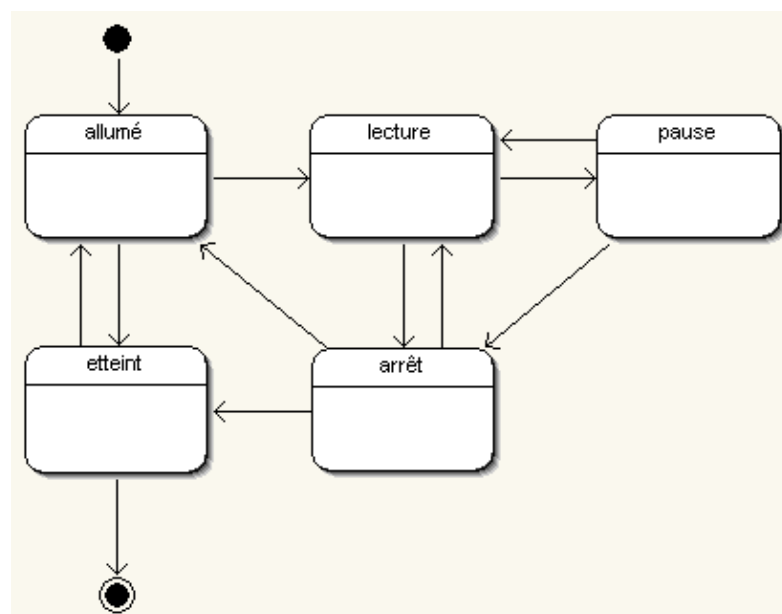
63.6. Le diagramme d'états-transitions

Un diagramme d'état permet de modéliser les différents états d'une entité, en générale une classe. L'ensemble de ces états est connu.

Ce diagramme se compose de plusieurs éléments principaux :

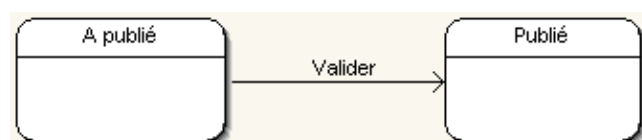


Exemple :



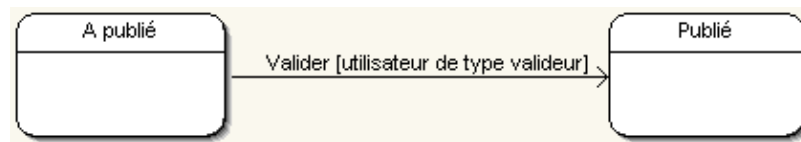
Les transitions sont des événements qui permettent de passer d'un état à un autre : chaque transition possède un sens qui précise l'état de départ et l'état d'arrivée (du côté de la flèche). Une transition peut avoir un nom qui permet de la préciser.

Exemple :



Il est possible d'ajouter une condition à une transition qui est expression booléenne qui sera vérifiée lors d'une demande de transition. Cette condition est indiquée entre crochet.

Exemple :



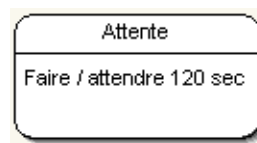
Dans un état, il est possible de préciser des actions ou des activités qui sont des traitements à réaliser dans un état. Celles ci sont décrites avec une étiquette qui désigne le moment de l'exécution.

Une action est un traitement cours. Une activité est un traitement durant tout ou partie de la durée de maintien de l'état.

Plusieurs étiquettes standards sont définies :

- entrée (entry) : action réalisé à l'entrée dans l'état
- sortie (exit) : action réalisée à la sortie de l'état
- faire (do) : activité exécuté durant l'état

Exemple :



Il est aussi possible de définir des actions internes

63.7. Le diagramme d'activités

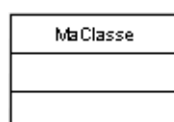
63.8. Le diagramme de classes

Ce schéma représente les différentes classes : il détaille le contenu de chaque classe mais aussi les relations qui peuvent exister entre les différentes classes.

Une classe est représentée par un rectangle séparée en trois parties :

- la première partie contient le nom de la classe
- la seconde contient les attributs de la classe
- la dernière contient les méthodes de la classe

Exemple :



Exemple :

```
public class MaClasse {
}
```

Les attributs d'une classe

Pour définir un attribut, il faut préciser son nom suivi du caractère ":" et du type de l'attribut.

Le modificateur d'accès de l'attribut doit précéder son nom et peut prendre les valeurs suivantes :

Caractère	Rôle
+	accès public
#	accès protected
-	accès private

Une valeur d'initialisation peut être précisée juste après le type en utilisant le signe "=" suivi de la valeur.

Exemple :

MaClasse
+champPublic : int = 0 #champProtected : double = 0 -champPrive : boolean = false

Exemple :

```
public class MaClasse {  
    public int champPublic = 0;  
    protected double champProtected = 0;  
    private boolean champPrive = false;  
}
```

Les méthodes d'une classe

Les modificateurs sont identiques à ceux des attributs.

Les paramètres de la méthodes peuvent être précisés en les indiquant entre les parathèses sous la forme nom : type.

Si la méthode renvoie une valeur son type doit être précisé après un signe ":".

Exemple :

MaClasse
+methode1(valeur:int) #methode2() : String -methode3()

Exemple :

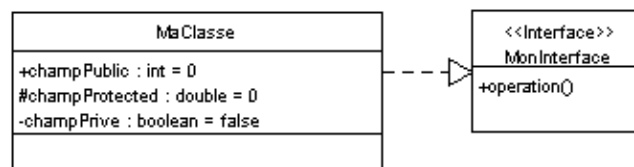
```
public class MaClasse {  
    public void methode1(int valeur){  
    }  
    protected String methode2(){  
    }  
    private void methode3(){  
    }
```

```
}  
}
```

Il n'est pas obligatoire d'inclure dans le diagramme tous les attributs et toutes les méthodes d'une classe : seules les entités les plus significatives et utiles peuvent être mentionnées.

L'implémentation d'une interface

Exemple :

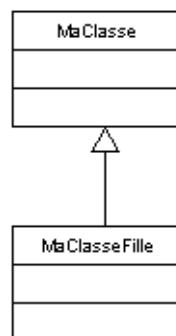


Exemple :

```
public class MaClasse implements MonInterface {  
    public int champPublic = 0;  
    protected double champProtected = 0;  
    private boolean champPrive = false;  
  
    public operation() {  
        }  
}
```

La relation d'héritage

Exemple :



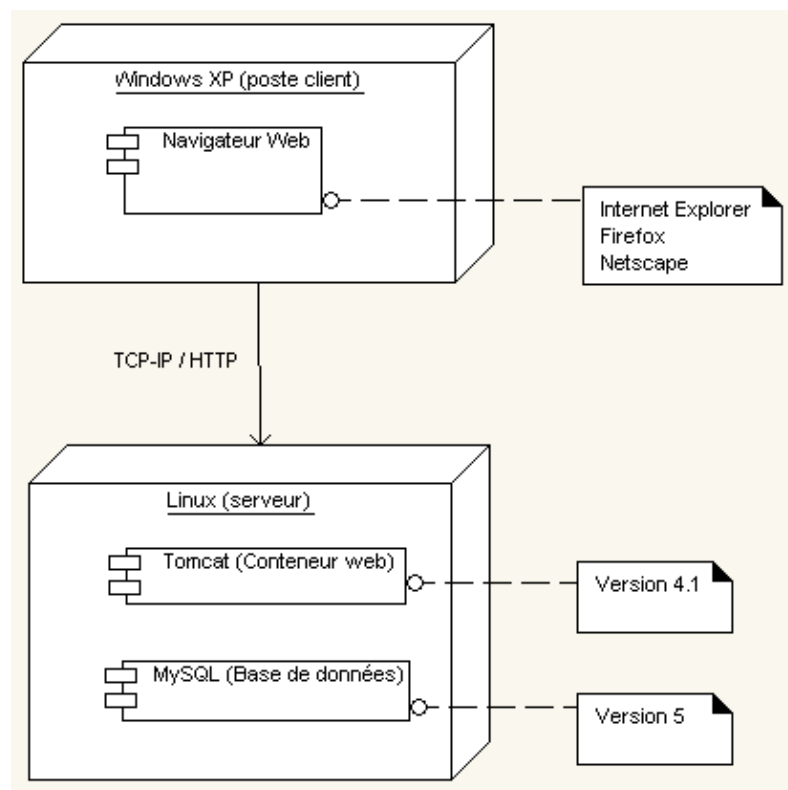
Exemple :

```
public class MaClasseFille extends MaClasse {  
}
```

63.9. Le diagramme d'objets

63.10. Le diagramme de composants

63.11. Le diagramme de déploiement



64. Les motifs de conception (design patterns)

Chapitre 64

Le nombre de développement avec des technologies orientées objets augmentant, l'idée de réutiliser des techniques pour solutionner des problèmes courants à abouti aux recensements d'un certain nombre de modèles connus sous les motifs de conception (design patterns).

Ces modèles sont définis pour pouvoir être utilisés avec un maximum de langage orienté objet.

Le nombre de ces modèles est en constante augmentation. Le but de ce chapitre n'est pas de tous les recenser mais de présenter les plus utilisés et de fournir un ou des exemples de leur mise en oeuvre avec Java.

Il est habituel de regrouper ces modèles communs dans trois grandes catégories :

- les modèles de création (creational patterns)
- les modèles de structuration (structural patterns)
- les modèles de comportement (behavioral patterns)

Le motif de conception le plus connu est sûrement le modèle MVC (Model View Controller) mis en oeuvre en premier avec SmallTalk.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les modèles de création
- ♦ Les modèles de structuration
- ♦ Les modèles de comportement

64.1. Les modèles de création

Dans cette catégorie, il existe 5 modèles principaux :

Nom	Rôle
Fabrique (Factory)	Créer un objet dont le type dépend du contexte
Fabrique abstraite (abstract Factory)	Fournir une interface unique pour instancier des objets d'une même famille sans avoir à connaître les classes à instancier
Monteur (Builder)	
Prototype (Prototype)	Création d'objet à partir d'un prototype
Singleton (Singleton)	Classe qui ne pourra avoir qu'une seule instance

64.1.1. Fabrique (Factory)

La fabrique permet de créer un objet dont le type dépend du contexte : cet objet fait partie d'un ensemble de sous classes. L'objet retourné par la fabrique est donc toujours du type de la classe mère mais grâce au polymorphisme les traitements exécutés sont ceux de l'instance créée.

Ce motif de conception est utilisé lorsqu'à l'exécution il est nécessaire de déterminer dynamiquement quel objet d'un ensemble de sous classes doit être instancié.

Il est utilisable lorsque :

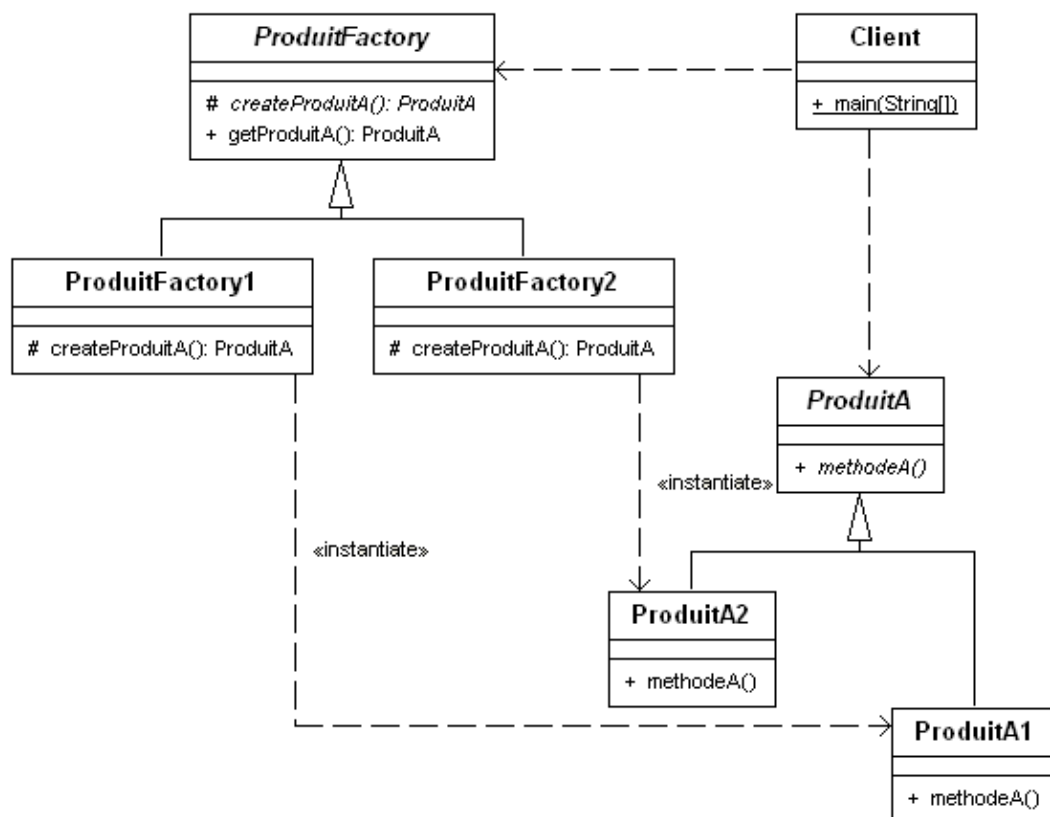
- Le client ne peut déterminer le type d'objet à créer qu'à l'exécution
- Il y a une volonté de centraliser la création des objets

L'utilisation d'une fabrique permet de rendre l'instanciation d'objets plus flexible que l'utilisation de l'opérateur d'instanciation new.

Ce design pattern peut être implémenté sous plusieurs formes dont les deux principales sont :

- Déclarer la fabrique abstraite et laisser une de ces sous classes créer l'objet
- Déclarer une fabrique dont la méthode de création de l'objet attend les données nécessaires pour déterminer le type de l'objet à instancier

Il est possible d'implémenter la fabrique sous la forme d'une classe abstraite et de définir des sous classes chargées de réaliser les différentes instanciations.



La classe ProduitFactory propose la méthode getProduitA() qui se charge de retourner l'instance créée. Elle se charge uniquement de retourner la valeur de la méthode createProduitA().

Les classes ProduitFactory1 et ProduitFactory2 sont les implémentations concrètes de la fabrique. Elles redéfinissent la méthode createProduitA() pour qu'elle renvoie l'instance du produit.

La classe ProduitA est la classe abstraite mère de tous les produits.

Les classes ProduitA1 et ProduitA2 sont des implémentations concrètes de produit.

Exemple : le code sources des différentes classes

```
package com.jmd.test.dej.factory1;

public class Client {
```

```

    public static void main(String[] args) {
        ProduitFactory produitFactory1 = new ProduitFactory1();
        ProduitFactory produitFactory2 = new ProduitFactory2();

        ProduitA produitA = null;

        System.out.println("Utilisation de la premiere fabrique");
        produitA = produitFactory1.getProduitA();
        produitA.methodeA();

        System.out.println("Utilisation de la seconde fabrique");
        produitA = produitFactory2.getProduitA();
        produitA.methodeA();
    }
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public abstract class ProduitFactory {

    public ProduitA getProduitA() {
        return createProduitA();
    }

    protected abstract ProduitA createProduitA();
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public class ProduitFactory1 extends ProduitFactory {

    protected ProduitA createProduitA() {
        return new ProduitA1();
    }
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public class ProduitFactory2 extends ProduitFactory {

    protected ProduitA createProduitA() {
        return new ProduitA2();
    }
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public abstract class ProduitA {

    public abstract void methodeA();
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public class ProduitA1 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA1.methodeA()");
    }
}

package com.jmd.test.dej.factory1;

public class ProduitA2 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA2.methodeA()");
    }
}

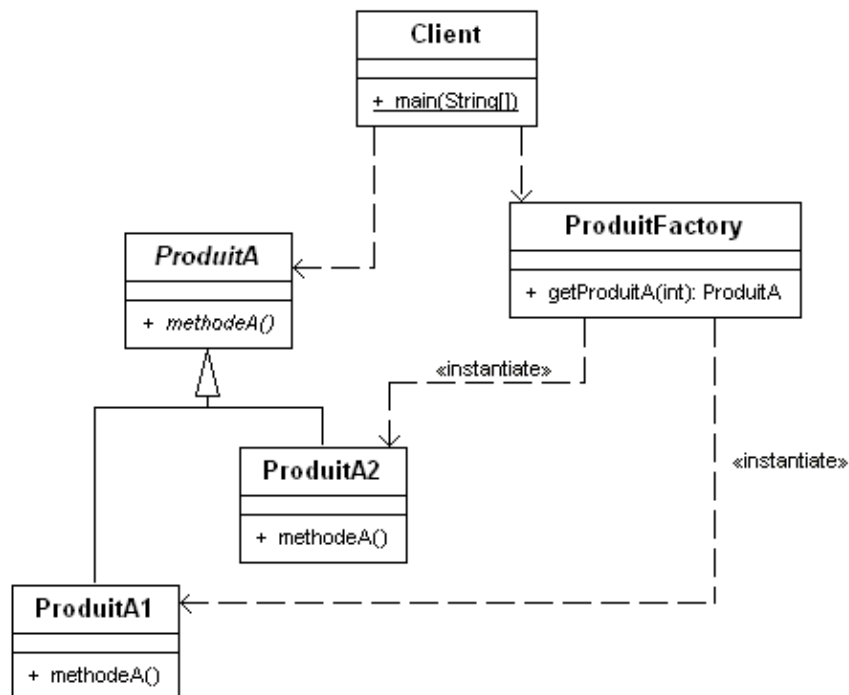
```

Résultat :

Utilisation de la premiere fabrique
 ProduitA1.methodeA()
 Utilisation de la seconde fabrique
 ProduitA2.methodeA()

Il est possible d'implémenter la fabrique sous la forme d'une classe qui possède une méthode chargée de renvoyer l'instance voulue. La création de cette instance est alors réalisée en fonction de données du contexte (valeurs fournies en paramètres de la méthode, fichier de configuration, paramètres de l'application, ...).

Dans l'exemple ci-dessous, la méthode `getProduitA()` attend en paramètre une constante qui précise le type d'instance à créer.

**Exemple : le code sources des différentes classes**

```

package com.jmd.test.dej.factory2;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        ProduitFactory produitFactory = new ProduitFactory();

        ProduitA produitA = null;

        produitA = produitFactory.getProduitA(ProduitFactory.TYPE_PRODUITA1);
        produitA.methodeA();

        produitA = produitFactory.getProduitA(ProduitFactory.TYPE_PRODUITA2);
        produitA.methodeA();

        produitA = produitFactory.getProduitA(3);
        produitA.methodeA();

    }
}

package com.jmd.test.dej.factory2;

public class ProduitFactory {

```

```

public static final int TYPE_PRODUITA1 = 1;
public static final int TYPE_PRODUITA2 = 2;

public ProduitA getProduitA(int typeProduit) {
    ProduitA produitA = null;

    switch (typeProduit) {
        case TYPE_PRODUITA1:
            produitA = new ProduitA1();
            break;
        case TYPE_PRODUITA2:
            produitA = new ProduitA2();
            break;
        default:
            throw new IllegalArgumentException("Type de produit inconnu");
    }

    return produitA;
}
}

package com.jmd.test.dej.factory2;

public abstract class ProduitA {

    public abstract void methodeA();
}

package com.jmd.test.dej.factory2;

public class ProduitA1 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA1.methodeA()");
    }
}

package com.jmd.test.dej.factory2;

public class ProduitA2 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA2.methodeA()");
    }
}
}

```

Résultat :

```

ProduitA1.methodeA()
ProduitA2.methodeA()
java.lang.IllegalArgumentException: Type de produit inconnu
    at com.jmd.test.dej.factory2.ProduitFactory.getProduitA(ProduitFactory.java:19)
    at com.jmd.test.dej.factory2.Client.main(Client.java:16)
Exception in thread "main"

```

Cette implémentation est plus légère à mettre en oeuvre.

Remarque : c'est une bonne pratique de toujours respecter la même convention de nommage dans le nom des fabriques et dans le nom de la méthode qui renvoie l'instance.

64.1.2. Fabrique abstraite (abstract Factory)

Le motif de conception Abstract Factory (fabrique abstraite) permet de fournir une interface unique pour instancier des objets d'une même famille sans avoir à connaître les classes à instancier.

L'utilisation de ce motif est pertinent lorsque :

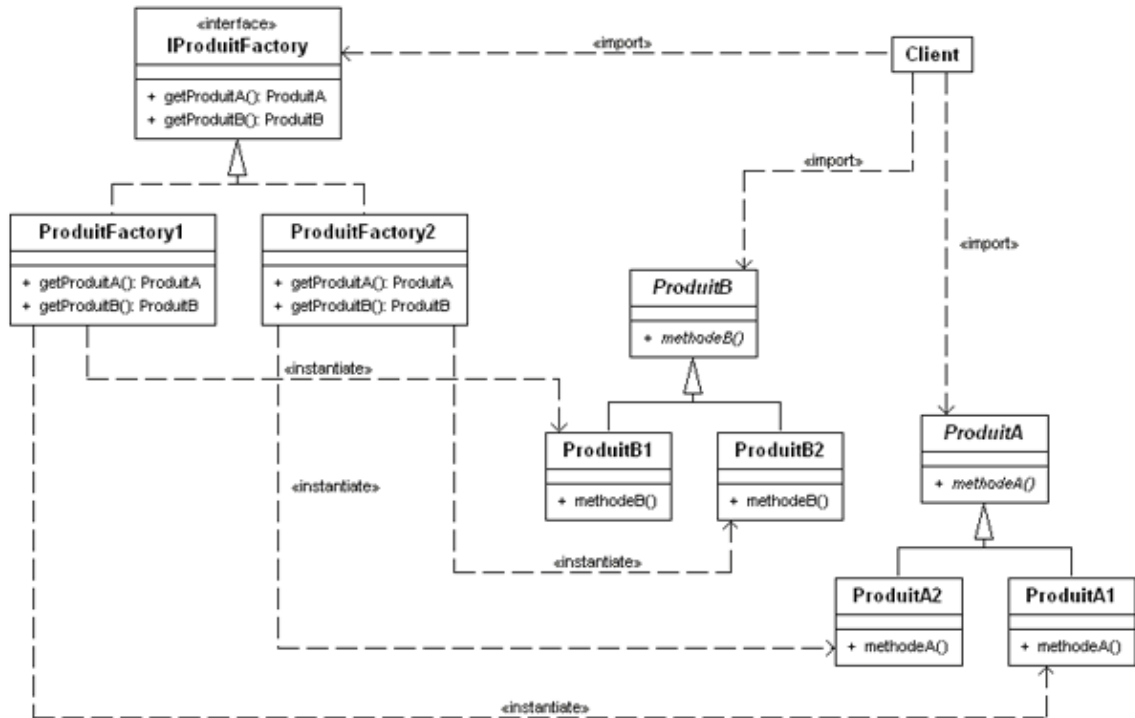
Développons en Java

1167

- Le système doit être indépendant de la création des objets qu'il utilise
- Le système doit être capable de créer des objets d'une même famille

Le principal avantage de ce motif de conception est d'isoler la création des objets retournés par la fabrique. L'utilisation d'une fabrique abstraite permet de facilement remplacer une fabrique par une autre selon les besoins.

Le motif de conception fabrique abstraite peut être interprété et mis en oeuvre de différentes façons. Le diagramme UML ci-dessous propose une mise en oeuvre possible avec deux familles de deux produits.



Dans cet exemple, les classes suffixées par un chiffre correspondent aux classes relatives à une famille donnée.

Les classes mises en oeuvre sont :

- IProduitFactory : interface pour les fabriques de création d'objets. Elle définit donc les méthodes nécessaires à la création des objets
- ProduitFactory1 et ProduitFactory2 : fabriques qui réalisent la création des objets
- ProduitA et ProduitB : interfaces des deux familles de produits (En Java, cela peut être une classe abstraite ou une interface)
- ProduitA1, ProduitA2, ProduitB1 et ProduitB2 : implémentations des produits des deux familles
- Client : classe qui utilise la fabrique pour obtenir des objets

C'est une des classes filles de la fabrique qui se charge de la création des objets d'une famille. Ainsi tous les objets créés doivent hériter d'une classe abstraite qui sert de modèle pour toutes les classes de la famille.

Le client utilise une implémentation concrète de la fabrique abstraite pour obtenir une instance d'un objet créé par la fabrique.

Cette instance est obligatoirement du type de la classe abstraite dont toutes les classes concrètes héritent. Ainsi des objets concrets sont retournés par la fabrique mais le client ne peut utiliser que leur interface abstraite.

Comme il n'y a pas de relation entre le client et la classe concrète retournée par la fabrique, celle-ci peut renvoyer n'importe quelle classe qui hérite de la classe abstraite.

Ceci permet facilement :

- De remplacer une classe concrète par une autre.
- D'ajouter de nouveaux types d'objets qui héritent de la classe abstraite sans modifier le code qui utilise la fabrique.

Pour prendre en compte une nouvelle famille de produit dans le code client, il suffit simplement d'utiliser la fabrique dédiée à cette famille. Le reste du code client ne change pas. Ceci est beaucoup plus simple que d'avoir à modifier dans le code client l'instanciation des classes concrètes concernées.

Exemple :

```
package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        IProduitFactory produitFactory1 = new ProduitFactory1();
        IProduitFactory produitFactory2 = new ProduitFactory2();

        ProduitA produitA = null;
        ProduitB produitB = null;

        System.out.println("Utilisation de la premiere fabrique");
        produitA = produitFactory1.getProduitA();
        produitB = produitFactory1.getProduitB();
        produitA.methodeA();
        produitB.methodeB();

        System.out.println("Utilisation de la seconde fabrique");
        produitA = produitFactory2.getProduitA();
        produitB = produitFactory2.getProduitB();
        produitA.methodeA();
        produitB.methodeB();

    }
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public interface IProduitFactory {

    public ProduitA getProduitA();
    public ProduitB getProduitB();

}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitFactory1 implements IProduitFactory {

    public ProduitA getProduitA() {
        return new ProduitA1();
    }

    public ProduitB getProduitB() {
        return new ProduitB1();
    }

}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitFactory2 implements IProduitFactory {

    public ProduitA getProduitA() {
        return new ProduitA2();
    }

    public ProduitB getProduitB() {
        return new ProduitB2();
    }

}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public abstract class ProduitA {
```

```

    public abstract void methodeA();
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitA1 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA1.methodeA()");
    }
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitA2 extends ProduitA {

    public void methodeA() {
        System.out.println("ProduitA2.methodeA()");
    }
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public abstract class ProduitB {

    public abstract void methodeB();
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitB1 extends ProduitB {

    public void methodeB() {
        System.out.println("ProduitB1.methodeB()");
    }
}

package com.jmd.test.dej.abstractfactory;

public class ProduitB2 extends ProduitB {

    public void methodeB() {
        System.out.println("ProduitB2.methodeB()");
    }
}

```

Résultat :

```

Utilisation de la premiere fabrique
ProduitA1.methodeA()
ProduitB1.methodeB()
Utilisation de la seconde fabrique
ProduitA2.methodeA()
ProduitB2.methodeB()

```

Une fabrique concrète est généralement un singleton.

64.1.3. Monteur (Builder)



64.1.4. Prototype (Prototype)



Cette section sera développée dans une version future de ce document

64.1.5. Singleton (Singleton)

Ce modèle permet de définir une classe dont il ne pourra y avoir qu'une seule instance. Le modèle assure aussi l'accès à cette unique instance.

Ce modèle est particulièrement utile pour le développement d'objets de type gestionnaire. En effet ce type d'objet doit être unique car il gère d'autres objets par exemple un gestionnaire de logs.

Pour mettre en oeuvre ce modèle, il faut :

- créer une instance de la classe et la stocker dans une variable privée
- empêcher l'utilisation du ou des constructeurs
- fournir une méthode qui renvoie l'instance stockée dans la variable privée

Exemple :

```
public class MonSingleton {  
  
    /** Singleton. */  
    private static MonSingleton monSingleton = new MonSingleton();  
  
    /**  
     * Constructeur de la classe MonSingleton.  
     */  
    private MonSingleton() {  
        super();  
    }  
  
    /**  
     * Renvoie le singleton.  
     */  
    public static MonSingleton get() {  
        return monSingleton;  
    }  
  
    public void afficher() {  
        System.out.println("Singleton");  
    }  
}
```

Pour vérifier que l'usage du constructeur est impossible, il suffit de compiler une classe qui tente d'en faire usage.

Exemple :


```
public class TestSingleton1 {
    public static void main() {
        MonSingleton ms = new MonSingleton();
        ms.afficher();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java>javac TestSingleton1.java

TestSingleton1.java:4:
No constructor matching MonSingleton() found in class Mon
Singleton.

                MonSingleton ms = new MonSingleton();
                                   ^
1 error
```

Le compilateur indique une erreur car le constructeur a été déclaré private pour empêcher son appel.

Pour pouvoir utiliser l'instance de la classe, il faut appeler la méthode qui renvoie l'instance unique.

Exemple :

```
public class TestSingleton2 {
    public static void main(String[] args) {
        MonSingleton ms = MonSingleton.get();
        ms.afficher();
    }
}
```

Résultat :

```
C:\java>javac TestSingleton2.java

C:\java>java TestSingleton2
Singleton

C:\java>
```

Il faut impérativement déclarer le ou les constructeurs par défaut et explicitement déclarer un constructeur par défaut pour empêcher le compilateur de l'ajouter.

L'instanciation de l'unique instance peut être réalisée de façon statique ou réalisée à la demande. Dans ce cas, la méthode qui renvoie l'instance doit vérifier qu'elle existe et dans la cas contraire, créer l'instance, la stockée dans la variable privée et la renvoyer.

Pour accentuer encore l'assurance de l'unicité de l'instance, il peut être utile de déclarer la classe finale pour éviter que celle ci soit héritée. En effet cette possibilité permettrait de créer un nouveau constructeur dans la classe fille ou de rendre celle ci clonable.

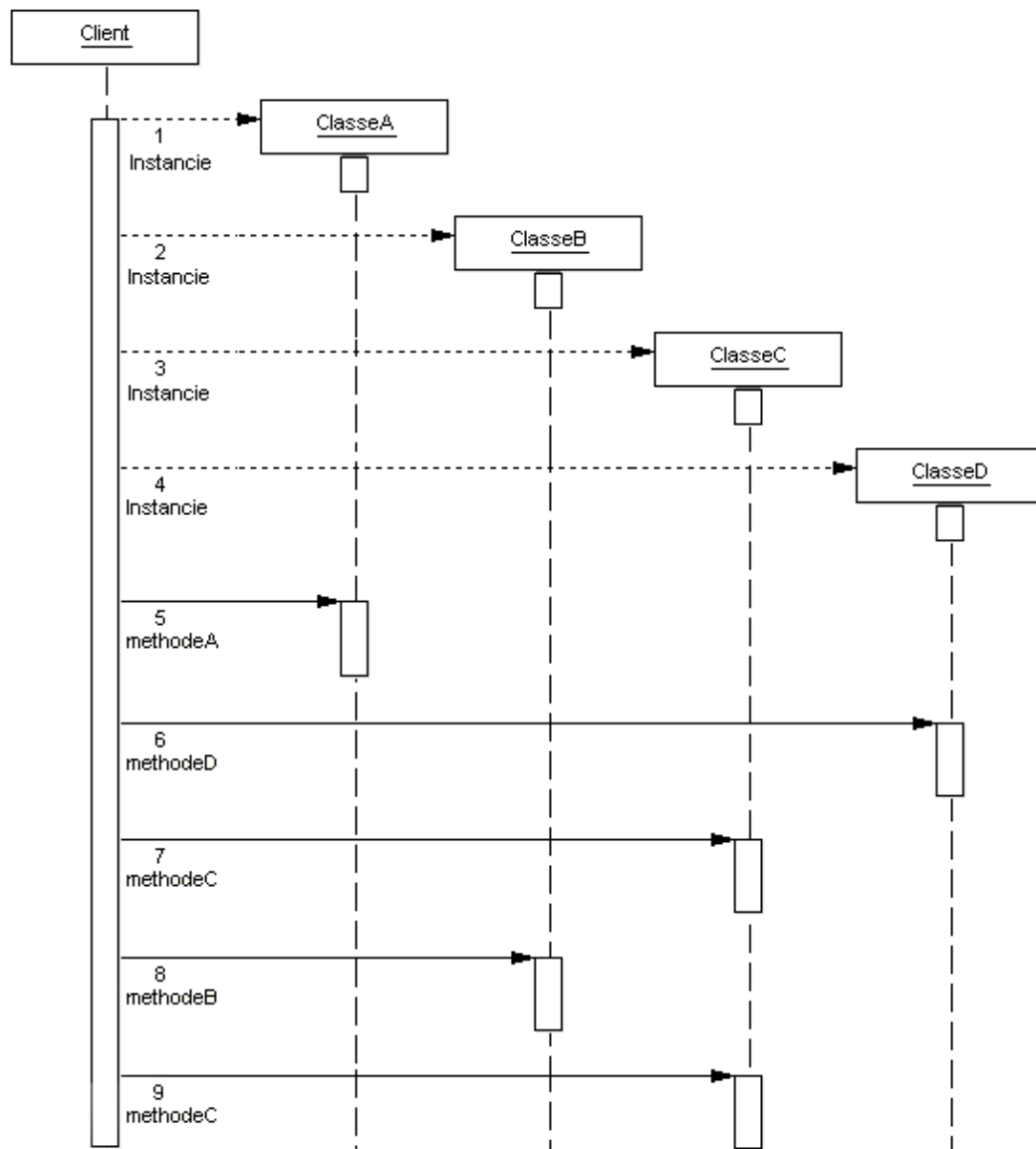
64.2. Les modèles de structuration

64.2.1. Façade (Facade)

Une bonne pratique de conception est d'essayer de limiter le couplage existant entre des fonctionnalités proposées par différentes entités. Dans la pratique, il est préférable de développer un petit nombre de classes et de proposer une classe pour les utiliser. C'est ce que propose le motif de conception façade.

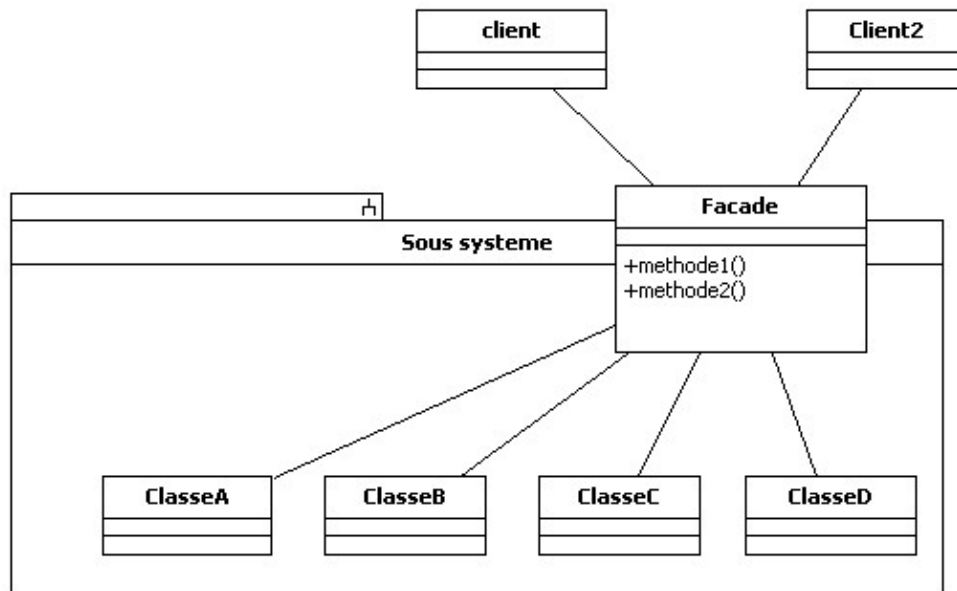
Le but est de proposer une interface facilitant la mise en oeuvre d'un ensemble de classes généralement regroupées dans un ou plusieurs sous systèmes. Il permet d'offrir un niveau d'abstraction entre l'ensemble de classes et celles qui souhaitent les utiliser en proposant une interface de plus haut niveau pour utiliser les classes du sous système.

Exemple : un client qui utilise des classes d'un sous système directement



Cet exemple volontairement simpliste va être modifié pour mettre en oeuvre le modèle de conception Façade.

Employer ce modèle aide à simplifier une grande partie de l'interface pour utiliser les classes du sous système. Il facilite la mise en oeuvre de plusieurs classes en fournissant une couche d'abstraction supplémentaire entre ce dernier et les classes qui les utilisent. Le modèle Façade permet donc de faciliter la compréhension et l'utilisation d'un sous système complexe que ce soit pour faciliter l'utilisation de tout ou partie du système ou pour forcer une utilisation particulière du système.



Les classes du sous système encapsulent les traitements qui seront exécutés par des appels de méthodes de l'objet Façade. Ces classes ne doivent pas connaître ni de surcroît avoir de référence sur l'objet Façade.

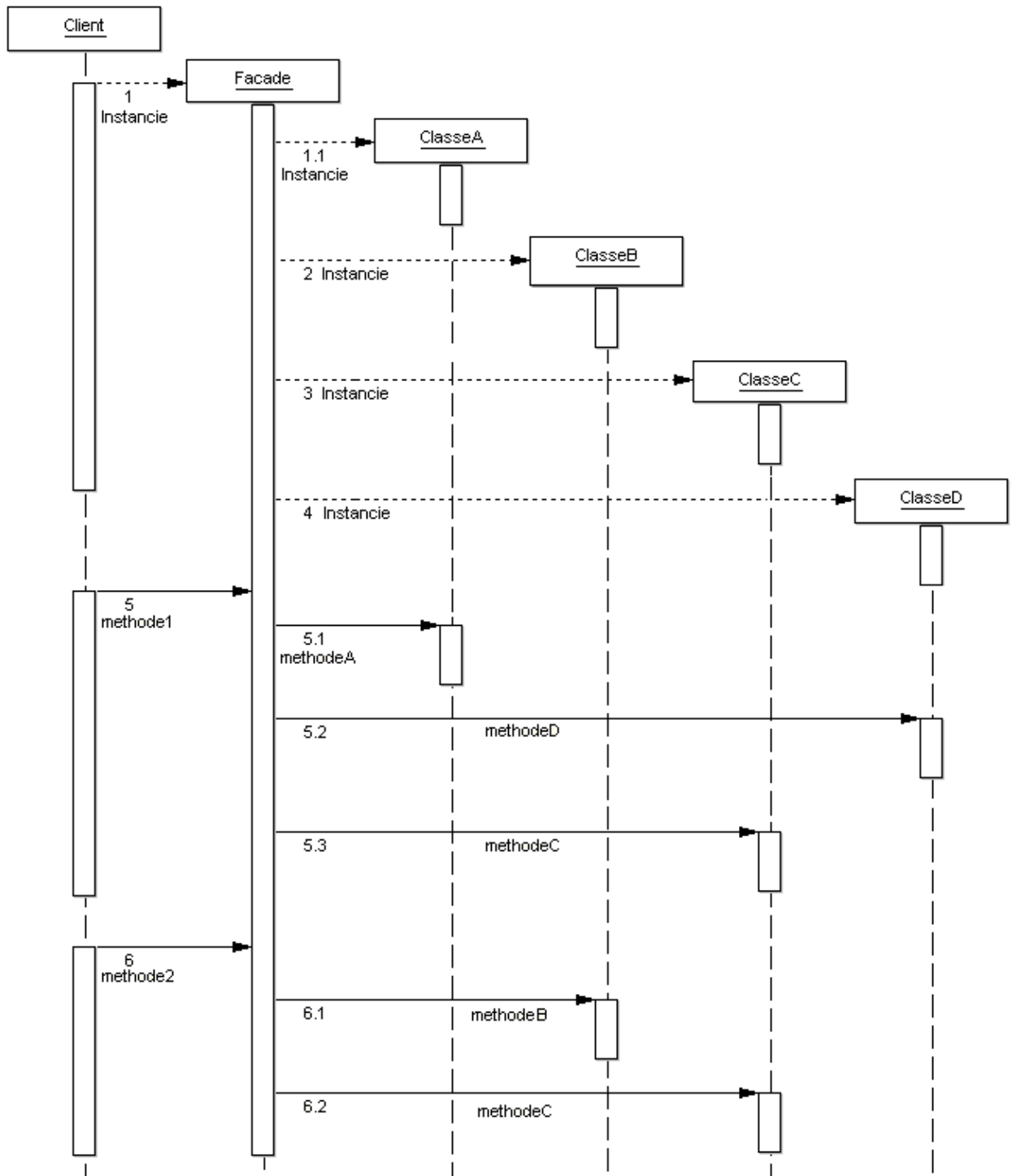
La façade propose un ensemble de méthodes qui vont réaliser les appels nécessaires aux classes du sous système pour offrir des fonctionnalités cohérentes. Elle propose une interface pour faciliter l'utilisation du sous système en implémentant les traitements requis pour utiliser les classes du sous système.

La classe qui implémente le modèle Façade encapsule les appels aux différentes classes nécessaires à l'exécution d'un traitement cohérent impliquant plusieurs de ces classes. Il fait donc office de point d'entrée pour utiliser le sous système.

Ce modèle implique donc plusieurs classes :

- Le client qui va utiliser la façade
- La façade
- Les classes du sous système utilisées par la façade

Exemple :



Le code à utiliser dans la classe client est réduit ce qui va en faciliter la maintenance. La façade masque donc les complexités du sous système utilisé et fournit une interface simple d'accès pour les clients qui l'utilise.

Exemple :

```

public class ClientTestFacade {
    public static void main(String[] argv) {
        TestFacade facade = new TestFacade();

        facade.methode1();
        facade.methode2();
    }
}

public class TestFacade {
    ClasseA classeA;
    ClasseB classeB;

```

```

ClasseC classeC;
ClasseD classeD;

public TestFacade() {
    classeA = new ClasseA();
    classeB = new ClasseB();
    classeC = new ClasseC();
    classeD = new ClasseD();
}

public void methode1() {
    System.out.println("Methode2 : ");
    classeA.methodeA();
    classeD.methodeD();
    classeC.methodeC();
}

public void methode2() {
    System.out.println("Methode1 : ");
    classeB.methodeB();
    classeC.methodeC();
}
}

public class ClasseA {
    public void methodeA() {
        System.out.println(" - MethodeA ClasseA");
    }
}

public class ClasseB {
    public void methodeB() {
        System.out.println(" - MethodeB Classe B");
    }
}

public class ClasseC {
    public void methodeC() {
        System.out.println(" - MethodeC ClasseC");
    }
}

public class ClasseD {
    public void methodeD() {
        System.out.println(" - MethodeD ClasseD");
    }
}

```

Résultat :

```

Methode2 :
- MethodeA ClasseA
- MethodeD ClasseD
- MethodeC ClasseC
Methode1 :
- MethodeB Classe B
- MethodeC ClasseC

```

Le modèle Façade peut être utilisé pour :

- Faciliter l'utilisation partielle d'un sous système complexe ou de plusieurs classes
- Masquer l'existence d'un sous système
- Ajouter des fonctionnalités sans modifier le sous système
- Assurer un découplage entre le client et le sous système (par exemple pour chaque couche d'une architecture logiciel N tiers)

L'utilisation d'une façade permet au client de limiter le nombre d'objets à utiliser puisqu'il se contente simplement d'appeler une ou plusieurs méthodes de la façade. C'est ces méthodes qui vont utiliser les classes du sous système,

masquant ainsi au client toute la complexité de leur mise en oeuvre.

Il peut être pratique de définir une façade sans état (aucune des méthodes de la façade n'utilisent des membres non statiques de la classe) car dans ce cas, une seule et unique instance de la façade peut être définie côté client en mettant en oeuvre le modèle de conception singleton prévu à cet effet.

Il est possible de proposer des fonctionnalités supplémentaires dans la façade qui enrichisse la mise en oeuvre du sous système.

La façade peut aussi être utilisée pour masquer le sous système. La façade peut encapsuler les classes du sous système et ainsi cacher au client l'existence du sous système. Cette mise en oeuvre facilite le remplacement du sous système par un autre : il suffit simplement de modifier la façade pour que le client continue à fonctionner.

Il est possible que toutes les fonctionnalités proposées par les classes du sous système ne soient pas accessibles via la façade : son but est de simplifier leurs utilisations mais pas de proposer toutes les fonctionnalités.

Ce motif de conception est largement utilisé.

64.2.2. Décorateur (Decorator)

Le motif de conception décorateur (decorator en anglais) permet d'ajouter des fonctionnalités à un objet en mettant en oeuvre une solution plus souple que l'héritage : il permet d'ajouter des fonctionnalités à une ou plusieurs méthodes existantes d'une classe dynamiquement.

La programmation orienté objet propose l'héritage pour ajouter des fonctionnalités à une classe, cependant l'héritage possède quelques contraintes et il n'est toujours possible de le mettre en oeuvre (par exemple si la classe est finale).

Avec l'héritage, il serait nécessaire de définir autant de classe fille que de cas ce qui peut vite devenir ingérable. Avec l'utilisation d'un décorateur, il suffit de définir un décorateur pour chaque fonctionnalité et de les utiliser par combinaison en fonction des besoins. L'héritage ajoute des fonctionnalités de façon statique (à la compilation) alors que le décorateur ajoute des fonctionnalités de façon dynamique (à l'exécution).

L'héritage crée une nouvelle classe qui reprend les fonctionnalités de la classe mère et les modifie ou les enrichie. Mais il possède quelques inconvénients :

- Il n'est pas toujours possible (par exemple pour une classe déclarée finale)
- Cela peut faire augmenter le nombre de classes pour définir tous les cas de figure requis
- L'ajout des fonctionnalités est statique

Le modèle de conception décorateur apporte une solution à ces trois inconvénients et propose donc une alternative à l'héritage.

Le motif de conception décorateur permet de définir un ensemble de classes possédant une base commune mais proposant chacune des variantes sans utiliser l'héritage qui est le mécanisme proposé de base par la programmation orienté objet. Ceci permet d'enrichir une classe avec des fonctionnalités supplémentaires.

Ce motif est dédié à la création de variantes d'une classe et facilite ainsi le développement de plusieurs classes plutôt qu'une seule classe qui prennent en compte les variantes. Ce motif permet aussi de réaliser des combinaisons de plusieurs variantes.

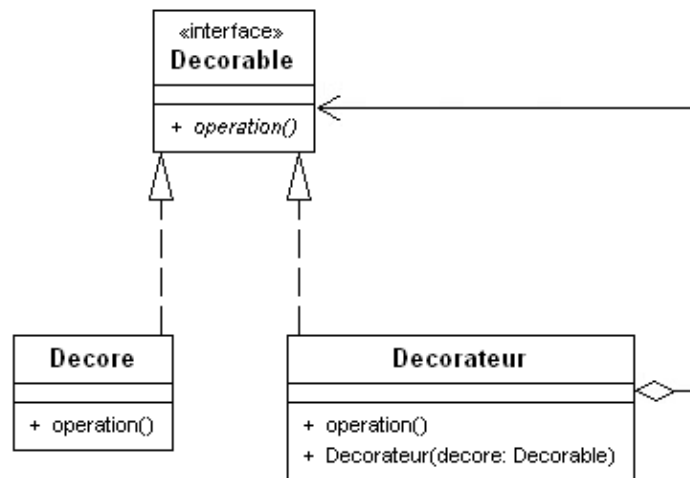
Ce motif de conception est donc généralement utilisé lorsqu'il n'est pas possible de prédéfinir le nombre de combinaison induite par l'ajout de nombreuses fonctionnalités ou si ce nombre est trop important. Le principe du motif de conception décorateur est d'utiliser la composition : le décorateur contient un objet décoré. L'appel d'une méthode du décorateur provoque l'exécution de la méthode correspondante du décoré et des fonctionnalités ajoutées par le décorateur.

Le motif décorateur repose sur deux entités :

- Le décoré : interface ou classe qui définit les fonctionnalités de base
- Le décorateur : classe enrichie qui contient les fonctionnalités de base plus celles ajoutées

Le décorateur encapsule le décoré dont l'instance est généralement fournie dans les paramètres d'un constructeur. Il est important que l'interface du décorateur reprenne celle de l'objet décoré.

Pour permettre de combiner les décorations, le décoré et le décorateur doivent implémenter une interface commune.

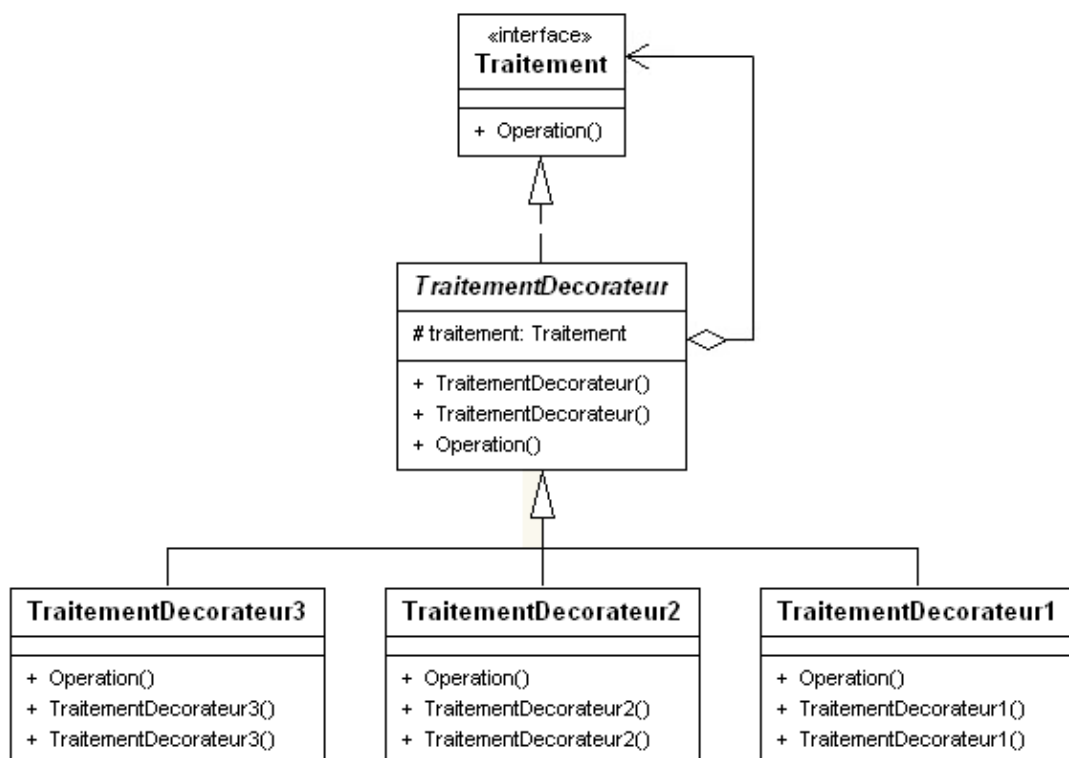


La combinaison peut alors être répétée pour construire un objet qui va contenir les différentes fonctionnalités proposées par les décorateurs utilisés

Le motif de conception décorateur est particulièrement utile dans plusieurs cas :

- Définition de fonctionnalités génériques qui peuvent prendre plusieurs formes
- Définition de plusieurs fonctionnalités optionnelles

Il permet de créer un objet qui va être composé des fonctionnalités requises par ajout successif des différents décorateurs qui proposent les fonctionnalités requises.



Un des avantages de ce motif de conception est de n'avoir à créer qu'une seule classe pour proposer des fonctionnalités supplémentaires aux classes qui mettent en oeuvre ce motif. Avec l'héritage, il serait nécessaire de créer autant de classes filles que de classes concernées ou de gérer la fonctionnalité dans une classe mère en modifiant cette dernière pour prendre en compte cet ajout avec tous les risques que cela peut engendrer.

Il faut définir une interface qui va déclarer toutes les fonctionnalités des décorés.

Exemple : interface Traitement

```
package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;  
  
public interface Traitement {  
    public void Operation();  
}
```

Il faut définir un décorateur de base qui implémente l'interface et possède une référence sur une instance de l'interface. Cette référence est le décoré qui va être enrichi des fonctionnalités du décorateur.

Exemple : classe abstraite TraitementDecorateur

```
package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;  
  
public abstract class TraitementDecorateur implements Traitement {  
    protected Traitement traitement;  
  
    public TraitementDecorateur()  
    {  
    }  
  
    public TraitementDecorateur(Traitement traitement)  
    {  
        this.traitement = traitement;  
    }  
  
    public void Operation() {  
        if (traitement != null)  
        {  
            traitement.Operation();  
        }  
    }  
}
```

Il faut définir les décorateurs qui héritent du décorateur de base et implémentent les fonctionnalités supplémentaires qu'ils sont chargés de proposer.

Il faut définir chacun des décorateurs.

Exemple : TraitementDecorateur1

```
package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;  
  
public class TraitementDecorateur1 extends TraitementDecorateur {  
  
    public TraitementDecorateur1() {  
        super();  
    }  
  
    public TraitementDecorateur1(Traitement traitement) {  
        super(traitement);  
    }  
  
    @Override  
    public void Operation() {  
        if (traitement != null)  
        {  
            traitement.Operation();  
        }  
    }  
}
```



```

    }
    System.out.println("TraitementDecorateur1.Operation()");
}
}

```

Exemple : TraitementDecorateur2

```

package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;

public class TraitementDecorateur2 extends TraitementDecorateur {

    public TraitementDecorateur2() {
        super();
    }

    public TraitementDecorateur2(Traitement traitement) {
        super(traitement);
    }

    @Override
    public void Operation() {
        if (traitement != null)
        {
            traitement.Operation();
        }

        System.out.println("TraitementDecorateur2.Operation()");
    }
}

```

Exemple : TraitementDecorateur3

```

package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;

public class TraitementDecorateur3 extends TraitementDecorateur {

    public TraitementDecorateur3() {
        super();
    }

    public TraitementDecorateur3(Traitement traitement) {
        super(traitement);
    }

    @Override
    public void Operation() {
        if (traitement != null)
        {
            traitement.Operation();
        }
        System.out.println("TraitementDecorateur3.Operation()");
    }
}

```

Il est possible de fournir une classe d'implémentation par défaut.

Il est pratique d'utiliser le motif de conception fabrique pour construire l'objet décoré finale. Dans ce cas, une implémentation par défaut de l'interface peut être utile.

Exemple : TraitementTest.java

```

package com.jmdoudoux.test.dp.decorateur;

public class TraitementTest {

    public static void main(String[] args) {

```

```

        System.out.println("traitement 1 2 3");
        Traitement traitement123 = new TraitementDecorateur3(
            new TraitementDecorateur2(new TraitementDecorateur1()));
        traitement123.Operation();

        System.out.println("traitement 1 3");
        Traitement traitement13 = new TraitementDecorateur3(new TraitementDecorateur1());
        traitement13.Operation();
    }
}

```

Résultat d'exécution :

```

traitement 1 2 3
TraitementDecorateur1.Operation()
TraitementDecorateur2.Operation()
TraitementDecorateur3.Operation()
traitement 1 3
TraitementDecorateur1.Operation()
TraitementDecorateur3.Operation()

```

L'API de base de Java utilise le motif de conception décorateur notamment dans l'API IO

64.3. Les modèles de comportement



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

65. Des normes de développement

Chapitre 65

Le but de ce chapitre est de proposer un ensemble de conventions et de règles pour faciliter la compréhension et donc la maintenance du code.

Ces règles ne sont pas à suivre explicitement à la lettre : elles sont uniquement présentées pour inciter le ou les développeurs à définir et à utiliser des règles dans la réalisation de son code surtout dans le cadre d'un travail en équipe. Les règles proposées sont celles couramment utilisées. Il n'existe cependant pas de règles absolues et chacun pourra utiliser tout ou partie des règles proposées.

La définition de conventions et de règles est importante pour plusieurs raisons :

- La majorité du temps passé à coder est consacré à la maintenance évolutive et corrective d'une application
- Ce n'est pas toujours voir rarement l'auteur du code qui effectue ces maintenance
- ces règles facilitent la lisibilité et donc la compréhension du code

Le contenu de ce document est largement inspiré par les conventions de codage proposées par Sun à l'URL suivante : <http://java.sun.com/docs/codeconv/index.html>

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les fichiers
- ♦ La documentation du code
- ♦ Les déclarations
- ♦ Les séparateurs
- ♦ Les traitements
- ♦ Les règles de programmation

65.1. Les fichiers

Java utilise des fichiers pour stocker les sources et le byte code des classes.

65.1.1. Les packages

Les packages permettent de grouper les classes sous une forme hiérarchisée. Le choix des critères de regroupement est laissé aux développeurs.

Il est préférable de regrouper les classes par packages selon des critères fonctionnels.

Les fichiers inclus dans un package doivent être insérer dans une arborescence de répertoires équivalentes.

65.1.2. Le nom de fichiers

Chaque fichier source ne doit contenir qu'une seule classe ou interface publique. Le nom du fichier doit être identique au nom de cette classe ou interface publique en respectant la casse.

Il faut éviter dans ce nom d'utiliser des caractères accentués qui ne sont pas toujours utilisables par tous les systèmes d'exploitation.

Les fichiers sources ont pour extension .java car le compilateur javac fourni avec le J.D.K. utilise cette extension

Exemple :

```
javac MaClasse.java
```

Les fichiers binaires contenant le byte-code ont pour extension .class car le compilateur génère un fichier avec cette extension à partir du fichier source .java correspondant. De plus, elle est obligatoire pour l'interpréteur Java qui l'ajoute automatiquement au nom du fichier fourni en paramètre.

Exemple :

```
java MaClasse
```

65.1.3. Le contenu des fichiers sources

Un fichier ne devrait pas contenir plus de 2 000 lignes de code.

Des interfaces ou classes privées ayant une relation avec la classe publique peuvent être rassemblées dans un même fichier. Dans ce cas, la classe publique doit être la première dans le fichier.

Chaque fichier source devrait contenir dans l'ordre :

1. un commentaire concernant le fichier
2. les clauses concernant la gestion des packages (la déclaration et les importations)
3. les déclarations de classes ou de l'interface

65.1.4. Les commentaires de début de fichier

Chaque fichier source devrait commencer par un commentaire multi-lignes contenant au minimum des informations sur le nom de la classe, la version, la date, éventuellement le copyright et tout autres commentaires utiles :

Exemple :

```
/*
 * Nom de classe : MaClasse
 *
 * Description   : description de la classe et de son rôle
 *
 * Version      : 1.0
 *
 * Date         : 23/02/2001
 *
 * Copyright    : moi
 */
```

65.1.5. Les clauses concernant les packages.

La première ligne de code du fichier devrait être une clause package indiquant à quel paquetage appartient la classe. Le fichier source doit obligatoirement être inclus dans une arborescence correspondante au nom du package.

Il faut indiquer ensuite l'ensemble des paquetages à importer : ceux dont les classes vont être utilisées dans le code.

Exemple :

```
package monpackage;  
  
import java.util.*;  
import java.text.*;
```

65.1.6. La déclaration des classes et des interfaces

Les différents éléments qui composent la définition de la classe ou de l'interface devraient être indiqués dans l'ordre suivant :

1. les commentaires au format javadoc de la classe ou de l'interface
2. la déclaration de la classe ou de l'interface
3. les variables de classes (déclarées avec le mot clé static) triées par ordre d'accessibilité : d'abord les variables déclarées public, protected, package friendly (sans modificateur d'accès) et enfin private
4. les variables d'instances triées par ordre d'accessibilité : d'abord les variables déclarées public, protected, package friendly (sans modificateur d'accès) et enfin private
5. le ou les constructeurs
6. les méthodes : elles seront regroupées par fonctionnalités plutôt que selon leur accessibilité

65.2. La documentation du code

Il existe deux types de commentaires en java :

- les commentaires de documentation : ils permettent en respectant quelques règles d'utiliser l'outil javadoc fourni avec le J.D.K. qui formate une documentation des classes, indépendante de l'implémentation du code,
- les commentaires de traitements : ils fournissent un complément d'information dans le code lui-même.

Les commentaires ne doivent pas être entourés par de grands cadres dessinés avec des étoiles ou d'autres caractères.

Les commentaires ne devraient pas contenir de caractères spéciaux tels que le saut de page.

65.2.1. Les commentaires de documentation

Les commentaires de documentation utilisent une syntaxe particulière utilisée par l'outil javadoc de Sun pour produire une documentation standardisée des classes et interfaces au format HTML. La documentation de l'API du J.D.K. est le résultat de l'utilisation de cet outil de documentation

65.2.1.1. L'utilisation des commentaires de documentation

Cette documentation concerne les classes, les interfaces, les constructeurs, les méthodes et les champs.

La documentation est définie entre les caractères `/**` et `*/` selon le format suivant :

Exemple :

```
/**
 * Description de la methode
 */
public void maMethode() {
```

La première ligne de commentaires ne doit contenir que /**

Les lignes de commentaires suivantes doivent obligatoirement commencer par un espace et une étoile. Toutes les premières étoiles doivent être alignées.

La dernière ligne de commentaires ne doit contenir que */ précédé d'un espace.

Un tel commentaire doit être défini pour chaque entité : une classe, une interface et chaque membre (variables et méthodes).

Javadoc définit un certain nombre de tags qu'il est possible d'utiliser pour apporter des précisions sur plusieurs informations.

Ces tags permettent de définir des caractéristiques normalisées. Il est possible d'inclure dans les commentaires des tags HTML de mise en forme (PRE, TT, EM ...) mais il n'est pas recommandé d'utiliser des tags HTML de structure tel que Hn, HR, TABLE ... qui sont utilisés par javadoc pour formater la documentation

Il faut obligatoirement faire précéder l'entité documentée par son commentaire car l'outil associe la documentation à la déclaration de l'entité qui la suit.

65.2.1.2. Les commentaires pour une classe ou une interface

Pour les classes ou interfaces, javadoc définit les tags suivants : @see, @version, @author, @copyright, @security, @date, @revision, @note

Les tags @copyright, @security, @date, @revision et @note ne sont pas traités par javadoc.

Exemple :

```
/**
 * NomClasse - description de la classe
 * explication supplémentaire si nécessaire
 *
 * @version 1.0
 *
 * @see UneAutreClasse
 * @author Jean Michel D.
 * @copyright (C) moi 2001
 * @date 01/09/2000
 * @notes notes particulières sur la classe
 *
 * @revision référence
 *       date 15/11/2000
 *       author Michel M.
 *       raison description
 *       description supplémentaire
 */
```

65.2.1.3. Les commentaires pour une variable de classe ou d'instance

65.2.1.4. Les commentaires pour une méthode

Pour les méthodes, javadoc définit les tags suivants : @see, @param, @return, @exception, @author, @note

Le tag @note n'est pas traité par javadoc.

Exemple :

```
/**
 * nomMethode - description de la méthode
 *              explication supplémentaire si nécessaire
 *
 *      exemple d'appel de la methode
 * @return      description de la valeur de retour
 * @param       arg1 description du 1er argument
 *      :       :
 * @param       argN description du Neme argument
 * @exception    Exception1 description de la première exception
 *      :       :
 * @exception    ExceptionN description de la Neme exception
 *
 * @see UneAutreClasse#UneAutreMethode
 * @author      Jean Dupond
 * @date        12/02/2001
 * @note        notes particulières.
 */
```

Remarques :

- @return ne doit pas être utilisé avec les constructeurs et les méthodes sans valeur de retour (void)
- @param ne doit pas être utilisé si il n'y a pas de paramètres
- @exception ne doit pas être utilisé si il n'y pas d'exception propagée par la méthode
- @author doit être omis si il est identique à celui du tag @author de la classe
- @note ne doit pas être utilisé si il n'y a pas de note

65.2.2. Les commentaires de traitements

Ces commentaires doivent ajouter du sens et des précisions au code : ils ne doivent pas reprendre ce que le code exprime mais expliquer clairement son rôle.

Tous les commentaires utiles à une meilleure compréhension du code et non inclus dans les commentaires de documentation seront insérés avec des commentaires de traitements. Il existe plusieurs styles de commentaires :

- les commentaires sur une ligne
- les commentaires sur une portion de ligne
- les commentaires multi-lignes

Il est conseillé de mettre un espace après le délimiteur de début de commentaires et avant le délimiteur de fin de commentaires lorsqu'il y en a un, afin d'améliorer sa lisibilité.

65.2.2.1. Les commentaires sur une ligne

Ces commentaires sont définis entre les caractères /* et */ sur une même ligne

Exemple :

```
if (i < 10) {
    /* commentaires utiles au code */
    ...
}
```

Ce type de commentaires doit être précédé d'une ligne blanche et doit suivre le niveau d'indentation courant.

65.2.2.2. Les commentaires sur une portion de ligne

Ce type de commentaires peut apparaître sur la ligne de code qu'elle commente mais il faut inclure un espace conséquent qui permette de séparer le code et le commentaire.

Exemple :

```
i++;           /* commentaires utiles au code */
```

Si plusieurs lignes qui se suivent contiennent chacune un tel commentaire, il faut les aligner :

Exemple :

```
i++;           /* commentaires utiles au code */
j++;           /* second commentaires utiles au code */
```

65.2.2.3. Les commentaires multi-lignes

Exemple :

```
/*
 * Commentaires utiles au code
 */
```

Ce type de commentaires doit être précédé d'une ligne blanche et doit suivre le niveau d'indentation courant.

65.2.2.4. Les commentaires de fin de ligne

Ce type de commentaire peut délimiter un commentaire sur une ligne complète ou une fin de ligne.

Exemple :

```
i++;           // commentaires utiles au code
```

Ce type de commentaires peut apparaître sur la ligne de code qu'elle commente mais il faut inclure un espace conséquent qui permette de séparer le code et le commentaire.

Si plusieurs lignes qui se suivent contiennent chacune un tel commentaire, il faut les aligner :

Exemple :

```
i++;           // commentaires utiles au code
j++;           // second commentaires utiles au code
```

L'usage de cette forme de commentaires est fortement recommandé car il est possible d'inclure celui ci dans un autre de la forme `/* */` et ainsi mettre en commentaire un morceau de code incluant déjà des commentaires.

65.3. Les déclarations

65.3.1. La déclaration des variables

Il n'est pas recommandé d'utiliser des caractères accentués dans les identifiants de variables, cela peut éventuellement poser des problèmes dans le cas où le code est édité sur des systèmes d'exploitation qui ne les gèrent pas correctement.

Il ne doit y avoir qu'une seule déclaration d'entité par ligne.

Exemple :

```
String nom;  
String prenom;
```

Cet exemple est préférable à

Exemple :

```
String nom, prenom;           //ce type de déclaration n'est pas recommandée
```

Il faut éviter de déclarer des variables de types différents sur la même ligne même si cela est accepté par le compilateur.

Exemple :

```
int age, notes[];           // ce type de déclaration est à éviter
```

Il est préférable d'aligner le type, l'identifiant de l'objet et les commentaires si plusieurs déclarations se suivent pour retrouver plus facilement les divers éléments.

Exemple :

```
String    nom           //nom de l'eleve  
String    prenom        //prenom de l'eleve  
int       notes[]       //notes de l'eleve
```

Il est fortement recommandé d'initialiser les variables au moment de leur déclaration.

Il est préférable de rassembler toutes les déclarations d'un bloc au début de ce bloc. (un bloc est un morceau de code entouré par des accolades).

La seule exception concerne la déclaration de la variable utilisée comme index dans une boucle.

Exemple :

```
for (int i = 0 ; i < 9 ; i++) { ... }
```

Il faut proscrire la déclaration d'une variable qui masque une variable définie dans un bloc parent afin de ne pas complexifier inutilement le code.

Exemple :

```
int taille;  
...
```

```
void maMethode() {  
    int taille;  
}
```

65.3.2. La déclaration des classes et des méthodes

Il ne doit pas y avoir d'espaces entre le nom d'une méthode et sa parenthèse ouvrante.

L'accolade ouvrante qui définit le début du bloc de code doit être à la fin de la ligne de déclaration.

L'accolade fermante doit être sur une ligne séparée dont le niveau d'indentation correspond à celui de la déclaration.

Une exception tolérée concerne un bloc de code vide : dans ce cas les deux accolades peuvent être sur la même ligne.

La déclaration d'une méthode est précédée d'une ligne blanche.

Exemple :

```
class MaClasse extends MaClasseMere {  
    String nom;  
    String prenom;  
    MaClasse(String nom, String prenom) {  
        this.nom = nom;  
        this.prenom = prenom;  
    }  
    void neRienFaire() {}  
}
```

Il faut éviter d'écrire des méthodes longues et compliquées : le traitement réalisé par une méthode doit être simple et fonctionnel. Cela permet d'écrire des méthodes réutilisables dans la classe et facilite la maintenance. Cela permet aussi d'éviter la redondance de code.

Java propose deux syntaxes pour déclarer une méthode qui retourne un tableau : la première syntaxe est préférable.

Exemple :

```
public int[] notes() {    // utiliser cette forme  
public int notes()[] {
```

Il est fortement recommandé de toujours initialiser les variables locales d'une méthode lors de leur déclaration car contrairement aux variables d'instances, elles ne sont pas implicitement initialisées avec une valeur par défaut selon leur type.

65.3.3. La déclaration des constructeurs

Elle suit les mêmes règles que celles utilisées pour les méthodes.

Il est préférable de définir explicitement le constructeur par défaut (le constructeur sans paramètre). Soit le constructeur par défaut est fourni par le compilateur et dans ce cas il est préférable de le définir soit il existe d'autres constructeurs et dans ce cas le compilateur ne définit pas de constructeur par défaut.

Il est préférable de toujours initialiser les variables d'instance dans un constructeur soit avec les valeurs fournies en paramètres du constructeur soit avec des valeurs par défaut.

Exemple :

```

class Personne {
    String nom;
    String prenom;
    int    age;

    Personne() {
        this( "Inconnu", "inconnu", -1 );
    }

    Personne( String nom, String prenom, int age ) {
        this.name    = nom;
        this.address = prenom;
        this.age      = age;
    }
}

```

Il est possible d'appeler un constructeur dans un autre constructeur pour faciliter l'écriture.

Il est recommandé de toujours appeler explicitement le constructeur hérité lors de la redéfinition d'un constructeur dans une classe fille grâce à l'utilisation du mot clé super.

Exemple :

```

class Employe extends Personne {
    int matricule;
    Employe() {
        super();
        matricule = -1;
    }

    Employe(String nom, String prenom, int age, int matricule) {
        super(nom, prenom, age);
        this.matricule = matricule;
    }
}

```

Il est conseillé de ne mettre que du code d'initialisation des variables d'instances dans un constructeur et de mettre les traitements dans des méthodes qui seront appelées après la création de l'objet.

65.3.4. Les conventions de nommage des entités

Les conventions de nommage des entités permettent de rendre les programmes plus lisibles et plus faciles à comprendre. Ces conventions permettent notamment de déterminer rapidement quelle entité désigne un identifiant, une classe ou une méthode.

Entités	Règles	Exemple
Les packages	Toujours écrits tout en minuscules (norme java 1.2)	com.entreprise.projet
Les classes, les interfaces et les constructeurs	La première lettre est en majuscule. Si le nom est composé de plusieurs mots, la première lettre de chaque mot doit être en majuscule, ne pas mettre de caractère underscore '_' Le nom d'une classe peut finir par impl pour la distinguer d'une interface qu'elle implémente. Les classes qui définissent des exceptions doivent finir par Exception.	MaClasse MonInterface MaClasse()
Les méthodes	Leur nom devrait contenir un verbe. La première lettre est obligatoirement une	public float calculerMontant() {

	minuscule. Si le nom est composé de plusieurs mots, la première lettre de chaque mot doit être en majuscule sans mettre de caractère underscore '_' Les méthodes pour obtenir la valeur d'un champ doivent commencer par get suivi du nom du champ. Les méthodes pour mettre à jour la valeur d'un champ doivent commencer par set suivi du nom du champ Les méthodes pour créer des objets (factory) devraient commencer par new ou create Les méthodes de conversion devraient commencer par to suivi par le nom de la classe renvoyée à la suite de la conversion	
Les variables	La première lettre est obligatoirement une minuscule et ne devrait pas être un caractère dollar '\$' ou underscore '_' même si ceux ci sont autorisés. Pour les variables d'instances non publiques, certains recommandent de commencer par un underscore pour éviter la confusion avec le nom d'une variable fournie en paramètre d'une méthode tel que le setter. Si le nom est composé de plusieurs mots, la première lettre de chaque mot doit être en majuscule, ne pas mettre de caractère underscore '_'. Les noms de variables composés d'un seul caractère doivent être évités sauf pour des variables provisoires (index d'une boucle). Les noms communs pour ces variables provisoires sont i,j,k,m et n pour les entiers et c,d et e pour les caractères.	<pre>String nomPersonne; Date dateDeNaissance; int i;</pre>
Les constantes	Toujours en majuscules, chaque mots est séparés par un underscore '_'. Ces variables doivent obligatoirement être initialisées lors de leur déclaration.	<pre>static final int VAL_MIN = 0; static final int VAL_MAX = 9;</pre>

65.4. Les séparateurs

L'usage des séparateurs tels que les retours à la ligne, les lignes blanches, les espaces, etc ... permet de rendre le code moins « dense » et donc plus lisibles.

65.4.1. L'indentation

L'unité d'indentation est constituée de 4 espaces. Il n'est pas recommandé d'utiliser les tabulations pour l'indentation.

Il est préférable d'éviter les lignes contenant plus de 80 caractères.

65.4.2. Les lignes blanches

Elles permettent de définir des sections dans le code pour effectuer des séparations logiques.

Deux lignes blanches devraient toujours séparer deux sections d'un fichier source et les définitions des classes et des interfaces.

Une ligne blanche devrait toujours être utilisée dans les cas suivants :

- avant la déclaration d'une méthode,
- entre les déclarations des variables locales et la première ligne de code,
- avant un commentaire d'une seule ligne,
- avant chaque section logique dans le code d'une méthode.

65.4.3. Les espaces

Un espace vide devrait toujours être utilisé dans les cas suivants :

- entre un mot clé et une parenthèse.

Exemple :

```
while (i < 10)
```

- après chaque virgule dans une liste d'argument
- tous les opérateurs binaires doivent avoir un blanc qui les précèdent et qui les suivent

Exemple :

```
a = (b + c) * d
```

- chaque expression dans une boucle for doit être séparée par un espace

Exemple :

```
for (int i; i < 10; i++)
```

- les conversions de type explicites (cast) doivent être suivies d'un espace

Exemple :

```
i = ((int) (valeur + 10));
```

Il ne faut pas mettre d'espace entre un nom de méthode et sa parenthèse ouvrante.

Il ne faut pas non plus mettre de blanc avant les opérateurs unaires tel que les opérateurs d'incrément '++' et de décrémentation '--'.

Exemple :

```
i++;
```

65.4.4. La coupure de lignes

Il arrive parfois qu'une ligne de code soit très longue (supérieure à 80 caractères).

Dans ce cas, il est recommandé de couper cette ligne en une ou plusieurs en respectant quelques règles :

- couper la ligne après une virgule ou avant un opérateur
- aligner le début de la nouvelle ligne au début de l'expression coupée

Exemple :

```
maMethode(parametre1, parametre2, parametre3,  
          parametre4, parametre5);
```

65.5. Les traitements

Même si il est possible de mettre plusieurs traitements sur une ligne, chaque ligne ne devrait contenir qu'un seul traitement

Exemple :

```
i = getSize();  
i++;
```

65.5.1. Les instructions composées

Elles correspondent à des instructions qui utilisent des blocs de code.

Les instructions incluses dans ce bloc sont encadrées par des accolades et doivent être indentées.

L'accolade ouvrante doit se situer à la fin de la ligne qui contient l'instruction composée.

L'accolade fermante doit être sur une ligne séparée au même niveau d'indentation que l'instruction composée.

Un bloc de code doit être défini pour chaque traitement même si le traitement ne contient qu'une seule instruction. Cela facilite l'ajout d'instructions et évite des erreurs de programmation.

65.5.2. L'instruction return

Elle ne devrait pas utiliser de parenthèses sauf si celle ci facilite la compréhension

Exemple :

```
return;  
return valeur;  
return (isHomme() ? 'M' : 'F');
```

65.5.3. L'instruction if

Elle devrait avoir une des formes suivantes :

Exemple :

```

if (condition) {
    traitements;
}

if (condition) {
    traitements;
} else {
    traitements;
}

if (condition) {
    traitements;
} else if (condition) {
    traitements;
} else {
    traitements;
}

```

Même si cette forme est syntaxiquement correcte, il est préférable de ne pas utiliser l'instruction if sans accolades :

Exemple :

```

if (i == 10) i = 0; // cette forme ne doit pas être utilisée

```

65.5.4. L'instruction for

Elle devrait avoir la forme suivante :

Exemple :

```

for ( initialisation; condition; mise à jour) {
    traitements;
}

```

65.5.5. L'instruction while

Elle devrait avoir la forme suivante :

Exemple :

```

while (condition) {
    traitements;
}

```

Si il n'y a pas de traitements, la forme est la suivante :

```

while (condition);

```

65.5.6. L'instruction do-while

Elle devrait avoir la forme suivante :

Exemple :

```
do {  
    traitements;  
} while ( condition);
```

65.5.7. L'instruction switch

Elle devrait avoir la forme suivante :

Exemple :

```
switch (condition) {  
    case ABC:  
        traitements;  
    case DEF:  
        traitements;  
    case XYZ:  
        traitements;  
    default:  
        traitements;  
}
```

Il est préférable de terminer les traitements de chaque cas avec une instruction break.

Toutes les instructions switch devraient avoir un cas 'default' en fin d'instruction.

Même si elle est redondante, une instruction break devrait être incluse en fin des traitements du cas 'default'.

65.5.8. Les instructions try-catch

Elle devrait avoir la forme suivante :

Exemple :

```
try {  
    traitements;  
} catch (Exception1 e1) {  
    traitements;  
} catch (Exception2 e2) {  
    traitements;  
} finally {  
    traitements;  
}
```

65.6. Les règles de programmation

65.6.1. Le respect des règles d'encapsulation

Il ne faut pas déclarer de variables d'instances ou de classes publiques sans raison valable.

Il est préférable de restreindre l'accès à la variable avec un modificateur d'accès protected ou private et de déclarer des méthodes respectant les conventions instaurées dans les javaBeans : getXxx() ou isXxx() pour obtenir la valeur et setXxx() pour mettre à jour la valeur.

La création de méthodes sur des variables `private` ou `protected` permet d'assurer une protection lors de l'accès à la variable (déclaration des méthodes d'accès `synchronized`) et éventuellement un contrôle lors de la mise à jour de la valeur.

65.6.2. Les références aux variables et méthodes de classes.

Il n'est pas recommandé d'utiliser des variables ou des méthodes de classes à partir d'un objet instancié : il ne faut pas utiliser `objet.methode()` mais `classe.methode()`.

Exemple à ne pas utiliser si `afficher()` est une méthode de classe :

```
MaClasse maClasse = new MaClasse();  
maClasse.afficher();
```

Exemple à utiliser si `afficher()` est une méthode de classe :

```
MaClasse.afficher();
```

65.6.3. Les constantes

Il est préférable de ne pas utiliser des constantes numériques en dur dans le code mais de déclarer des constantes avec des noms explicites. Une exception concerne les valeurs `-1`, `0` et `1` dans les boucles `for`.

65.6.4. L'assignement des variables

Il n'est pas recommandé d'assigner la même valeur à plusieurs variables sur la même ligne :

Exemple :

```
i = j = k; //cette forme n'est pas recommandée
```

Il ne faut pas utiliser l'opérateur d'assignement imbriqué.

Exemple à proscrire :

```
valeur = (i = j + k) + m;
```

Exemple :

```
i = j + k;  
valeur = i + m;
```

Il n'est pas recommandé d'utiliser l'opérateur d'assignation `=` dans une instruction `if` ou `while` afin d'éviter toute confusion.

65.6.5. L'usage des parenthèses

Il est préférable d'utiliser les parenthèses lors de l'usage de plusieurs opérateurs pour éviter des problèmes liés à la priorité des opérateurs.

Exemple :

<pre> if (i == j && m == n) // à éviter if ((i == j) && (m == n)) // à utiliser </pre>

65.6.6. La valeur de retour

Il est préférable de minimiser le nombre d'instruction return dans un bloc de code.

Exemple à éviter :

```

if (isValid()){
    return true;
} else {
    return false;
}

```

Exemple :

```

return isValid();

```

Exemple :

```

if (isValid()) {
    return x;
} else return y;

```

Exemple à utiliser :

```

return (isValid() ? x : y)

```

65.6.7. La codification de la condition dans l'opérateur ternaire ? :

Si la condition dans un opérateur ternaire ? : contient un opérateur binaire, cette condition doit être mise entre parenthèses

Exemple :

```

( i >= 0 ) ? i : -i;

```

65.6.8. La déclaration d'un tableau

Java permet de déclarer les tableaux de deux façons :

Exemple :

```

public int[] tableau = new int[10];
public int tableau[] = new int[10];

```

L'usage de la première forme est recommandée.

Chapitre 66

Le développement en Java impose certaines contraintes :

- nécessité de maîtriser de nombreux concepts généraux (notamment celui de la POO, les design patterns, etc ...)
- et spécifiques aux plate-formes Java (standard, entreprise et mobile) selon les besoins
- nécessité de maîtriser de nombreuses API qui sont de bas niveau
- quasi absence d'outils de type RAD

Ces facteurs allongent la durée de la courbe d'apprentissage des développeurs et complexifient l'architecture des applications.

De ce fait, le concept de framework est apparu, essentiellement massivement soutenu par la communauté open-source qui est très prolifique dans le monde Java.

66.1. La présentation des concepts

Le développement d'applications peut être facilité grâce à l'utilisation :

- de la POO et des design patterns lors de la conception
- de boîtes à outils : ce sont des classes qui proposent des utilitaires basiques
- de frameworks

66.1.1. La définition d'un framework

Le terme framework est fréquemment utilisé dans des contextes différents mais il peut être traduit par cadre de développement.

Les frameworks se présentent sous diverses formes, qui peuvent inclure tout ou partie des éléments suivants :

- un ensemble de classes généralement regroupées sous la forme de bibliothèques pour proposer des services plus ou moins sophistiqués
- un cadre de conception reposant sur les design patterns pour proposer tout ou partie d'un squelette d'applications
- des recommandations sur la mise en oeuvre et des exemples d'utilisation
- des normes de développement
- des outils facilitant la mise en oeuvre

L'objectif d'un framework est de faciliter la mise en oeuvre des fonctionnalités de son domaine d'activité. Il doit permettre au développeur de se concentrer sur les tâches spécifiques à l'application à développer plutôt qu'à des tâches techniques récurrentes dans le développement d'applications tel que :

- l'architecture de base de l'application
- l'accès aux données
- l'internationalisation
- la journalisation des événements (logging)
- la sécurité (authentification et gestion des rôles)
- le paramétrage de l'application
- ...

La mise en oeuvre d'un framework permet notamment :

- de capitaliser le savoir-faire sans "réinventer la roue"
- d'accroître la productivité des développeurs une fois le framework pris en main
- d'homogénéiser les développements des applications en assurant la réutilisation de composants fiables
- donc de faciliter la maintenance notamment évolutive des applications

Cependant, cette mise en oeuvre peut se heurter à certaines difficultés :

- le temps de prise en main du framework par les développeurs peut être plus ou long en fonction de différents facteurs (complexité du framework, richesse de sa documentation, expérience des développeurs, ...)
- les évolutions du framework qu'il faut répercuter dans les applications existantes

66.1.2. L'utilité de mettre en oeuvre des frameworks

Le développement d'applications d'entreprise avec Java (J2EE) s'avère relativement complexe. Il est nécessaire d'assimiler de nombreux concepts et API pour pouvoir développer et déployer une application J2EE. Par exemple pour le développement d'applications web, les API et les spécifications de J2EE ne proposent qu'un support de bas niveau au travers des API Servlets et JSP.

Le développement d'une application de taille moyenne ou complexe va ainsi rencontrer d'énormes difficultés. Pour faciliter le développement et ainsi augmenter la productivité, des frameworks ont été développés.

L'intérêt de la mise en oeuvre d'un ou plusieurs frameworks a fait ses preuves depuis longtemps. Une des grandes difficultés est de sélectionner le ou les frameworks à utiliser.

L'intérêt majeur des frameworks est de proposer une structure identique pour toutes les applications qui l'utilisent et de fournir des mécanismes plus ou moins sophistiqués pour assurer des tâches communes à toutes les applications.

Il est possible de développer son propre framework mais cela représente un investissement long, risqué et donc coûteux qu'il sera quasi impossible de rentabiliser d'autant que de nombreux frameworks sont présents sur le marché dont quelques frameworks open source particulièrement matures. Par exemple, le framework Struts du groupe Apache Jakarta est devenu un quasi standard adopté par la majorité des acteurs proposant un IDE et sert de base au développement d'autres frameworks open source ou commerciaux.

Il existe de nombreux frameworks open source dont la possibilité de mise en oeuvre concrète est très variable en fonction de plusieurs facteurs : fonctionnalités proposées, maturité du projet, évolutions constantes, documentation proposée, ...

Plusieurs d'entre eux sont devenus de véritable succès grâce à leur adoption par de nombreux développeurs et à l'apport de nombreux contributeurs (exemple : Struts, Log4J ou Spring). Ils permettent d'avoir des frameworks relativement complets, fiables et fonctionnels. En plus, comme tout projet open source, les sources sont disponibles ce qui permet éventuellement de faire des modifications pour répondre à ces propres besoins ou ajouter des fonctionnalités.

La diversité de ces frameworks permet de répondre à de nombreux besoins. Le revers de la médaille est la difficulté de choisir celui ou ceux qui répondront au besoin.

Pour choisir un framework, les caractéristiques suivantes doivent être prises en compte :

- adoption par la communauté
- la qualité de la documentation
- le support (commercial ou communautaire)
- le support par les outils de développement

Le plus gros défaut des frameworks est lié à leur complexité : il faut un certain temps d'apprentissage pour avoir un minimum de maîtrise et d'efficacité dans leur utilisation.

Le choix d'un framework est très important car l'utilisation d'un autre framework en remplacement impose souvent un travail important essentiellement lié à la prise en main du nouveau framework et aux adaptations ou la réécriture partielle de morceaux de l'application.

66.1.3. Les différentes catégories de framework

Généralement, le cœur d'une application repose sur une architecture proposée par un framework mais il est aussi nécessaire de prévoir d'autres frameworks pour réaliser certaines tâches généralement techniques :

- logging
- mapping O/R
- automatisation des tests
- ...

Ainsi, les frameworks peuvent être regroupés en plusieurs catégories :

- Technique : propose des services techniques récurrents
- Structurel : propose la mise en place d'une architecture applicative
- Métier : propose des services fonctionnels
- Tests : propose des services pour automatiser les tests unitaires

66.1.4. Socle technique

Généralement, pour le développement d'applications, il est nécessaire de mettre en place une architecture et d'utiliser plusieurs frameworks dédiés à la mise en œuvre des fonctionnalités auxquelles ils répondent. Cet ensemble d'entités est désigné par socle technique.

Un socle technique est donc composé d'une architecture et d'un ensemble de frameworks pour faciliter le développement des couches qui composent l'architecture (IHM, objets métiers, persistance des données, ...) et pour proposer des services techniques transverses (logging, ...)

Les attentes dans la définition d'un socle technique sont nombreuses :

- sélection des frameworks à mettre en œuvre
- sélection des outils à utiliser
- définition de l'architecture applicative et de ses couches
- création d'un projet "vide" par assemblage des frameworks et des classes de bases des différentes couches
- validation par un prototype
- définition de normes de développement
- apprentissage du socle (plusieurs semaines de pratique sont nécessaires pour être généralement pleinement opérationnel)
- rédaction de la documentation technique
- ...

66.2. Les frameworks pour les applications web

Les applications web sont généralement le point d'entrée principal pour les applications développées en utilisant la plate-forme J2EE.

Pourtant le développement d'applications web est relativement compliqué à concevoir et à implémenter pour plusieurs raisons :

- la nature du protocole http (basé sur un modèle simple de request/response sans état)
- les nombreuses technologies à mettre en oeuvre (HTML, XHTML, CSS, Javascript, ...) ainsi que leur différentes versions
- le support de ces technologies par les différents navigateurs est particulièrement différent
- HTML est un langage pauvre qui ne permet que le développement de formulaires assez rudimentaires

A ces inconvénients indépendants de la technologie côté serveur pour les mettre en oeuvre viennent s'ajouter des raisons spécifiques à la plate-forme J2EE :

- les API Servlet et JSP sont de bas niveau
- le manque de modèles événementiels (cet argument explique le développement de la technologie JSF)

Dès que l'on développe des applications web uniquement avec les API servlet et JSP, il apparaît évident que de nombreuses parties dans des applications différentes sont communes mais doivent être réécrites ou réutilisées à chaque fois. Ceci est en grande partie liée au fait que les API servlets et JSP sont des API de bas niveau. Elles ne proposent par exemple rien pour automatiser l'extraction des données de la requête HTTP et mapper leur contenu dans un objet de façon fiable, assurer les transitions entre les pages selon les circonstances, ...

Les frameworks de développement web permettent généralement une séparation logique d'une application selon le concept proposé par le modèle MVC (Modèle/Vue/Contrôleur). Le framework le plus utilisé dans cette catégorie est Struts.

Certains éditeurs proposent des frameworks qui s'appuient sur un framework open source et facilitent leur utilisation en proposant des fonctionnalités dédiées dans leur IDE (Oracle ADF avec JDeveloper, Beehive avec Weblogic Workshop, ...).

L'utilisation d'un framework web permet de faciliter le développement et la maintenance évolutive d'une application web. Les frameworks utilisent ou peuvent être complétés par des moteurs de templates qui facilitent la génération de page web à partir de modèles.

Les frameworks les plus récents (tel que Java Server Faces) mettent en oeuvre l'utilisation de composants côté serveur pour faciliter les développements (modèle événementiel et développement graphique)

Recentement, une nouvelle forme d'applications web est apparue : les applications riches. Elles peuvent prendre plusieurs formes et notamment dans les développements J2EE utiliser AJAX (reposant sur DHML pour des échanges asynchrones avec le serveur) ou Lazlo (reposant sur flash). Ces technologies rendent les applications plus riches et plus conviviales pour les rapprocher de ce que les utilisateurs connaissent avec le client lourd.

66.3. Architecture pour les applications web

66.3.1. Le modèle MVC

Le modèle MVC (Model View Controller) a été initialement développé pour le langage Smalltalk dans le but de mieux structurer une application avec une interface graphique.

Ce modèle est un concept d'architecture qui propose une séparation en trois entités des données, des traitements et de l'interface :

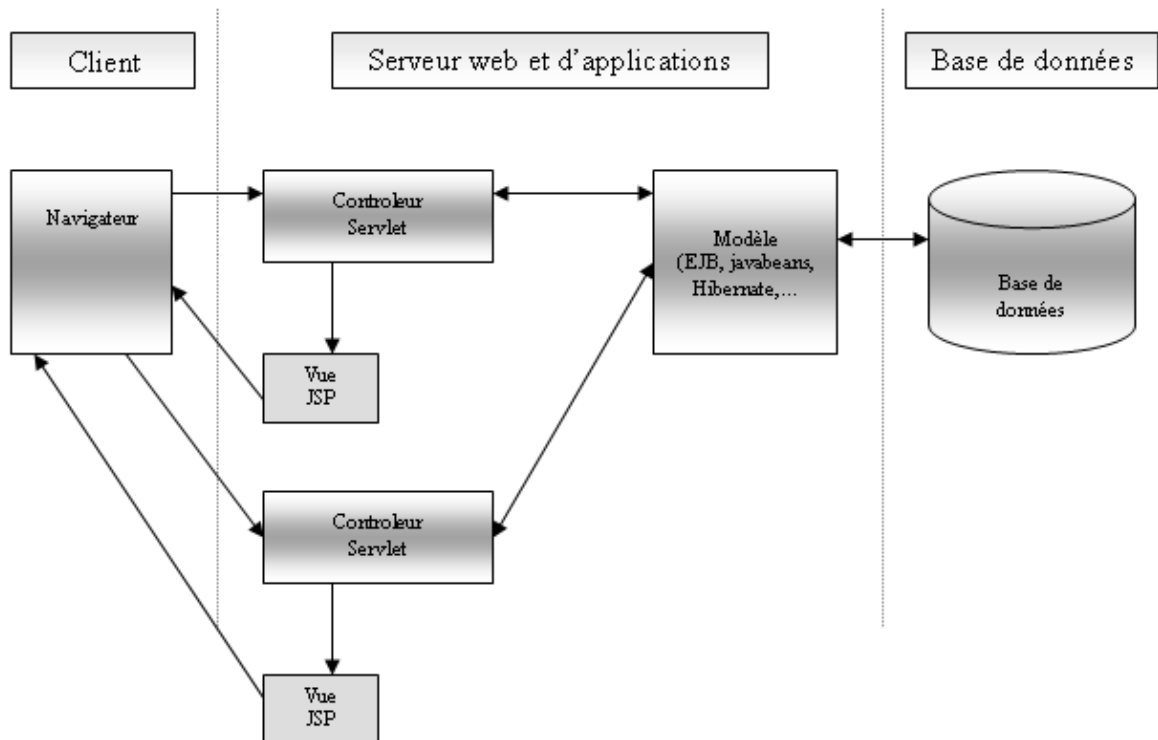
- le Modèle représente les données de l'application généralement stockées dans une base de données
- la Vue correspond à l'IHM (Interface Homme Machine)
- le Contrôleur assure les échanges entre la vue et le modèle notamment grâce à des composants métiers

Initialement utilisé pour le développement des interfaces graphiques, ce modèle peut se transposer pour les applications web sous la forme d'une architecture dite 3-tiers : la vue est mise en oeuvre par des JSP, le contrôleur est mis en oeuvre par des servlets et des Javabeans. Différents mécanismes peuvent être utilisés pour accéder aux données.

L'utilisation du modèle MVC rend un peu plus compliqué le développement de l'application qui le met en oeuvre mais il permet une meilleure structuration de l'application.

66.4. Le modèle MVC type 1

Dans ce modèle, chaque requête est traitée par un contrôleur sous la forme d'une servlet. Celle-ci traite la requête, fait appel aux éléments du model si nécessaire et redirige la requête vers une JSP qui se charge de créer la réponse à l'utilisateur.



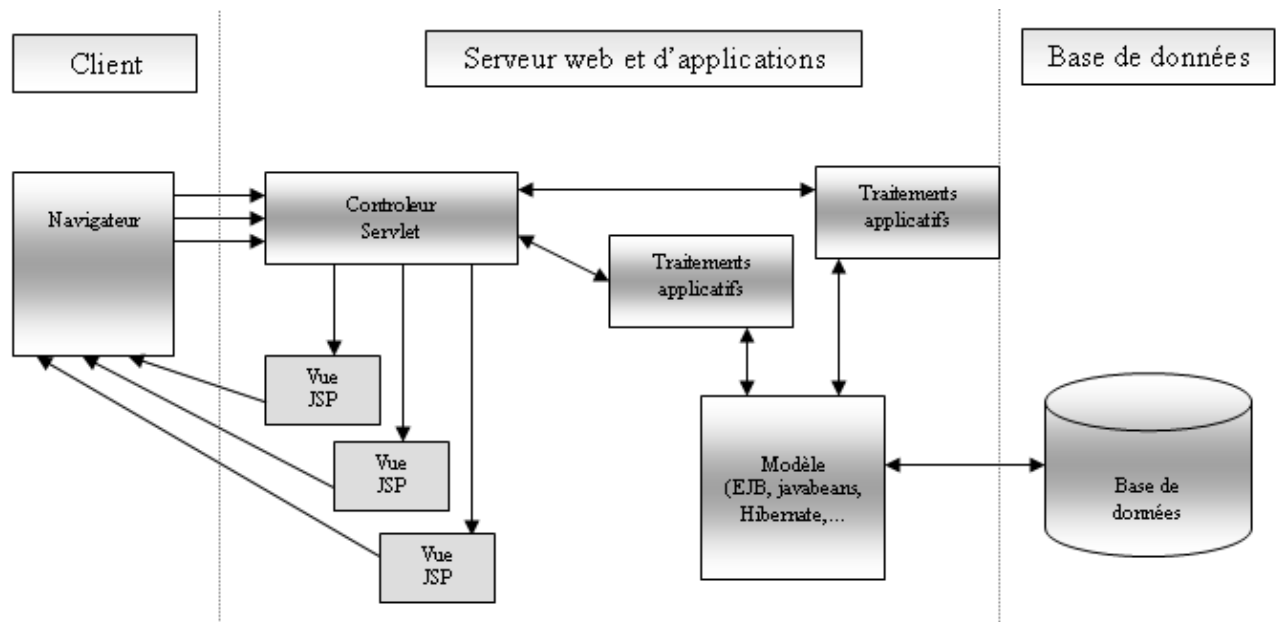
L'inconvénient est donc une multiplication du nombre de servlets nécessaire à l'application : l'implémentation de plusieurs servlets nécessite beaucoup de code à produire d'autant que chaque servlet doit être déclarée dans le fichier web.xml.

66.5. Le modèle MVC de type 2

Le principal défaut du modèle MVC est le nombre de servlets à développer pour une application.

Pour simplifier les choses, le modèle MVC model 2 ou MVC2 de Sun propose de n'utiliser qu'une seule et unique servlet comme contrôleur. Cette servlet se charge d'assurer le workflow des traitements en fonction des requêtes http reçues.

Le modèle MVC 2 est donc une évolution du modèle 1 : une unique servlet fait office de contrôleur et gère toutes les requêtes à traiter en fonction d'un paramétrage généralement sous la forme d'un fichier au format XML.



Le modèle MVC II conserve les principes du modèle MVC, mais il divise le contrôleur en deux parties en imposant un point d'entrée unique à toute l'application (première partie du contrôleur) qui déterminera à chaque requête reçue les traitements applicatifs à invoquer dynamiquement (seconde partie du contrôleur).

Une application web implémentant le modèle MVC de type II utilise une servlet comme contrôleur traitant les requêtes. En fonction de celles-ci, elle appelle les traitements dédiés généralement encapsulés dans une classe.

Dans ce modèle, le cycle de vie d'une requête est le suivant :

1. Le client envoie une requête à l'application qui est prise en charge par la servlet faisant office de contrôleur.
2. La servlet analyse la requête et appelle la classe dédiée contenant les traitements
3. Cette classe exécute les traitements nécessaires en fonction de la requête notamment en faisant appel aux objets métiers.
4. En fonction du résultat des traitements, la servlet redirige la requête vers la page JSP
5. La JSP génère la réponse qui est renvoyée au client

66.5.1. Les différents types de framework web

Il existe deux grandes familles de framework web pour les applications J2EE : ceux reposant sur les requêtes et ceux reposant sur les composants.

Cette dernière famille est assez récente : elle repose aussi sur HTTP (donc sur les requêtes) mais propose de faciliter le développement et surtout de rendre plus riche les applications en utilisant des composants dont le rendu est généré par le serveur avec une gestion des événements. Ce type de framework va devenir la référence dans un futur proche et sont proposés comme la nouvelle génération de framework pour le développement web.

En mars 2002, Tapestry a été le premier framework de ce type en open source diffusé. En Mars 2004, le JCP propose les Java Server Faces qui sont le standard de framework web intégré dans Java EE 5.

Les frameworks reposant sur le traitement de requêtes utilisent un cadre de développement utilisant les servlets et les JSP pour faciliter le traitement de certaines tâches répétitives (extraction des données de la requête, enchaînement des pages, utilisation de bibliothèques de tags spécifiques pour l'IHM, ...). Ces framework reposent généralement sur le modèle MVC2.

Exemple : Struts, WebWork, Spring MVC, ...

66.5.2. Des frameworks pour le développement web

Les frameworks présentés dans cette section regroupent les principaux frameworks open source et les JSF. Les framework open source sont nombreux : [Anvil](#), [Chrysalis](#), [Echo 2](#), [Echo](#), [Expresso Framework](#), [Jaffa](#), [Lucas](#), [Maverik](#), [Millstone](#), [SOFIA](#), [Spring MVC](#), [Struts](#), [Tapestry](#), [Turbine](#), [VRaptor](#), [WebOnSwing](#), [WebWork](#), [Wicket](#), ...

Seuls les principaux sont rapidement présentés dans les sections suivantes. Certains font l'objet d'un chapitre détaillé dédié.

66.5.2.1. Apache Struts

Struts est un projet du groupe Jakarta de la fondation Apache. La page officielle de Struts est à l'url : <http://struts.apache.org/>.

Struts est le framework open source le plus populaire : son utilisation est largement répandue.

Son architecture met en oeuvre le modèle MVC 2. Il utilise les servlets, les JSP, XML, les ressourcesbundles (pour l'internationalisation) et des bibliothèques du projet Jakarta Commons.

Struts se concentre sur le contrôleur et la vue. Il ne propose rien concernant le modèle ce qui laisse le développeur libre pour mettre en oeuvre des Javabeans, des EJB ou tout autres solutions pour la persistance des données.

La partie vue peut utiliser les tags proposés par Struts qui sont assez fournis mais qui nécessitent souvent l'ajout de bibliothèques supplémentaires pour gagner en productivité (exemple : Struts-Layout). Il est aussi possible d'utiliser ces propres tags et/ou d'utiliser la JSTL (Java Standard Tag Libraries).

Struts possède cependant quelques faiblesses : de conception assez anciennes, il est techniquement inférieure à d'autres framework notamment ceux reposant sur les composants.

Il est aussi légitime de s'interroger sur le futur de Struts notamment avec l'arrivée des JSF qui vont devenir le standard de la plate-forme J2EE et que le créateur de Struts participe activement aux spécifications des JSF par le JCP.

Les atouts de Struts sont :

- une bibliothèque de tags mature, robuste et complète.
- l'introspection des objets relatifs aux formulaires
- les formulaires de type DynaActionForm
- la validation est extensible, elle peut être faite côté client ou côté serveur.
- la gestion centralisée des exceptions
- la décomposition de l'application en modules logiques reposant sur le modèle MVC 2
- le support de l'internationalisation

Avantages	Inconvénients
Est quasiment un standard de fait	Son avenir
Nombreuses sources d'informations	Peu d'évolutions
Bibliothèques de tags HTML	une architecture vieillissante
Intégration dans les IDE	beaucoup de classe et de code à produire (partiellement automatisable avec des outils dédiés)
open source	

Struts est détaillé dans le chapitre «[Struts](#)».

66.5.2.2. Spring MVC

Le framework web Spring MVC fait partie intégrante du framework Spring. Ce dernier propose une architecture complète pour le développement d'applications J2EE dont le module MVC assure le développement de la partie IHM pour les applications web. L'utilisation de ce module peut être remplacée par d'autre framework notamment Struts grâce à la facilité de Spring de s'interfacer avec d'autres framework.

Le succès de Spring repose principalement sur la facilité qu'il propose à développer des applications J2EE sans EJB tout en proposant les mêmes fonctionnalités que ces derniers grâce notamment à l'utilisation du design pattern IoC et la programmation orienté aspect.

Le page officielle de ce projet est à l'url : www.springframework.org

66.5.2.3. Webwork

Webwork est diffusé en open source depuis mars 2002.

Webwork ce veut simple et puissant : son architecture repose sur les patterns de conception command et Inversion of Control. Il propose de nombreuses fonctionnalités notamment la définition et l'utilisation de templates, les thèmes, la validation des données, ...

La page officielle de ce projet est à l'url : <http://opensymphony.com/webwork>.

Ce framework est en cours de fusion avec la prochaine version de Struts.

66.5.2.4. Tapestry

Tapestry est un projet open source développé par la fondation Apache.

La page officielle de ce projet est à l'url : <http://jakarta.apache.org/tapestry>.

L'intérêt pour le projet s'est accru depuis la diffusion des JSF car ils utilisent tous les deux les composants serveur.

La partie vue n'utilise pas de JSP mais des fichiers HTML enrichis avec des tags particuliers.

66.5.2.5. Java Server Faces

Les JSF (Java Server Faces) constituent un framework de composants graphiques hébergés côté serveur utiles pour le développement d'applications Web. C'est un framework basé sur des spécifications du JCP. Il dispose à ce titre d'une implémentation de référence.

Les Java Server Faces sont développés par le JCP sous la JSR 127 pour la version 1.0 et 257 pour la version 1.2.

La page officielle du projet est à l'url : <http://java.sun.com/j2ee/javaserverfaces>

Les JSFs sont construits sur un modèle de développement orienté événementiel à l'image de SWING. Il se compose d'un ensemble d'API servant, notamment,

- à représenter les composants,
- à gérer les états et les événements
- à proposer des dispositifs de validation

Les valeurs ajoutées par ce framework sont :

- spécifications standardisées
- architecture de gestion des états des composants et des données correspondantes.

- extensible pour créer de nouveaux composants
- support pour les différents types de clients (seul le renderer HTML est proposé dans l'implémentation de référence).
- séparation entre le comportement et la présentation : les applications Web basées sur la technologie JSP permettent cette séparation mais elle reste très partielle. Une page JSP ne peut pas mapper plusieurs requêtes http sur un composant graphique ou de gérer un élément graphique en tant qu'objet sans état côté serveur.

Ces spécifications possèdent une implémentation de référence (RI) ainsi que des implémentations open source (MyFaces, ...) et commerciales (ADF Faces, ...).

Avantages	Inconvénients
Standard du JCP	Maturité
Utilisation de composants et de la gestion d'événements	Manque de composants évolués (à développer ou à obtenir d'un tiers)
Possibilité de créer ses propres composants	Développement très orienté sur la vue (celle-ci contient la définition des validations et des méthodes à appeler pour les traitements)
Intégration forte dans certains IDE (Sun Studio Creator, ...) pour permettre des développements de type RAD	Peu de retour sur les performances (cycle de traitement des requêtes avec de nombreuses étapes)
Possibilité d'utiliser plusieurs types de rendu via des toolkits (seul HTML est proposé en standard dans l'implémentation de référence)	
De base, pas besoin d'hériter de classes ou implémenter d'interfaces dédiées : de simples beans suffisent	

Les JSF sont détaillées dans le chapitre «JSF (Java Server Faces)».

66.5.2.6. Struts 2

La version du framework Struts sera constitué d'une fusion des framework Struts et WebWork.

Strut 2 est en cours de développement : une première version devrait être livré au troisième trimestre 2006.

66.5.2.7. Struts Shale

Le projet Struts Shale repose sur les JSF pour proposer de faciliter le développement d'applications web.

Ce projet est incompatible avec le framework Struts 1.x.

La page officielle du projet est à l'url : <http://struts.apache.org/shale>

66.5.2.8. Espresso

Espresso est un framework open source développé par la société JCorporate.

C'est un framework pour le développement d'applications Web J2EE qui agrège de nombreux autres frameworks chacun dédié à une tâche particulière.

Il repose sur Struts depuis sa version 4.0.

Une des particularités de ce framework est de proposer un ensemble de fonctionnalités assez complètes :

- outils de mapping objet–relationnel pour la persistance des données
- gestion d'un pool de connexions aux bases de données
- workflow
- identification et authentification pour la sécurité
- ...

La version 5.0 de ce framework est disponible depuis octobre 2002. La version 5.5, publié en mai 2004 repose sur Struts 1.1. La version 5.6 est publié en janvier 2005.

La page officielle de ce projet est à l'url : <http://www.jcorporate.com/>

66.5.2.9. Jena

La page officielle de ce projet est à l'url : <http://jena.sourceforge.net/>

66.5.2.10. Echo 2

La page officielle de ce projet est à l'url : <http://www.nextapp.com/platform/echo2/echo/>

66.5.2.11. Barracuda

Le site officiel de Barracuda est à l'url : <http://barracudamvc.org/Barracuda/index.html>

66.5.2.12. Stripes

Le but principal de ce framework est d'être simple et facile à mettre en oeuvre. Pour y arriver, Stripes utilise des technologies récentes de Java 5 notamment les annotations pour faciliter la configuration.

La page officiel du projet est à l'url <http://mc4j.org/confluence/display/stripes/Home>

66.5.2.13. Turbine

La page officiel du projet est à l'url <http://jakarta.apache.org/turbine/>

66.6. Les frameworks de mapping Objet/Relationel

Les frameworks de mapping Objet/relationel sont détaillés dans le chapitre «[La persistance des objets](#)».

66.7. Les frameworks de logging

Le logging est important dans toutes les applications pour permettre de faciliter le débogage lors du développement et de conserver une trace de son exécution lors de l'exploitation en production.

Une API très répandue est celle développée par le projet open source Log4j du groupe Jakarta.

Conscient de l'importance du logging, Sun a développé et intégré au JDK 1.4 une API dédiée. Cette API est plus simple à utiliser et elle offre moins de fonctionnalités que Log4j mais elle a l'avantage d'être fournie directement avec le JDK.

Face au dilemme du choix de l'utilisation de ces deux API, le groupe Jakarta a développé une API qui permet d'utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ces deux API selon leur disponibilité.

L'utilisation de ces entités est détaillée dans le chapitre «Logging».

Il existe aussi d'autres frameworks de logging dont l'utilisation est largement moins répandues.

67. Les frameworks de tests

Chapitre 67

L'utilisation de frameworks dédiés à l'automatisation des test unitaires permet d'assurer une meilleure qualité et fiabilité du code. Cette automatisation facilite aussi le passage de tests de non regression notamment lors des nombreuses mises à jour du code. De plus, l'utilisation de ces frameworks ne nécessite aucune modification dans le code à tester ce qui sépare clairement les traitements représentés dans le code de leur test.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ JUnit
- ♦ TestNG
- ♦ Cactus

67.1. JUnit



JUnit est un framework open source pour réaliser des tests unitaires sur du code Java. Le principal intérêt est de s'assurer que le code répond toujours au besoin même après d'éventuelles modifications. Plus généralement, ce type de tests est appelé tests unitaires de non régression.

Il a été initialement développé par Erich Gamma et Kent Beck.

Le but est d'automatiser les tests. Ceux ci sont exprimés dans des classes sous la forme de cas de tests avec leurs résultats attendus. JUnit exécute ces tests et les comparent avec ces résultats.

Cela permet de séparer le code de la classe, du code qui permet de la tester. Souvent pour tester une classe, il est facile de créer une méthode main() qui va contenir les traitements de tests. L'inconvénient est que ce code "superflu" aux traitements proprement dit est qu'il soit inclus dans la classe. De plus, son exécution doit se faire à la main.

Avec Junit, l'unité de test est une classe dédiée qui regroupe des cas de tests. Ces cas de tests exécutent les tâches suivantes :

- création d'une instance de la classe et de tout autre objet nécessaire aux tests
- appel de la méthode à tester avec les paramètres du cas de test
- comparaison du résultat obtenu avec le résultat attendu : en cas d'échec, une exception est levée

JUnit est particulièrement adapté pour être utilisé avec la méthode eXtreme Programming puisque de cette méthode préconise entre autre l'automatisation des tâches de tests unitaires qui ont été définis avant l'écriture du code.

La dernière version de JUnit peut être téléchargée sur le site www.junit.org. Pour l'installer, il suffit de dézipper l'archive. Le plus simple pour pouvoir utiliser JUnit est de copier le fichier junit.jar dans le répertoire JAVA_HOME\jre\lib\ext .

La version utilisée dans ce chapitre est la 3.8.1.

67.1.1. Un exemple très simple

L'exemple utilisé dans cette section est la classe suivante :

Exemple :

```
public class MaClasse{

    public static int calculer(int a, int b) {
        int res = a + b;

        if (a == 0){
            res = b * 2;
        }

        if (b == 0) {
            res = a * a;
        }
        return res;
    }
}
```

Il faut compiler cette classe : `javac MaClasse.java`

Il faut ensuite écrire une classe qui va contenir les différents tests à réaliser par JUnit. L'exemple est volontairement simpliste en ne définissant qu'un seul cas de test.

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class MaClasseTest extends TestCase{

    public void testCalculer() throws Exception {
        assertEquals(2, MaClasse.calculer(1,1));
    }
}
```

Il faut compiler cette classe : `javac MaClasseTest.java` (le fichier `junit.jar` doit être dans le classpath).

Enfin, il suffit d'appeler JUnit pour qu'il exécute la séquence de tests.

Exemple :

```
java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner MaClasseTest
C:\java\testjunit>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner
MaClasseTest
.
Time: 0,01
OK (1 test)
```

Attention : le respect de la casse dans le nommage des méthodes de tests est très important. Les méthodes de tests doivent obligatoirement commencer par `test` en minuscule.

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class MaClasseTest extends TestCase{

    public void TestCalculer() throws Exception {
```

```
        assertEquals(2, MaClasse.calculer(1,1));
    }
}
```

L'utilisation de cette classe avec JUnit produit le résultat suivant :

Exemple :

```
C:\java\testjunit>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner
MaClasseTest
.F
Time: 0,01
There was 1 failure:
1) warning(junit.framework.TestSuite$1)junit.framework.AssertionFailedError: No
tests found in MaClasseTest

FAILURES!!!
Tests run: 1, Failures: 1, Errors: 0
```

67.1.2. Exécution des tests avec JUnit

JUnit propose trois applications différentes nommées TestRunner pour exécuter les tests :

- une application console : junit.textui.TestRunner.
- une application graphique avec une interface Swing : junit.swingui.TestRunner
- une application graphique avec une interface AWT : junit.awtui.TestRunner

Quelque soit l'application utilisée, le fichier junit.jar doit obligatoirement être inclus dans le CLASSPATH.

L'échec d'un cas de test peut avoir deux origines :

- le cas de test est mal défini
- le code exécuté contient un ou plusieurs bugs.

Suite à l'exécution d'un cas de test, celui ci peut avoir un des trois états suivants :

- échoué : une exception de type AssertionError est levée
- en erreur : une exception non émise par le framework et non capturée a été levée dans les traitements
- passé avec succès

L'échec d'un seul cas de test entraine l'échec du test complet.

67.1.2.1. Exécution des tests dans la console

L'utilisation de l'application console nécessite quelques paramètres lors de son utilisation :

Exemple :

```
C:\>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner MaClasseTest
```

Le seul paramètre obligatoire est le nom de la classe de tests. Celle ci doit obligatoirement être sous la forme pleinement qualifiée avec la notation Java si elle appartient à un package.

Exemple :


```
C:\>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner com.moi.test.junit.MaClasseTest
```

Il est possible de faire appel au TestRunner dans une application en utilisant sa méthode run() avec en paramètre un objet de type Class qui encapsule la classe de tests à exécuter.

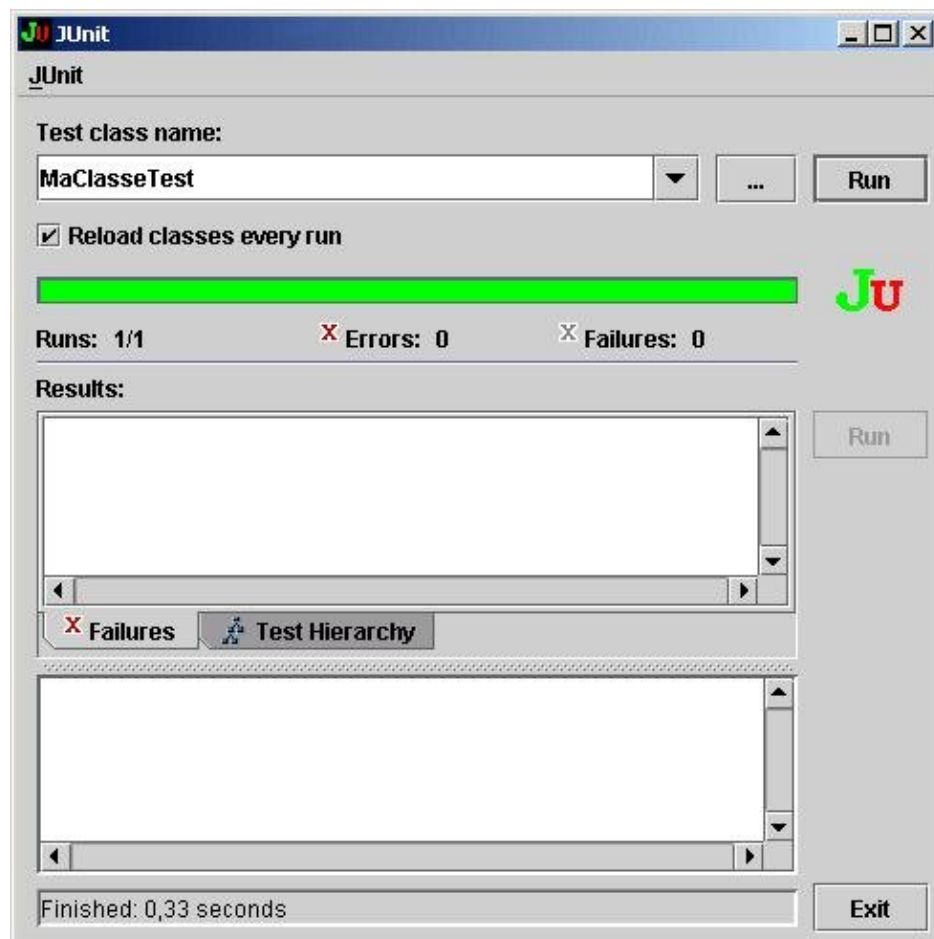
Exemple :

```
public class TestJUnit1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        junit.textui.TestRunner.run(MaClasseTest.class);  
    }  
}
```

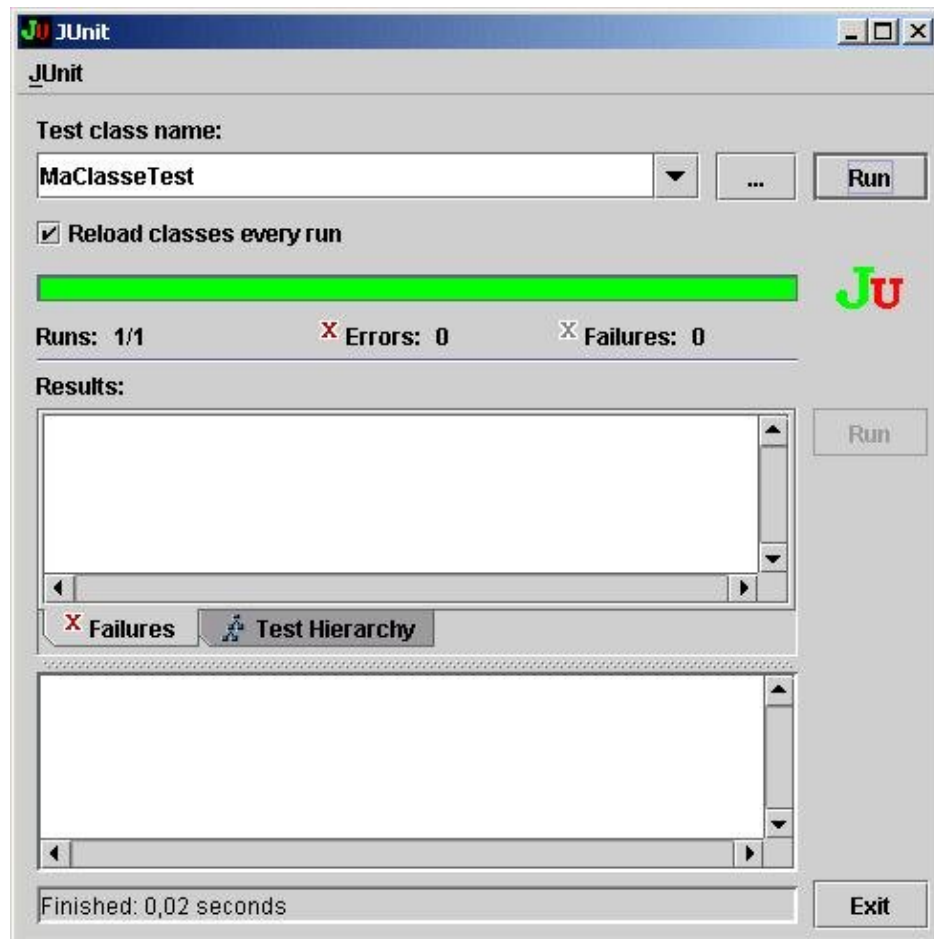
67.1.2.2. Exécution des tests dans une application graphique

Pour utiliser des classes de tests avec ces applications graphiques, il faut obligatoirement que les classes de tests et toutes celles dont elles dépendent soient incluses dans le CLASSPATH. Elles doivent obligatoirement être sous la forme de fichier .class non incluses dans un fichier jar.

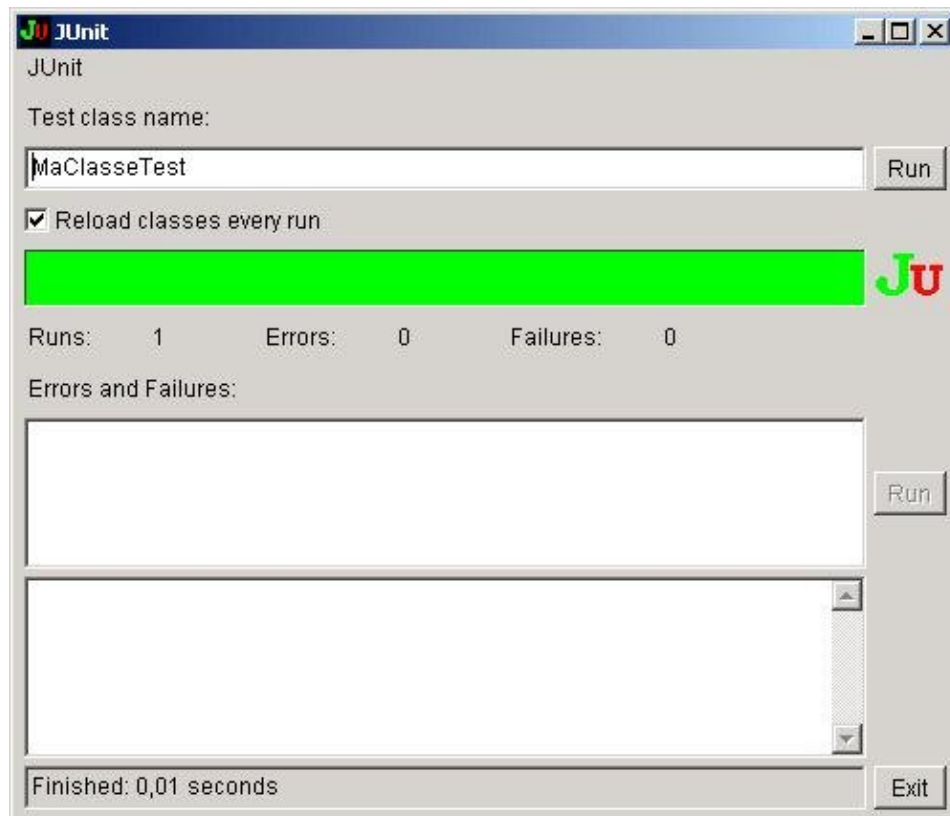
```
C:\java\testjunit>java -cp junit.jar;. junit.swingui.TestRunner MaClasseTest
```



Il suffit de cliquer sur le bouton "Run" pour lancer l'exécution des tests.



C:\java\testjunit>java -cp junit.jar;. junit.awtui.TestRunner MaClasseTest



La case à cocher "Reload classes every run" indique à JUnit de recharger les classes à chaque exécution. Ceci est très pratique car cela permet de modifier les classes et de laisser l'application de test ouverte.

67.1.3. Ecriture des cas de tests JUnit

67.1.3.1. Définition de la classe de tests

Pour écrire les cas de tests, il faut écrire une classe qui étende la classe `junit.framework.TestCase`. Le nom de cette classe est le nom de la classe à tester suivi par "Test".

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class MaClasseTest extends TestCase{

    public void testCalculer() throws Exception {
        fail("Cas de test a ecrire");
    }
}
```

Dans cette classe, il faut écrire une méthode dont le nom commence par "test" en minuscule suivi du nom de chaque méthode de la classe à tester. Chacune de ces méthodes doit avoir les caractéristiques suivantes :

- elle doit être déclarée public
- elle ne doit renvoyer aucune valeur
- elle ne doit pas posséder de paramètres.

Par introspection, JUnit va automatiquement rechercher toutes les méthodes qui respectent cette convention.

Le respect de ces règles est donc important pour une bonne exécution des tests par JUnit.

Exemple : la méthode commence par T et non t

```
import junit.framework.*;

public class MaClasseTest extends TestCase{

    public void TestCalculer() throws Exception {

        // assertEquals(2,MaClasse.calculer(1,1));
        fail("Cas de test a ecrire");
    }
}
```

Exemple :

```
C:\>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner
MaClasseTest
.F
Time: 0,01
There was 1 failure:
1) warning(junit.framework.TestSuite$1)junit.framework.AssertionFailedError: No
tests found in MaClasseTest

FAILURES!!!
Tests run: 1, Failures: 1, Errors: 0
```

67.1.3.2. Définition des cas de tests

La classe suivante sera utilisée dans les exemples de cette section :

Exemple :

```
public class MaClasse2{
    private int a;
    private int b;

    public MaClasse2(int a, int b) {
        this.a = a;
        this.b = b;
    }

    public int getA() {
        return a;
    }

    public int getB() {
        return b;
    }

    public void setA(int unA) {
        this.a = unA;
    }

    public void setB(int unB) {
        this.b = unB;
    }

    public int calculer() {
        int res = a + b;

        if (a == 0){
            res = b * 2;
        }

        if (b == 0) {
            res = a * a;
        }
        return res;
    }

    public int sommer() throws IllegalStateException {
        if ((a == 0) && (b==0)) {
            throw new IllegalStateException("Les deux valeurs sont nulles");
        }
        return a+b;
    }
}
```

Les cas de tests utilisent des affirmations (assertion en anglais) sous la forme de méthodes nommées assertXXX() proposées par le framework. Il existe de nombreuses méthodes de ce type qui sont héritées de la classe junit.framework.Assert :

Méthode	Rôle
assertEquals()	Vérifier l'égalité de deux valeurs de type primitif. Il existe de nombreuses surcharges de cette méthode pour chaque type primitif, pour un objet de type Object et pour un objet de type String
assertFalse()	Vérifier que la valeur fournie en paramètre est fausse
assertNotNull()	Vérifier que l'objet fourni en paramètre ne soit pas null
assertSame()	Vérifier que les deux objets fournis en paramètre font référence à la même entité
assertTrue()	Vérifier que la valeur fournie en paramètre est vraie

Chacune de ces méthodes possède une version surchargée qui accepte un paramètre supplémentaire sous la forme d'une chaîne de caractères indiquant un message qui sera affiché en cas d'échec du cas de test.

Exemple : un cas de test simple

```
import junit.framework.*;

public class MaClasse2Test extends TestCase{

    public void testCalculer() throws Exception {
        MaClasse2 mc = new MaClasse2(1,1);
        assertEquals(2,mc.calculer());
    }

}
```

L'ordre des paramètres contenant la valeur attendue et la valeur obtenue est important pour obtenir un message d'erreur fiable en cas d'échec du cas de test.

La méthode fail() permet de forcer le cas de test à échouer. Une version surchargée permet de préciser un message qui sera affiché.

Il est aussi souvent utile lors de la définition des cas de tests de devoir tester si une exception est levée lors de l'exécution des traitements.

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class MaClasse2Test extends TestCase{

    public void testSommer() throws Exception {
        MaClasse2 mc = new MaClasse2(0,0);
        mc.sommer();
    }

}
```

Exemple :

```
C:\>java -cp junit.jar;. junit.textui.TestRunner MaClasse2Test
.E
Time: 0,01
There was 1 error:
1) testSommer(MaClasse2Test)java.lang.IllegalStateException: Les deux valeurs sont nulles
    at MaClasse2.sommer(MaClasse2.java:42)
    at MaClasse2Test.testSommer(MaClasse2Test.java:31)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(NativeMethodAccessorImpl.java:39)
    at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(DelegatingMethodAccessorImpl.java:25)

FAILURES!!!
Tests run: 2, Failures: 0, Errors: 1
```

Avec JUnit, pour réaliser de tels cas de tests, il suffit d'appeler la méthode avec les conditions qui doivent lever une exception, d'encapsuler cet appel dans un bloc try/catch et d'appeler la méthode fail() si l'exception désirée n'est pas levée.

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class MaClasse2Test extends TestCase{

    public void testSommer() throws Exception {
```

```

MaClasse2 mc = new MaClasse2(1,1);

// cas de test 1
assertEquals(2,mc.sommer());

// cas de test 2
try {
    mc.setA(0);
    mc.setB(0);
    mc.sommer();
    fail("Une exception de type IllegalStateException aurait du etre levee");
} catch (IllegalStateException ise) {
}
}

```

67.1.3.3. La création et la destruction d'objets

Il est fréquent que les cas de tests utilisent une instance d'un même objet ou nécessitent l'usage de ressources particulières tel qu'une instance d'une classe pour l'accès à une base de données.

Pour réaliser ces opérations de créations et de destructions d'objets, la classe `TestCase` contient les méthodes `setUp()` et `tearDown()` qui sont respectivement appelées avant et après l'appel de chaque méthode contenant un cas de test.

Il suffit simplement de redéfinir en fonction de ces besoins ces deux méthodes.

67.1.4. Les suites de tests

Les suites de tests permettent de regrouper plusieurs tests dans une même classe. Ceci permet l'automatisation de l'ensemble des tests inclus dans la suite et de préciser leur ordre d'exécution.

Pour créer une suite, il suffit de créer une classe de type `TestSuite` et d'appeler la méthode `addTest()` pour chaque classe de test à ajouter. Celle ci attend en paramètre une instance de la classe de tests qui sera ajoutée à la suite. L'objet de type `TestSuite` ainsi créé doit être renvoyé par une méthode dont la signature doit obligatoirement être `public static Test suite()`. Celle ci sera appelée par introspection par le `TestRunner`.

Il peut être pratique de définir une méthode `main()` dans la classe qui encapsule la suite de tests pour pouvoir exécuter le `TestRunner` de la console en exécutant directement la méthode statique `Run()`. Ceci évite de lancer JUnit sur la ligne de commandes.

Exemple :

```

import junit.framework.*;

public class ExecuterLesTests {

    public static Test suite() {
        TestSuite suite = new TestSuite("Tous les tests");
        suite.addTestSuite(MaClasseTest.class);
        suite.addTestSuite(MaClasse2Test.class);

        return suite;
    }

    public static void main(String args[]) {
        junit.textui.TestRunner.run(suite());
    }
}

```

Deux versions surchargées des constructeurs permettent de donner un nom à la suite de tests.

Un constructeur de la classe TestSuite permet de créer automatiquement par introspection une suite de tests contenant tous les tests de la classe fournie en paramètre.

Exemple :

```
import junit.framework.*;

public class ExecuterLesTests2 {

    public static Test suiteDeTests() {
        TestSuite suite = new TestSuite(MaClasseTest.class, "Tous les tests");
        return suite;
    }

    public static void main(String args[]) {
        junit.textui.TestRunner.run(suiteDeTests());
    }
}
```

67.1.5. L'automatisation des tests avec Ant

L'automatisation des tests fait par JUnit au moment de la génération de l'application est particulièrement pratique. Ainsi Ant propose une tâche optionnelle particulière nommée junit pour exécuter un TestRunner dans la console.

Pour pouvoir utiliser cette tâche, les fichiers junit.jar (fourni avec JUnit) et optional.jar (fourni avec Ant) doivent être accessibles dans le CLASSPATH.

Cette tâche possède plusieurs attributs dont aucun n'est obligatoire et les principaux sont :

Attribut	Rôle	Valeur par défaut
printsummary	affiche un résumé statistique de l'exécution de chaque test	off
fork	exécution du TestRunner dans un JVM séparée	off
haltonerror	arrêt de la génération en cas d'erreur	off
haltonfailure	arrêt de la génération en cas d'échec d'un test	off
outfile	base du nom du fichier qui va contenir les résultats de l'exécution	

La tâche <junit> peut avoir les éléments suivants : <jvmarg>, <sysproperty>, <env>, <formatter>, <test>, <batchtest>

L'élément <formatter> permet de préciser le format de sortie des résultats de l'exécution des tests. Il possède l'attribut type qui précise le format (valeurs : xml, plain ou brief) et l'attribut usefile qui précise si les résultats doivent être envoyés dans un fichier (valeurs : true ou false)

L'élément <test> permet de préciser un cas de test simple ou une suite de test selon le contenu de la classe précisée par l'attribut name. Cet élément possède de nombreux attributs et il est possible d'utiliser un élément fils de type <formatter> pour définir le format de sortie du test.

L'élément <batchtest> permet de réaliser toute une série de tests. Cet élément possède de nombreux attributs et il est possible d'utiliser un élément fils de type <formatter> pour définir le format de sortie des tests. Les différentes classes dont les tests sont à exécuter sont précisées par un élément fils <fileset>.

La tâche <junit> doit être exécutée après la compilation des classes à tester.

Exemple : extrait d'un fichier build.xml pour Ant

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<project name="TestAnt1" default="all">
  <description>Génération de l'application</description>
  <property name="bin" location="bin"/>
  <property name="src" location="src"/>
  <property name="build" location="build"/>
  <property name="doc" location="${build}/doc"/>
  <property name="lib" location="${build}/lib"/>

  <property name="junit_path" value="junit.jar"/>

  ...
  <target name="test" depends="compil" description="Executer les tests avec JUnit">
    <junit fork="yes" haltonerror="true" haltonfailure="on" printsummary="on">
      <formatter type="plain" usefile="false" />
      <test name="ExecuterLesTests"/>
      <classpath>
        <pathelement location="${bin}"/>
        <pathelement location="${junit_path}"/>
      </classpath>
    </junit>
  </target>
  ...
</project>
```

Cet exemple exécute les tests de la suite de tests encapsulés dans la classe ExecuterLesTests

67.1.6. Les extensions de JUnit

JUnit est utilisé dans un certain nombre de projets qui proposent d'étendre les fonctionnalités de JUnit :

- Cactus : un framework open source de tests pour des composants serveur
- JUnitReport : une tâche Ant pour générer un rapport des tests effectués avec JUnit sous Ant
- JWebUnit : un framework open source de tests pour des applications web
- StrutsTestCase : extension de JUnit pour les tests d'application utilisant Struts 1.0.2 et 1.1
- XMLUnit : extension de JUnit pour les tests sur des documents XML

67.2. TestNG



Cette section sera développée dans une version future de ce document

67.3. Cactus



Cactus est un framework open source de tests pour des composants serveur. Il est développé en s'appuyant sur JUnit par le projet Jakarta du groupe Apache.

La dernière version de Cactus peut être téléchargée sur le site <http://jakarta.apache.org/cactus/>.

68. Des bibliothèques open source

Chapitre 68

68.1. JFreeChart

JFreeChart est une bibliothèque open source qui permet de créer des données statistiques sous la forme de graphiques. Elle possède plusieurs formats dont le camembert, les barres ou les lignes et propose de nombreuses options de configuration pour personnaliser le rendu des graphiques. Elle peut s'utiliser dans des applications standalone ou des applications web et permet également d'exporter le graphique sous la forme d'une image.

<http://www.jfree.org/jfreechart/>

La version utilisée dans cette section est la 0.9.18.

Pour l'utiliser, il faut télécharger le fichier jfreechart-0.9.18.zip et le décompresser. Son utilisation nécessite l'ajout dans le classpath des fichiers jfreechart-0.9.18.zip et des fichiers .jar présents dans le répertoire lib décompressé.

Les données utilisées dans le graphique sont encapsulées dans un objet de type Dataset. Il existe plusieurs sous type de cette classe en fonction du type de graphique souhaité.

Un objet de type JFreechart encapsule le graphique. Une instance d'un tel objet est obtenue en utilisant une des méthodes de la classe ChartFactory.

Exemple : Un exemple avec un graphique en forme de camembert

```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import org.jfree.chart.*;
import org.jfree.chart.plot.*;
import org.jfree.data.*;

public class TestPieChart extends JFrame {
    private JPanel pnl;

    public TestPieChart() {
        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e) {
                dispose();
                System.exit(0);
            }
        });
        pnl = new JPanel(new BorderLayout());
        setContentPane(pnl);
        setSize(400, 250);

        DefaultPieDataset pieDataset = new DefaultPieDataset();
        pieDataset.setValue("Valeur1", new Integer(27));
        pieDataset.setValue("Valeur2", new Integer(10));
        pieDataset.setValue("Valeur3", new Integer(50));
        pieDataset.setValue("Valeur4", new Integer(5));

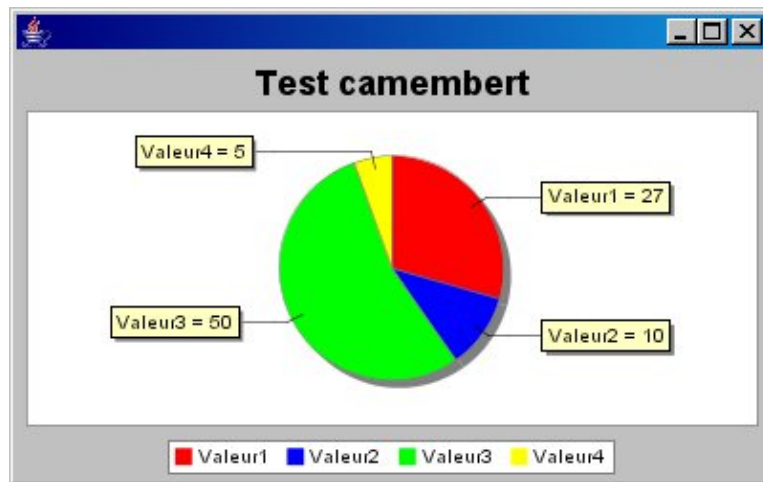
        JFreeChart pieChart = ChartFactory.createPieChart("Test camembert",
            pieDataset, true, true, true);
        ChartPanel cPanel = new ChartPanel(pieChart);
        pnl.add(cPanel);
    }
}
```

```

    }

    public static void main(String args[]) {
        TestPieChart tpc = new TestPieChart();
        tpc.setVisible(true);
    }
}

```



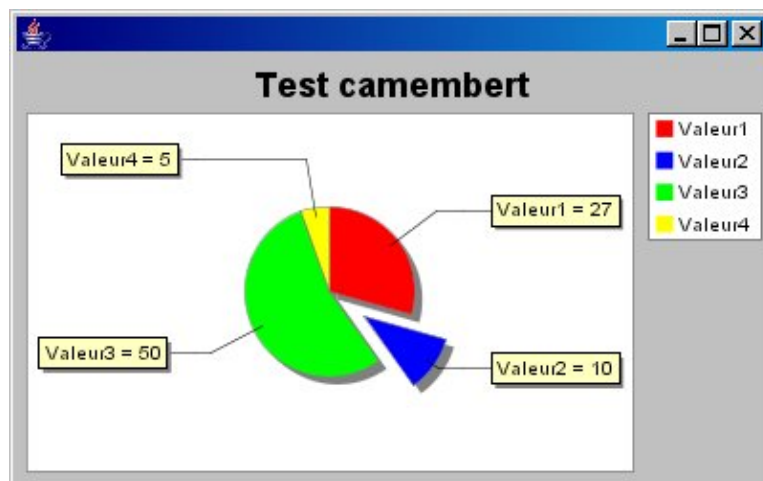
Pour chaque graphique, il existe de nombreuses possibilités de configuration.

Exemple :

```

...
JFreeChart pieChart = ChartFactory.createPieChart("Test camembert",
    pieDataset, true, true, true);
PiePlot piePlot = (PiePlot) pieChart.getPlot();
piePlot.setExplodePercent(1, 0.5);
Legend legend = pieChart.getLegend();
legend.setAnchor(Legend.EAST_NORTHEAST);
ChartPanel cPanel = new ChartPanel(pieChart);
...

```



Il est très facile d'exporter le graphique dans un flux.

Exemple : enregistrement du graphique dans un fichier

```

...
File fichier = new File("image.png");
try {
    ChartUtilities.saveChartAsPNG(fichier, pieChart, 400, 250);
} catch (IOException e) {
}

```

```

        e.printStackTrace();
    }
    ...

```

JFreeChart propose aussi plusieurs autres types de graphiques dont les graphiques en forme de barres.

Exemple : un graphique sous formes de barres

```

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;
import org.jfree.chart.*;
import org.jfree.chart.plot.*;
import org.jfree.data.*;

public class TestBarChart extends JFrame {
    private JPanel pnl;

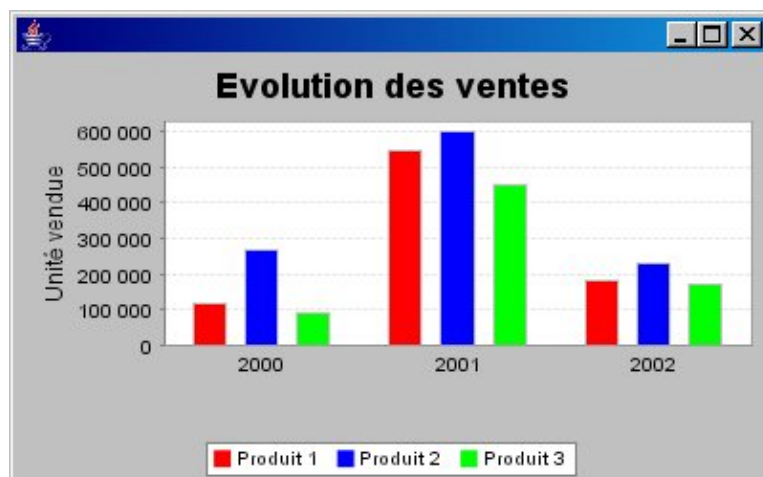
    public TestBarChart() {
        addWindowListener(new WindowAdapter() {
            public void windowClosing(WindowEvent e) {
                dispose();
                System.exit(0);
            }
        });
        pnl = new JPanel(new BorderLayout());
        setContentPane(pnl);
        setSize(400, 250);

        DefaultCategoryDataset dataset = new DefaultCategoryDataset();
        dataset.addValue(120000.0, "Produit 1", "2000");
        dataset.addValue(550000.0, "Produit 1", "2001");
        dataset.addValue(180000.0, "Produit 1", "2002");
        dataset.addValue(270000.0, "Produit 2", "2000");
        dataset.addValue(600000.0, "Produit 2", "2001");
        dataset.addValue(230000.0, "Produit 2", "2002");
        dataset.addValue(90000.0, "Produit 3", "2000");
        dataset.addValue(450000.0, "Produit 3", "2001");
        dataset.addValue(170000.0, "Produit 3", "2002");

        JFreeChart barChart = ChartFactory.createBarChart("Evolution des ventes", "",
            "Unité vendue", dataset, PlotOrientation.VERTICAL, true, true, false);
        ChartPanel cPanel = new ChartPanel(barChart);
        pnl.add(cPanel);
    }

    public static void main(String[] args) {
        TestBarChart tbc = new TestBarChart();
        tbc.setVisible(true);
    }
}

```



JFreechart peut aussi être mis en oeuvre dans une application web, le plus pratique étant d'utiliser une servlet qui renvoie dans la réponse une image générée par JfreeChart.

Exemple : JSP qui affiche le graphique

```
<%@ page language="java" %>
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//w3c//dtd html 4.0 transitional//en">
<html>
<head>
<title>Test JFreeChart</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
<H1>Exemple de graphique avec JFreeChart</h1>

</body>
</html>
```

Dans l'exemple précédent, l'image contenant le graphique est généré par une sevlet.

Exemple : servlet qui génère l'image

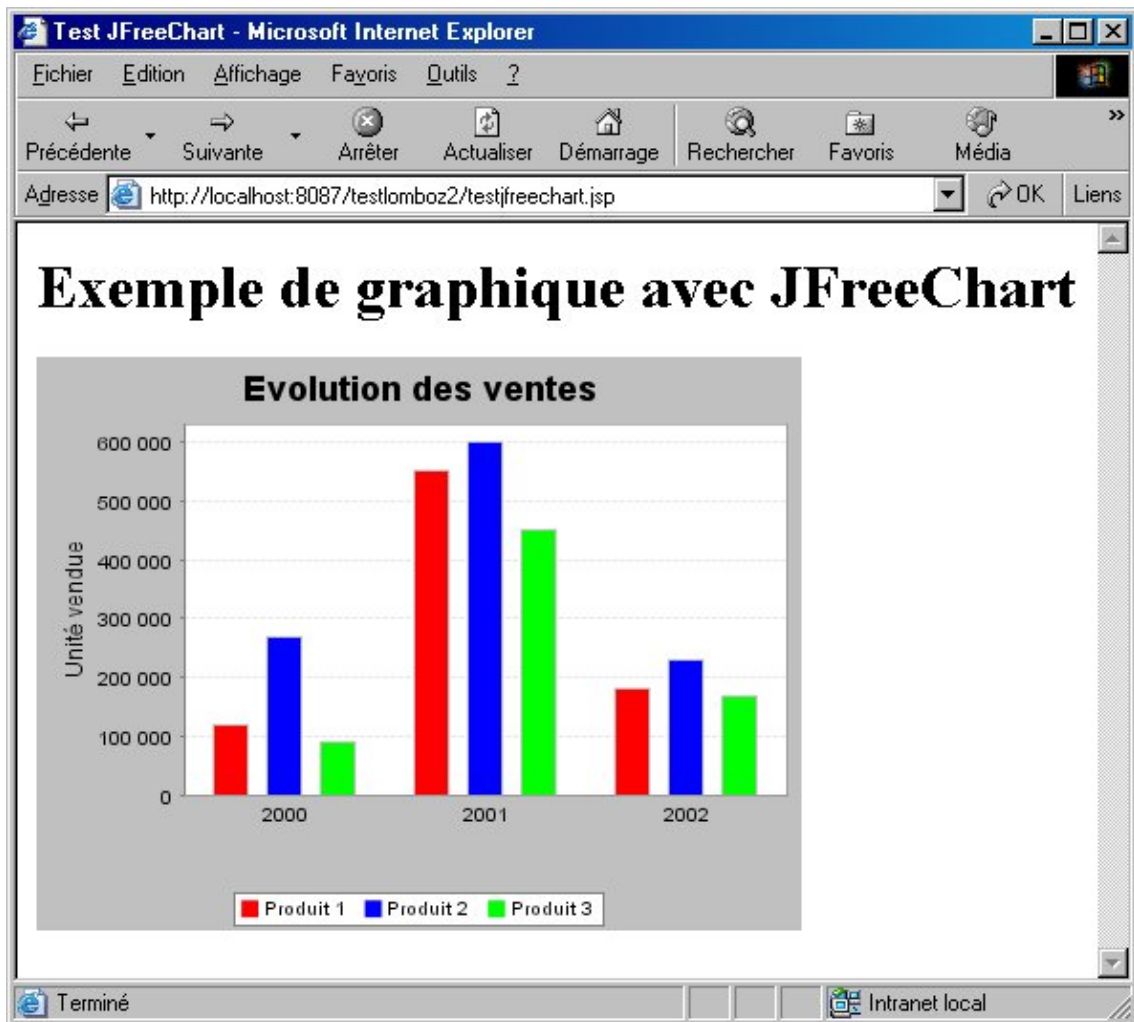
```
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;
import org.jfree.chart.*;
import org.jfree.chart.plot.*;
import org.jfree.data.*;

public class ServletBarChart extends HttpServlet {

    protected void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
        throws ServletException, IOException {

        DefaultCategoryDataset dataset = new DefaultCategoryDataset();
        dataset.addValue(120000.0, "Produit 1", "2000");
        dataset.addValue(550000.0, "Produit 1", "2001");
        dataset.addValue(180000.0, "Produit 1", "2002");
        dataset.addValue(270000.0, "Produit 2", "2000");
        dataset.addValue(600000.0, "Produit 2", "2001");
        dataset.addValue(230000.0, "Produit 2", "2002");
        dataset.addValue(90000.0, "Produit 3", "2000");
        dataset.addValue(450000.0, "Produit 3", "2001");
        dataset.addValue(170000.0, "Produit 3", "2002");

        JFreeChart barChart = ChartFactory.createBarChart("Evolution des ventes", "",
            "Unité vendue", dataset, PlotOrientation.VERTICAL, true, true, false);
        OutputStream out = response.getOutputStream();
        response.setContentType("image/png");
        ChartUtilities.writeChartAsPNG(out, barChart, 400, 300);
    }
}
```



Cette section n'a proposé qu'une introduction à JFreeChart en proposant quelques exemples très simple sur les nombreuses possibilités de cette puissante bibliothèque.

68.2. Beanshell



Beanshell est un interpréteur de scripts qu'il est possible d'intégrer dans une application.

<http://www.beanshell.org/>

Partie 10 : Développement d'applications mobiles

Le marché des machines portables est en pleine expansion : téléphones mobiles, PDA, ... De plus en plus d'applications s'exécutent sur des machines embarquées.

Sun propose une édition particulière de Java pour ce type de développement : J2ME (Java 2 Micro Edition).

Cette partie contient les chapitres suivants :

- ◆ J2ME : présente la plate-forme java pour le développement d'applications sur des appareils mobiles tel que des PDA ou des téléphones cellulaires
- ◆ CLDC : présente les packages et les classes de la configuration CLDC
- ◆ MIDP : propose une présentation et une mise en oeuvre du profil MIDP pour le développement d'applications mobiles
- ◆ CDC : présente les packages et les classes de la configuration CDC
- ◆ Les profils du CDC : propose une présentation et une mise en oeuvre des profils pouvant être mis en oeuvre avec la CDC
- ◆ Les autres technologies pour les applications mobiles : propose une présentation des autres technologies basées sur Java pour développer des applications mobiles

Chapitre 69

J2ME est la plate-forme java pour développer des applications sur des appareils mobiles tel que des PDA, des téléphones cellulaires, des terminaux de points de vente, des systèmes de navigations pour voiture, ...

C'est une sorte de retour aux sources puisque Java avait été initialement développé pour piloter des appareils électroniques.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Présentation de J2ME : présentation rapide de J2ME
- ♦ Les configurations : présentation des deux configurations sur lesquels la plate-forme J2ME repose
- ♦ Les profiles : présentation des profiles qui enrichissent les configurations pour un type machines ou à une fonctionnalité spécifique
- ♦ J2ME Wireless Toolkit 1.0.4 : Installation et mise en oeuvre de cet outil proposé par Sun pour le développement d'applications utilisant MIDP 1.0
- ♦ J2ME wireless toolkit 2.1 : Installation et mise en oeuvre de cet outil proposé par Sun pour le développement d'applications utilisant MIDP 1.0 et 2.0

69.1. Présentation de J2ME

Historiquement, Sun a proposé plusieurs plate-formes pour le développement d'applications sur des machines possédant des ressources réduites, typiquement celles ne pouvant exécuter une JVM répondant aux spécifications complètes de la plate-forme J2SE.

- JavaCard : pour le développement sur des cartes à puces
- EmbeddedJava :
- PersonalJava : pour le développement sur des machines possédant au moins 2mo de mémoire

En 1999, Sun propose de mieux structurer ces différentes plate-formes sous l'appellation J2ME (Java 2 Micro Edition). Seule la plate-forme JavaCard n'est pas incluse dans J2ME et reste à part.

Par rapport à J2SE, J2ME utilise des machines virtuelles différentes. Certaines classes de base de l'API sont communes avec cependant de nombreuses omissions dans l'API J2ME.

L'ensemble des appareils sur lequel peut s'exécuter une application écrite avec J2ME est tellement vaste et disparate que J2ME est composé de plusieurs parties : les configurations et les profiles qui sont spécifiés par le JCP. J2ME propose donc une architecture modulaire.

Chaque configuration peut être utilisée avec un ensemble de packages optionnels qui permet d'utiliser des technologies particulières (Bluetooth, services web, lecteur de codes barre, etc ...). Ces packages sont le plus souvent dépendant du matériel.

L'inconvénient de ce principe est qu'il déroge à la devise de Java "Write Once, Run Anywhere". Ceci reste cependant partiellement vrai pour des applications développées pour un profile particulier. Il ne faut cependant pas oublier que les types de machines cibles de J2ME sont tellement différents (du téléphone mobile au set top box), qu'il est surement impossible de trouver un dénominateur commun. Ceci associé à l'explosion du marché des machines mobiles explique

les nombreuses évolutions en cours de la plate-forme.

J2ME est la plate-forme Java la plus récente.

De plus amples informations peuvent être obtenues sur les deux sites de Sun :

- <http://wireless.java.sun.com/>
- <http://java.sun.com/j2me/>

et sur les sites

- <http://www.javamobiles.com/>
- <http://www.microjava.com/>

69.2. Les configurations

Les configurations définissent les caractéristiques de bases d'un environnement d'exécution pour un certain type de machine possédant un ensemble de caractéristiques et de ressources similaires. Elles se composent d'une machine virtuelle et d'un ensemble d'API de base.

Deux configurations sont actuellement définies :

- CLDC (Connected Limited Device Configuration)
- CDC (Connected Device Configuration).

La CLDC 1.0 est spécifiée dans la JSR 030 : elle concerne des appareils possédant des ressources faibles (moins de 512 Kb de RAM, faible vitesse du processeur, connexion réseau limitée et intermittente) et une interface utilisateur réduite (par exemple un téléphone mobile ou un PDA "bas de gamme"). Elle s'utilise sur une machine virtuelle KVM. La version 1.1 est le résultat des spécifications de la JSR 139 : une des améliorations les plus importantes est le support des nombres flottants.

La CDC est spécifié dans la JSR 036 : elle concerne des appareils possédant des ressources plus importantes (au moins 2Mb de RAM, un processeur 32 bits, une meilleure connexion au réseau), par exemple un settop box ou certains PDA "haut de gamme". Elle s'utilise sur une machine virtuelle CVM

69.3. Les profiles

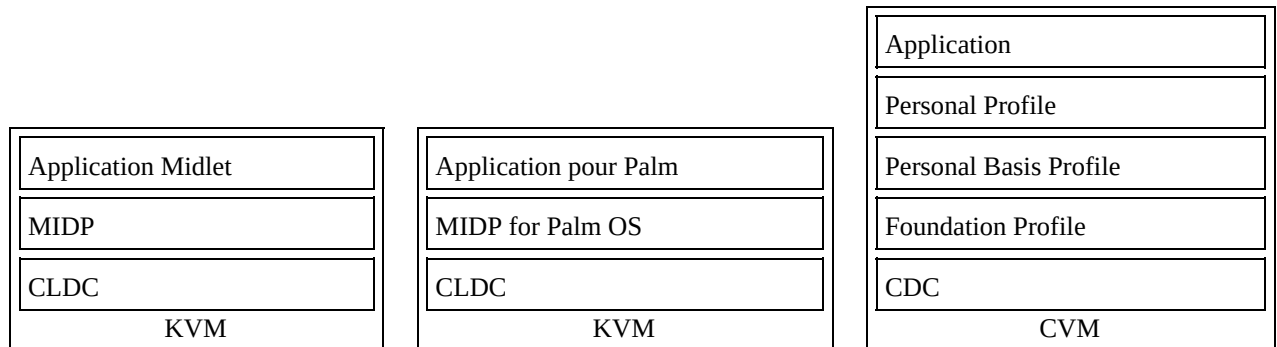
Les profiles se composent d'un ensemble d'API particulières à un type de machines ou à une fonctionnalité spécifique. Ils permettent l'utilisation de fonctionnalités précises et doivent être associés à une configuration. Ils permettent donc d'assurer une certaine modularité à la plate-forme J2ME.

Il existe plusieurs profiles :

Profil	Configuration	JSR	
MIDP 1.0	CLDC	37	Package javax.microedition.*
Foundation Profile	CDC	46	
Personal Profile	CDC	62	
MIPD 2.0	CLDC	118	
Personal Basis Profile	CDC	129	
RMI optional Profile	CDC	66	
Mobile Media API (MMAPI) 1.1	CLDC	135	Permet la lecture de clips audio et vidéo
PDA		75	

JDBC optional Profile	CDC	169	
Wireless Messaging API (WMA) 1.1	CLDC	120	Permet l'envoi et la réception de SMS

Les utilisations possibles des profils sont :



MIDP est un profil standard qui n'est pas défini pour une machine particulière mais pour un ensemble de machines embarquées possédant des ressources et une interface graphique limitée.

Sun a développé un profil particulier nommé KJava pour le développement spécifique sur Palm. Ce profil a été remplacé par un nouveau profil nommé MIDP for Palm OS.

Le Foundation Profile est un profil de base qui s'utilise avec CDC. Ce profil ne permet pas de développer des IHM. Il faut lui associer un des deux profils suivants :

- le Personal Basic Profile permet le développement d'application connectée avec le réseau
- le Personal Profile est un profil qui permet le développement complet d'une IHM et d'applet grâce à AWT.

PersonalJava est remplacé par le Personal Profile.

Le choix du ou des profils utilisés pour les développements est important car il conditionne l'exécution de l'application sur un type de machine supporté par le profil.

Cette multitude de profils peut engendrer un certain nombre de problème lors de l'exécution d'une application sur différents périphériques car il n'y a pas la certitude d'avoir à disposition les profils nécessaires. Pour résoudre ce problème, une spécification particulière issue des travaux de la JSR 185 et nommée Java Technology for the Wireless Industry (JTWI) a été développée. Cette spécification impose aux périphériques qui la respectent de mettre en oeuvre au minimum : CLDC 1.0, MIDP 2.0, Wireless Messaging API 1.1 et Mobile Media API 1.1. Son but est donc d'assumer une meilleure compatibilité entre les applications et les différents téléphones mobiles sur lesquelles elles s'exécutent.

69.4. J2ME Wireless Toolkit 1.0.4

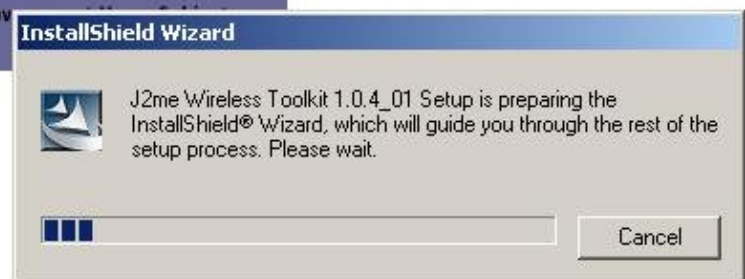
Sun propose un outil pour développer des applications J2ME utilisant CLDC/MIDP. Cet outil peut être téléchargé à l'url suivante : <http://java.sun.com/products/j2mewtoolkit/index.html>

La version 1.0.4 de cet outil permet de développer des applications utilisant MIDP 1.0.

69.4.1. Installation du J2ME Wireless Toolkit 1.0.4

L'installation ci dessous concerne la version 1.0.4.

Il faut exécuter le fichier j2me_wireless_toolkit-1_0_4_01-bin-win.exe



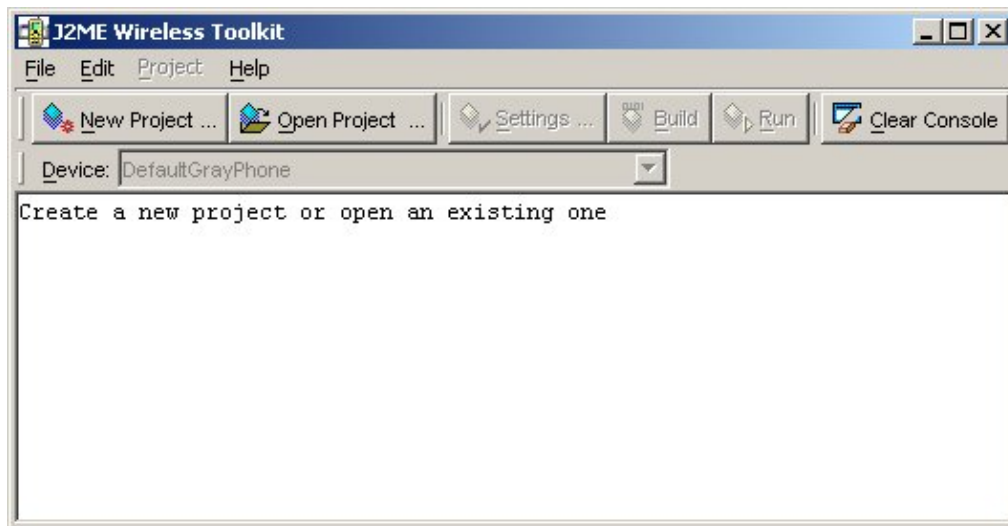
Il faut suivre les instructions suivantes, guidées par l'assistant d'installation :

- sur la page d'accueil (welcome) , cliquez sur "Suivant"
- sur la page d'acceptation de la licence, lire la licence et l'approuver en cliquant sur "Yes"
- sur la page de sélection de localisation de la JVM, cliquez sur "Next" (sélectionner l'emplacement si aucune JVM n'a été détectée automatiquement)
- sélectionner l'emplacement de l'installation de l'outil et cliquez sur "Next"
- cliquez sur "Next" pour accepter le menu par défaut dans le menu "Démarrer/Programme"
- sur la page de résumé des opérations, cliquez sur "Next"
- sur la dernière page (Complete), cliquez sur "Finish"

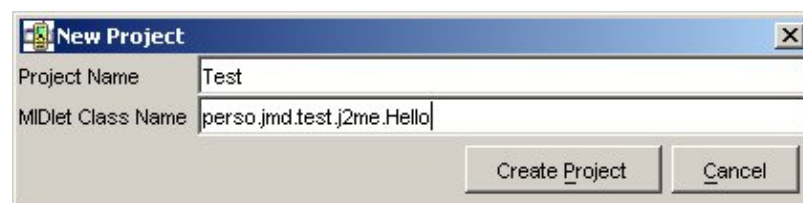
69.4.2. Premiers pas



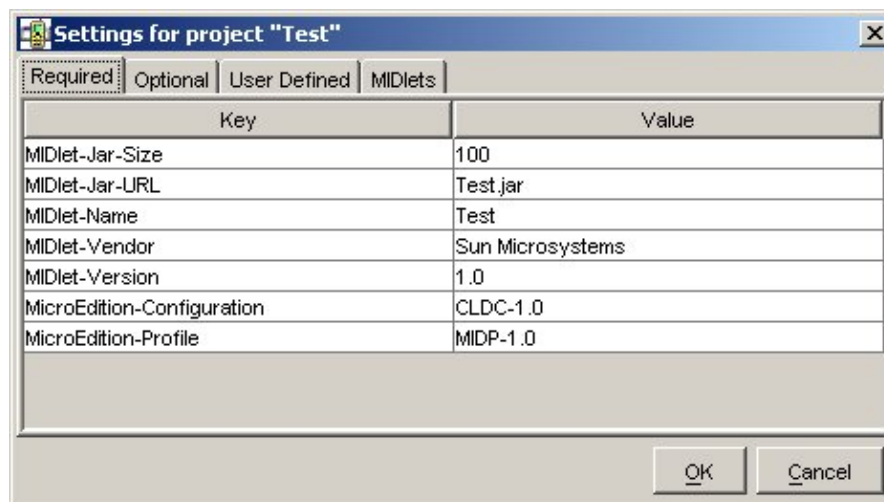
Il faut exécuter l'outil KToolBar.



Pour créer un projet, il faut cliquer sur le bouton "New Project" ou sur l'option "New Project" du menu "File".

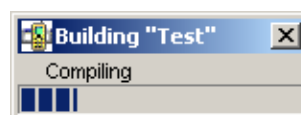


Il faut saisir le nom du projet et le nom qualifié de la midlet puis cliquer sur "Create Project".



Il faut ensuite créer la ou les classes dans le répertoire src de l'arborescence du projet.

Pour construire le projet, il faut cliquer sur le bouton "Build".



Pour exécuter le projet, il suffit de choisir le type d'émulateur à utiliser et cliquer sur le bouton "Run".

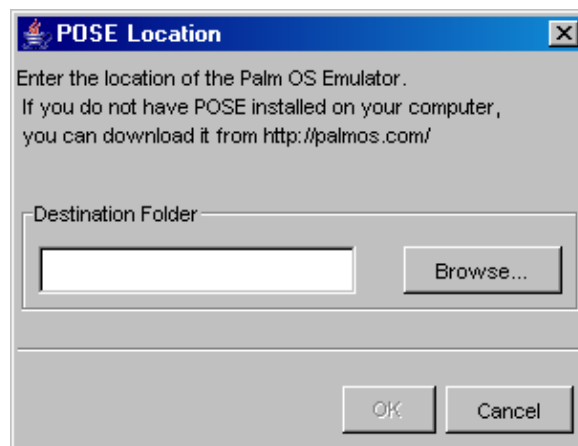
Exemple : avec l'émulateur de téléphone par défaut.

Cliquer sur l'application "Test"

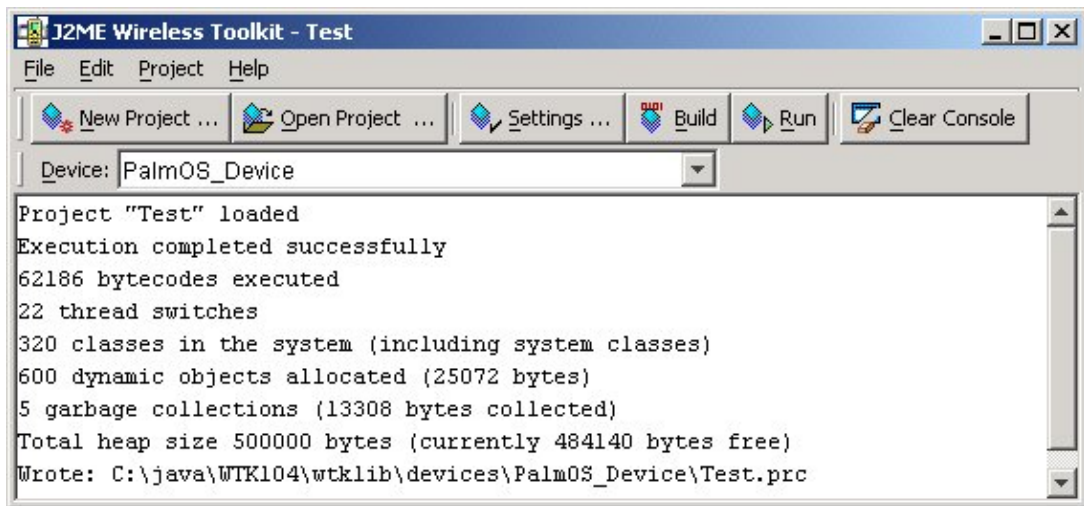
puis cliquer sur le bouton entre les flèches



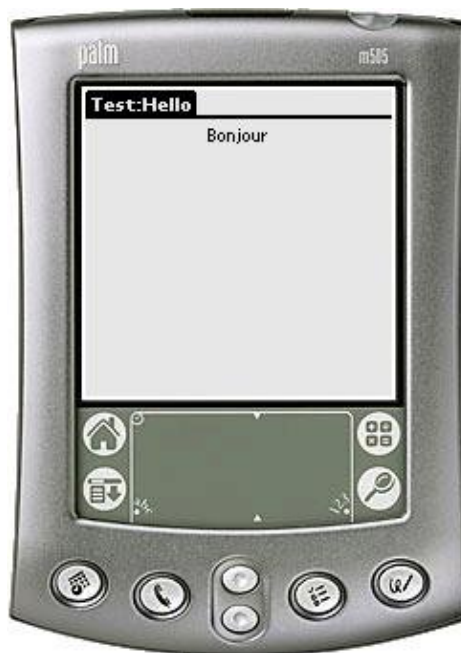
Il est aussi possible d'utiliser l'émulateur Palm POSE (Palm O.S. Emulator). L'outil demande le chemin d'accès à POSE,



Puis l'outil génère un fichier .prc.



Enfin, il lance l'émulateur et installe le fichier pour l'exécuter.



Pour plus de détails, voir la section sur MIDP for Palm OS.

69.5. J2ME wireless toolkit 2.1

La version 2.0 permet d'utiliser MIDP 1.0 ou 2.0 ainsi que les API optionnels Mobile Media et Wireless Messaging . Il peut être intégré dans d'autres IDE tel que Sun Studio Mobile Edition ou JBuilder.

La version 2.1 permet d'utiliser CLDC 1.1 et l'API J2ME Web service et de développer des applications pour des périphériques qui respectent les spécifications JTWI.

69.5.1. Installation du J2ME Wireless Toolkit 2.1

La version 2.1 du J2ME Wireless Toolkit nécessite la présence sur le système d'un J2SE 1.4 minimum.

Elle permet le développement d'applications répondant aux spécifications de la JSR-185 (Java Technology for the Wireless Industry) qui inclue : CLDC 1.1, MIDP 2.0, WMA 1.1 MMAPAPI 1.1.

Elle permet aussi l'utilisation de la JSR-172 (J2ME Web Services Specification).

Lancer l'application `j2me_wireless_toolkit-2_1-windows.exe`. Un assistant guide l'utilisateur dans les différentes étapes de l'installation :

- sur la page d'accueil, cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « License Agreement » : lire la licence et si vous l'acceptez, cliquez sur le bouton « Yes »
- sur la page « Java Virtual Machine Location » : le programme détecte automatiquement la présence d'un JDK 1.4 ou supérieure, cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Choose Destination Location » : sélectionnez le répertoire d'installation de l'application et cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Select Program Folder » : saisissez ou sélectionnez le dossier du menu démarrer qui va contenir les raccourcis vers l'application si celui par défaut ne convient pas. Cliquez sur le bouton « Next »
- sur la page « Start Copying files » : un résumé des options d'installation est affiché. Cliquez sur le bouton « Next »
- les fichiers de l'application sont copiés. Une fois celle-ci terminée, la page « Installshield Wizard Complete » s'affiche. Cliquez sur le bouton « Finish ».

L'installation crée les répertoires suivants :

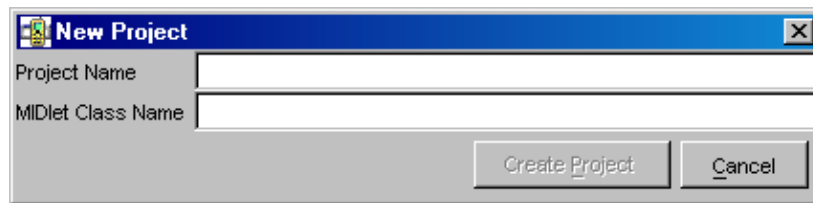
appdb\	contient les bases de données de type RMS des applications
apps\	contient les applications développées comme applications de démonstration
bin\	contient les outils du WTK
docs\	contient la documentation du WTK et des API
lib\	contient les bibliothèques des API

69.5.2. Premiers pas

L'outil Ktoolbar est un petit IDE qui permet de compiler, pré-vérifier, packager et exécuter des applications utilisant le profil MIDP. Il ne permet pas l'édition du code des applications : il faut utiliser un éditeur externe pour réaliser cette tâche.



La première chose à faire pour créer une application est de créer un nouveau projet. Pour cela, il faut sélectionner l'option « File/New Project » du menu ou cliquer sur le bouton « New Project » dans la barre d'outils.

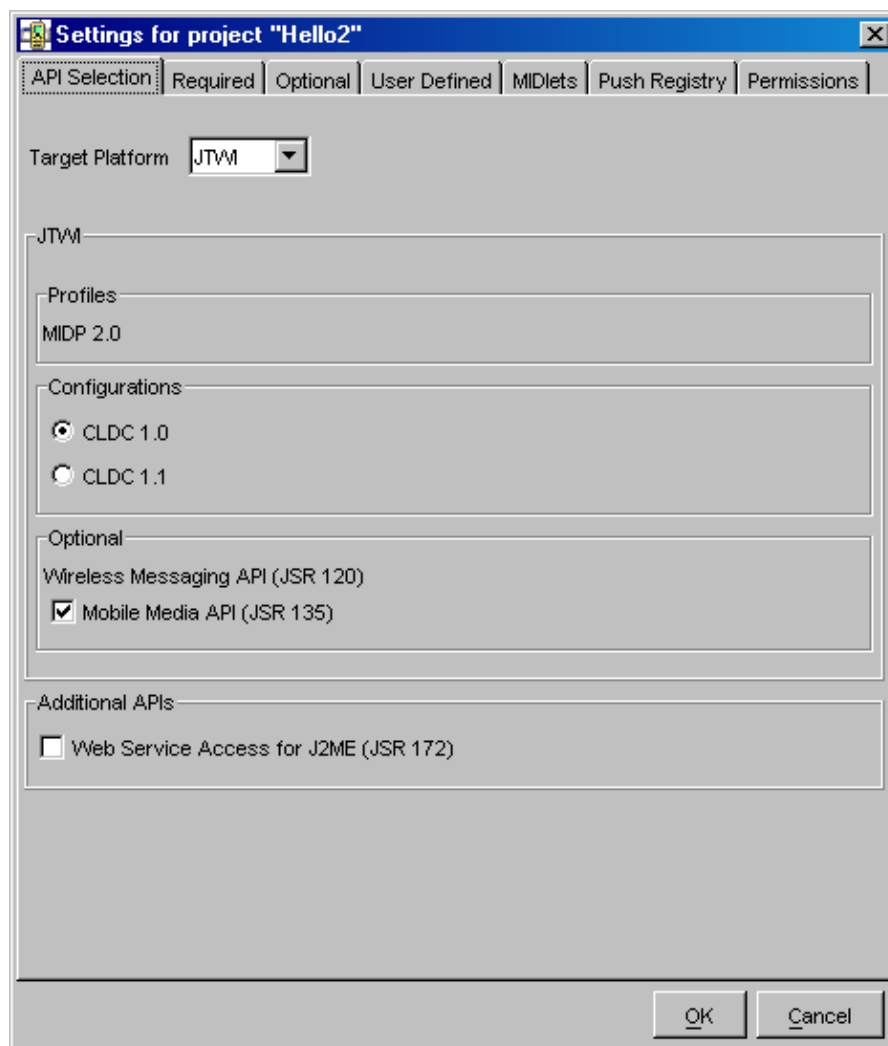


Il faut saisir le nom du projet et le nom de la classe de la Midlet.

La création du projet permet la création d'une structure de répertoires dans le sous répertoire apps du répertoire du WTK. Dans ce répertoire apps, un répertoire est créé nommé du nom du projet. Ce répertoire contient lui même plusieurs sous répertoires :

%WTK%/apps/nom_projet/bin	contient le fichier jar, jad et le fichier manifest
%WTK%/apps/nom_projet/classes	contient les classes compilées
%WTK%/apps/nom_projet/lib	contient les bibliothèques utiles à l'application
%WTK%/apps/nom_projet/res	contient les ressources utiles à l'application
%WTK%/apps/nom_projet/src	contient les sources des classes

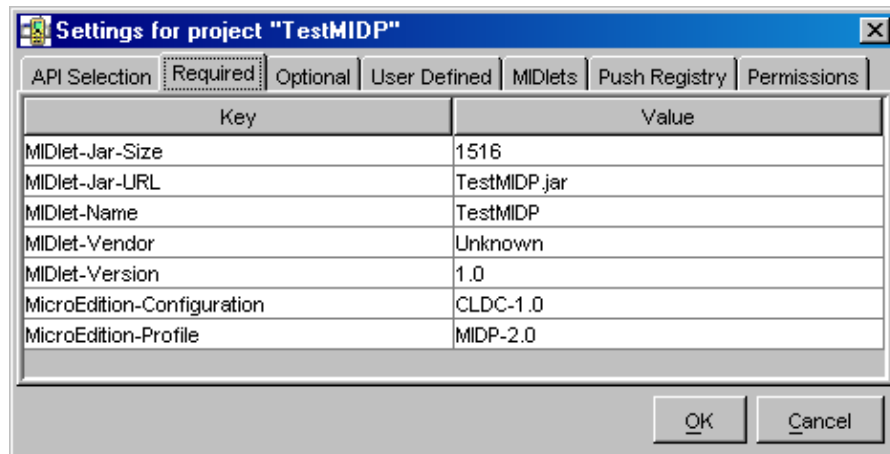
La page des propriétés du projet est différente de celle proposée dans la version 1.0. Pour l'utiliser, il faut utiliser l'option « Project/settings » ou cliquer sur le bouton « Settings » de la barre d'outils.



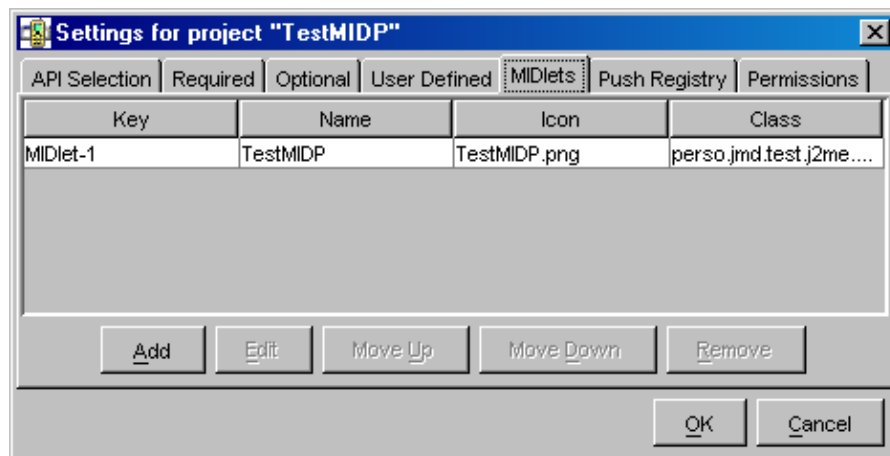
L'onglet « API sélection » permet de sélectionner la plateforme cible ainsi que les API particulières qui vont être utilisées par l'application.

Le « target platform » permet de sélectionner le type de plate-forme cible utilisée :

- JTWI : plate-forme répondant aux spécifications de la JSR-185
- MIDP 1.0 : plate-forme composée de CLDC 1.0 et MIDP 1.0
- Custom : plate-forme personnalisée pour laquelle il faut préciser toutes les API utilisées



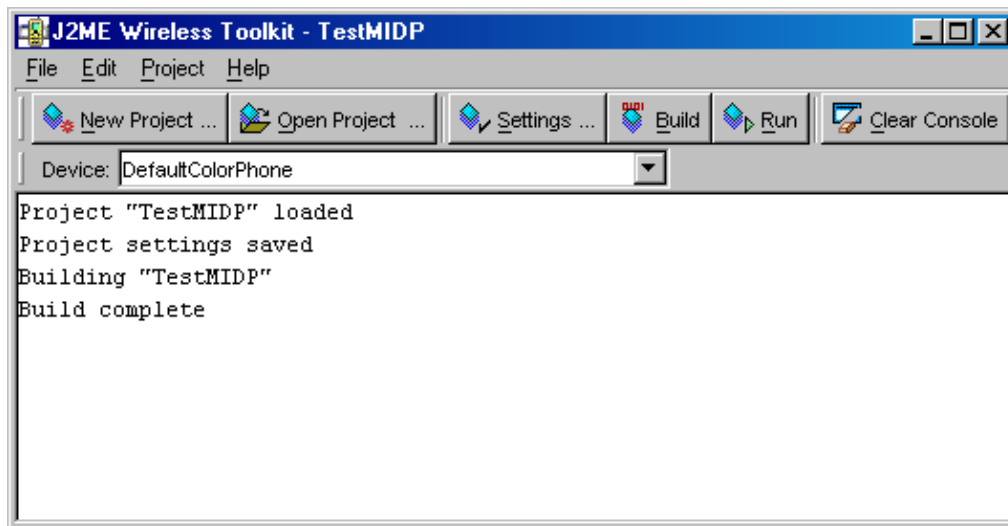
L'onglet « Required », « Optionnal » et « User defined » permet de préciser les attributs respectivement obligatoires, optionnels et particuliers à l'application dans le fichiers manifest sous la forme de paire clé/valeur.



L'onglet « Midlets » permet de saisir les Midlets qui composent la suite de Midlets de l'application.

Pour créer et éditer le code des classes qui composent l'application, il faut utiliser un outil externe dans le répertoire %WTK%/apps/nom_projet/src, en respectant la structure des répertoires correspondant aux packages des classes.

La compilation et la pré-vérification des sources se fait en utilisant l'option « Build » du menu « Project » ou en cliquant sur le bouton « Build » .



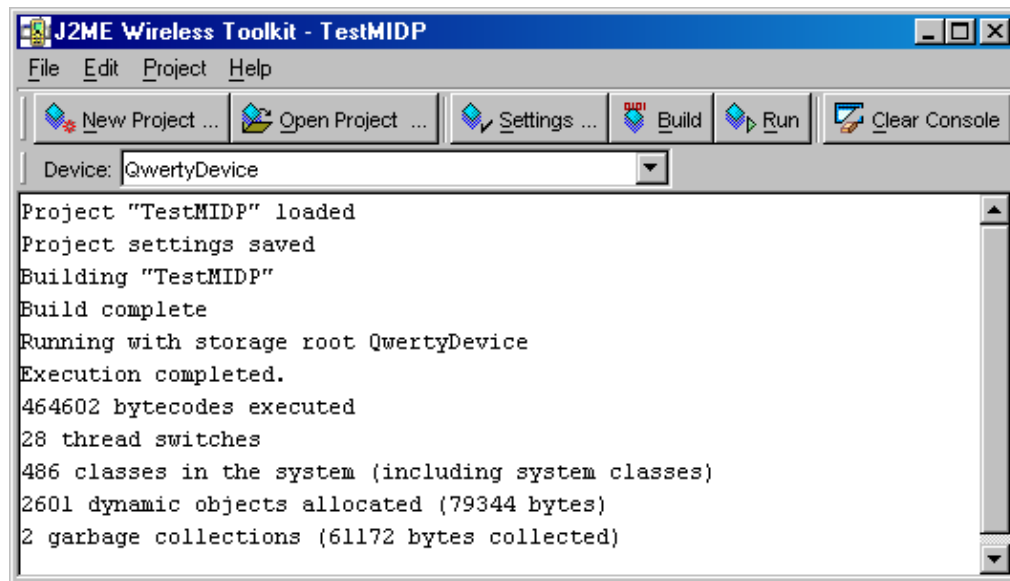
Si aucune erreur de compilation n'est détectée, il est possible d'exécuter le code en utilisant l'option « Run » du menu « Project » ou en cliquant sur le bouton « Run » de la barre d'outils.

Avant de lancer l'exécution, il est possible de sélectionner l'émulateur de périphérique (device) utilisé pour exécuter le code. Le J2ME Wireless Toolkit 2.1 est fourni avec quatre émulateurs :

- DefaultColorPhone : un téléphone mobile avec un écran couleur. C'est l'émulateur par défaut.
- DefaultGrayPhone : un téléphone mobile avec un écran monochrome
- MediaControlSkin : un téléphone mobile avec des capacités multimédia accrues (video et audio)
- QwertyDevice : un périphérique avec un clavier Qwerty



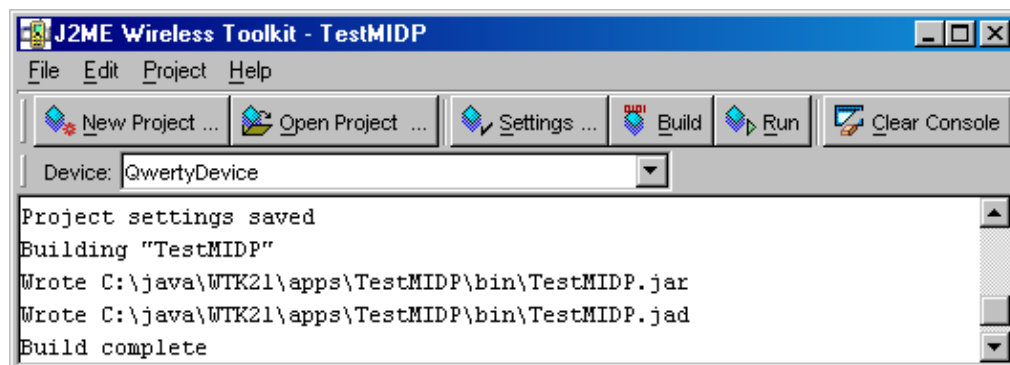
L'option « Clean » du menu « Project » permet de faire du ménage dans les fichiers temporaires générés lors des différents traitements.



Le bouton « Clear console » permet d'effacer le contenu de la console.

L'option « Package » du menu « Project » propose deux options pour packager l'application une fois celle-ci mise au point :

- « Create package » : permet de créer un package sous la forme d'un fichier .jar et .jad
- « Create obfuscated package » : permet de créer un package sous la forme d'un fichier .jad et d'un fichier .jar plus compact et grâce à un outil tiers non fourni réalisant l'opération d'obscurcissement



Chapitre 70



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

L'API du CLDC se compose de quatre packages :

- `java.io` : classes pour la gestion des entrées / sorties par flux
- `java.lang` : classes de base du langage java
- `java.util` : classes utilitaires notamment pour gérer les collections, la date et l'heure, ...
- `javax.microedition.io` : classes pour gérer des connections génériques

Ils ont des fonctionnalités semblables à ceux proposés par J2SE avec quelques restrictions, notamment il n'y a pas de gestion des nombres flottants dans CLDC 1.0.

De nombreuses classes sont définies dans J2SE et J2ME mais souvent elles possèdent moins de fonctionnalités dans l'édition mobile.

La version courant de CLDC est la 1.1 dont les spécifications sont le résultats des travaux de la JSR 139.

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [Le package `java.lang`](#)
- ♦ [Le package `java.io`](#)
- ♦ [Le package `java.util`](#)
- ♦ [Le package `javax.microedition.io`](#)

70.1. Le package `java.lang`

Il définit l'interface `Runnable`.

Il définit les classes suivantes :

Nom	Rôle
<code>Boolean</code>	Classe qui encapsule une valeur du type boolean
<code>Byte</code>	Classe qui encapsule une valeur du type byte
<code>Character</code>	Classe qui encapsule une valeur du type char

Class	Classe qui encapsule une classe ou une interface
Integer	Classe qui encapsule une valeur du type int
Long	Classe qui encapsule une valeur du type long
Math	Classe qui contient des méthodes statiques pour les calculs mathématiques
Object	Classe mère de toutes les classes
Runtime	Classe qui permet des interaction avec le système d'exploitation
Short	Classe qui encapsule une valeur du type short
String	Classe qui encapsule une chaîne de caractères immuable
StringBuffer	Classe qui encapsule une chaîne de caractère
System	
Thread	Classe qui encapsule un traitement exécuté dans un thread
Throwable	Classe mère de toutes les exceptions et les erreurs

Il définit les exceptions suivantes : `ArithmeticException`, `ArrayIndexOutOfBoundsException`, `ArrayStoreException`, `ClassCastException`, `ClassNotFoundException`, `Exception`, `IllegalAccessException`, `IllegalArgumentException`, `IllegalMonitorStateException`, `IllegalThreadStateException`, `IndexOutOfBoundsException`, `InstantiationException`, `InterruptedException`, `NegativeArraySizeException`, `NullPointerException`, `NumberFormatException`, `RuntimeException`, `SecurityException`, `StringIndexOutOfBoundsException`

Il définit les erreurs suivantes : `Error`, `OutOfMemoryError`, `VirtualMachineError`

70.2. Le package `java.io`

Il définit les interfaces suivantes : `DataInput`, `DataOutput`

Il définit les classes suivantes :

Nom	Rôle
<code>ByteArrayInputStream</code>	Lecture d'un flux d'octets bufférisé
<code>ByteArrayOutputStream</code>	Ecriture d'un flux d'octets bufférisé
<code>DataInputStream</code>	Lecture de données stocké au format java
<code>DataOutputStream</code>	Ecriture de données stockées au format java
<code>InputStream</code>	Classe abstraite dont hérite toutes les classes gérant la lecture de flux par octets
<code>InputStreamReader</code>	Lecture d'octets sous la forme de caractères
<code>OutputStream</code>	Classe abstraite dont hérite toutes les classes gérant l'écriture de flux par octets
<code>OutputStreamWriter</code>	Ecriture de caractères sous la forme d'octets
<code>PrintStream</code>	
<code>Reader</code>	Classe abstraite dont hérite toutes les classes gérant la lecture de flux par caractères
<code>Writer</code>	Classe abstraite dont hérite toutes les classes gérant l'écriture de flux par caractères

Il définit les exceptions suivantes : `EOFException`, `InterruptedIOException`, `IOException`, `UnsupportedEncodingException`, `UTFDataFormatException`

70.3. Le package java.util

Il définit l'interface Enumeration

Il définit les classes suivantes :

Nom	Rôle
Calendar	Classe abstraite pour manipuler les éléments d'une date
Date	Classe qui encapsule une date
Hashtable	Classe qui encapsule une collection d'éléments composés d'une par paire clé/valeur
Random	Classe qui permet de générer des nombres aléatoires
Stack	Classe qui encapsule une collection de type pile LIFO
TimeZone	Classe qui encapsule un fuseau horaire
Vector	Classe qui encapsule une collection de type tableau dynamique

Il définit les exceptions EmptyStackException et NoSuchElementException

70.4. Le package javax.microedition.io

Il définit les interface suivantes :

Nom	Rôle
Connection	Interface pour une connexion générique
ContentConnection	
Datagram	Interface pour un paquet de données
DatagramConnection	Interface pour une connexion utilisant des paquets de données
InputConnection	Interface pour une connexion entrante
OutputConnection	Interface pour une connexion sortante
StreamConnection	Interface pour un connexion utilisant un flux
StreamConnectionNotifier	

Chapitre 7 1

C'est le premier profil qui a été développé dont l'objectif principal est le développement d'application sur des machines aux ressources et à l'interface limitées tel qu'un téléphone cellulaire. Ce profil peut aussi être utilisé pour développer des applications sur des PDA de type Palm.

L'API du MIDP se compose des API du CDLC et de trois packages :

- javax.microedition.midlet : cycle de vie de l'application
- javax.microedition.lcdui : interface homme machine
- javax.microedition.rms : persistance des données

Des informations complémentaires et le téléchargement de l'implémentation de référence de ce profil peuvent être trouvées sur le site de Sun : <http://java.sun.com/products/midp/>

Il existe deux versions du MIDP :

- 1.0 : la dernière révision est la 1.0.3 dont les spécifications sont issues de la JSR 37
- 2.0 : c'est la version la plus récente dont les spécifications sont issues de la JSR 118

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Les Midlets
- ♦ L'interface utilisateur
- ♦ La gestion des événements
- ♦ Le Stockage et la gestion des données
- ♦ Les suites de midlets
- ♦ Packager une midlet
- ♦ MIDP for Palm O.S.

71.1. Les Midlets

Les applications créées avec MIDP sont des midlets : ce sont des classes qui héritent de la classe abstraite javax.microedition.midlet.Midlet. Cette classe permet le dialogue entre le système et l'application.

Elle possède trois méthodes qui permettent de gérer le cycle de vie de l'application en fonction des trois états possibles (active, suspendue ou détruite) :

- startApp() : cette méthode est appelée à chaque démarrage ou redémarrage de l'application
- pauseApp() : cette méthode est appelée lors de la mise en pause de l'application
- destroyApp() : cette méthode est appelée lors de la destruction de l'application

Ces trois méthodes doivent obligatoirement être redéfinies.

Exemple (MIDP 1.0) :

```

package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Test extends MIDlet {

    public Test() {
    }

    public void startApp() {
    }

    public void pauseApp() {
    }

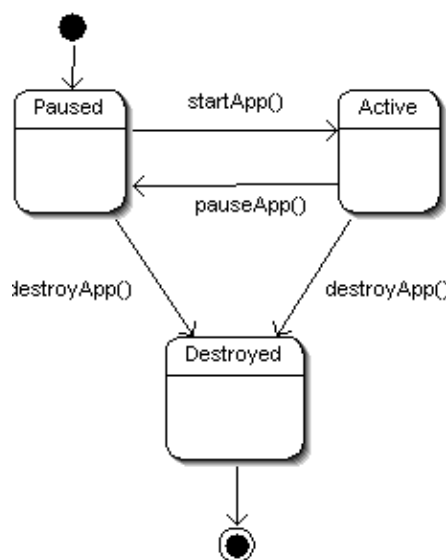
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}

```

Le cycle de vie d'une midlet est semblable à celui d'un applet. Elle possède plusieurs états :

- paused :
- active :
- destroyed :

Le changement de l'état de la midlet peut être provoqué par l'environnement d'exécution ou la midlet.



La méthode `startApp()` est appelée lors du démarrage ou redémarrage de la midlet. Il est important de comprendre que cette méthode est aussi appelée lors du redémarrage de la midlet : elle peut donc être appelée plusieurs fois au cours de l'exécution de la midlet.

La méthode `pauseApp()` est appelée lors de mise en pause de la midlet.

La méthode `destroyApp()` est appelée juste avant la destruction de la midlet.

71.2. L'interface utilisateur

Les possibilités concernant l'IHM de MIDP sont très réduites pour permettre une exécution sur un maximum de machines allant du téléphone portable au PDA. Ces machines sont naturellement et physiquement pourvues de contraintes forte concernant l'interface qu'ils proposent à leurs utilisateurs.

Avec le J2SE, deux API permettent le développement d'IHM : AWT et Swing. Ces deux API proposent des composants pour développer des interfaces graphiques riches de fonctionnalités avec un modèle de gestion des événements complet. Ils prennent en compte un système de pointage par souris, avec un écran couleur possédant de nombreuses couleurs et une résolution importante.

Avec MIDP, le nombre de composants et le modèle de gestion des événements sont spartiates. Il ne prend en compte qu'un écran tactile souvent monochrome ayant une résolution très faible. Avec un clavier limité en nombres de touches et dépourvu de système de pointage, la saisie de données sur de tels appareils est particulièrement limité.

L'API pour les interfaces utilisateurs du MIDP est regroupée dans le package `javax.microedition.lcdui`.

Elle se compose des éléments de haut niveaux et des éléments de bas niveaux.

71.2.1. La classe Display

Pour pouvoir utiliser les éléments graphiques, il faut obligatoirement obtenir un objet qui encapsule l'écran. Un tel objet est du type de la classe `Display`. Cette classe possède des méthodes pour afficher les éléments graphiques.

La méthode statique `getDisplay()` renvoie une instance de la classe `Display` qui encapsule l'écran associé à la midlet fournie en paramètre de la méthode.

Exemple (MIDP 1.0) :

```
package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Hello extends MIDlet {

    private Display display;

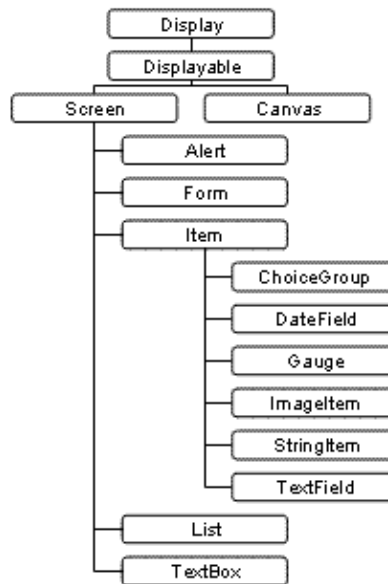
    public Hello() {
        display = Display.getDisplay(this);
    }

    public void startApp() {
    }

    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

Les éléments de l'interface graphique appartiennent à une hiérarchie d'objets : tous les éléments affichables héritent de la classe abstraite `Displayable`.



La classe Screen est la classe mère des éléments graphiques de haut niveau. La classe Canvas est la classe mère des éléments graphiques de bas niveau.

Il n'est pas possible d'ajouter directement un élément graphique dans un Display sans qu'il soit inclus dans un objet héritant de Displayable.

Un seul objet de type Displayable peut être affiché à la fois. La classe Display possède la méthode `getCurrent()` pour connaître l'objet courant affiché et la méthode `setCurrent()` pour afficher l'objet fourni en paramètre.

71.2.2. La classe TextBox

Ce composant permet de saisir du texte.

Exemple (MIDP 1.0) :

```

package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Hello extends MIDlet {

    private Display display;
    private TextBox textbox;

    public Hello() {
        display = Display.getDisplay(this);
        textbox = new TextBox("", "Bonjour", 20, 0);
    }

    public void startApp() {
        display.setCurrent(textbox);
    }

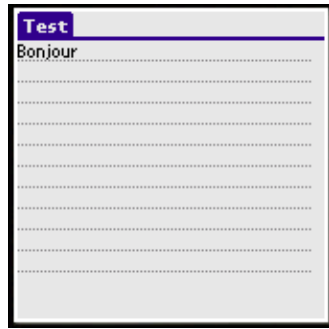
    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}

```

Résultat :

sur l'émulateur Palm



sur l'émulateur de téléphone mobile



71.2.3. La classe List

Ce composant permet la sélection d'un ou plusieurs éléments dans une liste d'éléments.

Exemple (MIDP 1.0) :

```
package perso.jmd.test.j2me;
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Test extends MIDlet {
    private Display display;
    private List liste;

    protected static final String[] elements = {"Element 1",
                                                "Element 2",
                                                "Element 3",
                                                "Element 4"};

    public Test() {
        display = Display.getDisplay(this);
        liste = new List("Selection", List.EXCLUSIVE, elements, null);
    }

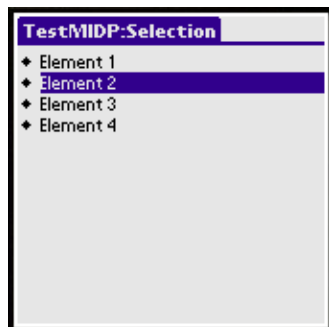
    public void startApp() {
        display.setCurrent(liste);
    }

    public void pauseApp() {
    }

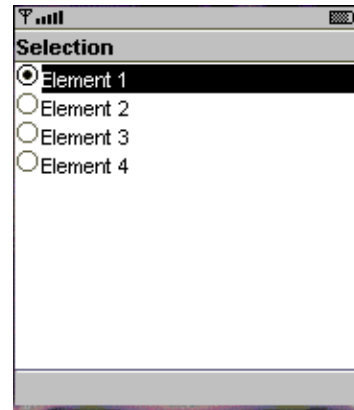
    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

Résultat :

sur l'émulateur Palm



sur l'émulateur de téléphone mobile



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

71.2.4. La classe Form

La classe Form permet d'insérer dans l'élément graphique qu'elle représente d'autres éléments graphiques : cette classe sert de conteneurs. Les éléments insérés sont des objets qui héritent de la classe abstraite Item.

Exemple (MIDP 1.0) :

```
package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Hello extends MIDlet {

    private Display display;
    private Form mainScreen;

    public Hello() {
        display = Display.getDisplay(this);
    }

    public void startApp() {
        mainScreen = new Form("Hello");
        mainScreen.append("Bonjour");
        display.setCurrent(mainScreen);
    }

    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

71.2.5. La classe Item

La classe `javax.microedition.lcdui.Item` est la classe mère de tous les composants graphiques qui peuvent être insérés dans un objet de type `Form`.

Cette classe définit seulement deux méthodes, `getLabel()` et `setLabel()` qui sont le getter et le setter pour la propriété `label`.

Il existe plusieurs composants qui héritent de la classe `Item`

Classe	Rôle
<code>ChoiceGroup</code>	sélection d'un ou plusieurs éléments
<code>DateField</code>	affichage et saisie d'une date
<code>Gauge</code>	affichage d'une barre de progression
<code>ImageItem</code>	affichage d'une image
<code>StringItem</code>	affichage d'un texte
<code>TextField</code>	saisie d'un texte

Exemple (MIDP 1.0) :

```
package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Hello extends MIDlet {

    private Display display;
    private Form form;
    private ChoiceGroup choiceGroup;
    private DateField dateField;
    private DateField timeField;
    private Gauge gauge;
    private StringItem stringItem;
    private TextField textField;

    public Hello() {
        display = Display.getDisplay(this);
        form = new Form("Ma form");

        String choix[] = {"Choix 1", "Choix 2"};
        stringItem = new StringItem(null, "Mon texte");
        choiceGroup = new ChoiceGroup("Sélectionner", Choice.EXCLUSIVE, choix, null);
        dateField = new DateField("Heure", DateField.TIME);
        timeField = new DateField("Date", DateField.DATE);
        gauge = new Gauge("Avancement", true, 10, 1);
        textField = new TextField("Nom", "Votre nom", 20, 0);

        form.append(stringItem);
        form.append(choiceGroup);
        form.append(timeField);
        form.append(dateField);
        form.append(gauge);
        form.append(textField);
    }

    public void startApp() {
        display.setCurrent(form);
    }

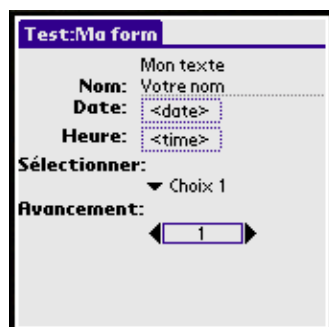
    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

Résultat sur l'émulateur de téléphone mobile :



Résultat sur l'émulateur Palm OS :



71.2.6. La classe Alert

Cette classe permet d'afficher une boîte de dialogue pendant un temps déterminé.

Elle possède deux constructeurs :

- un demandant le titre de l'objet
- un demandant le titre, le texte, l'image et le type de l'image

Elle possède des getters et des setters sur chacun de ces éléments.

Pour préciser le type de la boîte de dialogue, il faut utiliser une des constantes définies dans la classe `AlertType` dans le constructeur ou dans la méthode `setType()` :

Constante	type de la boîte de dialogue
ALARM	informer l'utilisateur d'un événement programmé
CONFIRMATION	demandeur la confirmation à l'utilisateur
ERROR	informer l'utilisateur d'une erreur
INFO	informer l'utilisateur
WARNING	informer l'utilisateur d'un avertissement

Pour afficher un objet de type `Alert`, il faut utiliser une version surchargée de la méthode `setCurrent()` de l'instance de la classe `Display`. Cette version nécessite deux paramètres : l'objet `Alert` à afficher et l'objet de type `Displayable` qui sera affiché lorsque l'objet `Alert` sera fermé.

La méthode `setTimeout()` qui attend un entier en paramètre permet de préciser la durée d'affichage en milliseconde de la boîte de dialogue. Pour la rendre modale, il faut lui passer le paramètre `Alert.FOREVER`.

Exemple (MIDP 1.0) :

```
package perso.jmd.test.j2me;

import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;

public class Test extends MIDlet {

    private Display display;
    private Alert alert;
    private Form form;

    public Test() {
        display = Display.getDisplay(this);
        form = new Form("Hello");
        form.append("Bonjour");

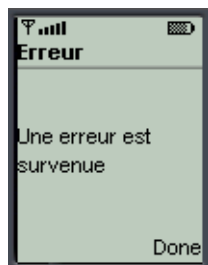
        alert = new Alert("Erreur", "Une erreur est survenue", null, AlertType.ERROR);
        alert.setTimeout(Alert.FOREVER);
    }

    public void startApp() {
        display.setCurrent(alert, form);
    }

    public void pauseApp() {
    }

    public void destroyApp(boolean unconditional) {
    }
}
```

Résultat sur l'émulateur de téléphone mobile:



Résultat sur l'émulateur Palm OS:



71.3. La gestion des événements

Les interactions entre l'utilisateur et l'application se concrétisent par le traitement d'événements particuliers pour chaque action.

MIDP définit interface de type Listener pour la gestion des événements :

Interface	Rôle
CommandListener	Listener pour une activation d'une commande
ItemStateListener	Listener pour un changement d'état d'un composant(modification du texte d'une zone de texte, ...)



Cette section sera développée dans une version future de ce document

71.4. Le Stockage et la gestion des données

Avec MIDP, le mécanisme pour la persistance des données est appelé RMS (Record Management System). Il permet le stockage de données et leur accès ultérieur.

RMS propose un accès standardisé au système de stockage de la machine dans lequel s'exécute le programme. Il n'impose pas aux constructeurs la façon dont les données doivent être stockées physiquement.

Du fait de la simplicité des mécanismes utilisés, RMS ne définit qu'une seule classe : RecordStore. Cette classe ainsi que les interfaces et les exceptions qui composent RMS sont regroupées dans le package javax.microedition.rms.

Les données sont stockées dans un ensemble d'enregistrements (records). Un enregistrement est un tableau d'octets. Chaque enregistrement possède un identifiant unique nommé recordId qui permet de retrouver un enregistrement particulier.

A chaque fois qu'un ensemble de données est modifié (ajout, modification ou suppression d'un enregistrement), son numéro de version est incrémenté.

Un ensemble de données est associé à un unique ensemble composé d'une ou plusieurs Midlets (Midlet Suite).

Un ensemble de données possède un nom composé de 32 caractères maximum.

71.4.1. La classe RecordStore

L'accès aux données se fait obligatoirement en utilisant un objet de type RecordStore.

Les principales méthodes sont :

Méthode	Rôle
int addRecord(byte[],int, int)	Ajouter un nouvel enregistrement
void addRecordListener(RecordListener)	
void closeRecordStore()	Fermer l'ensemble d'enregistrement
void deleteRecord(int)	Supprimer l'enregistrement dont l'identifiant est fourni en paramètre
static void deleteRecordStore(String)	Supprimer l'ensemble d'enregistrements dont le nom est fourni en paramètre
Enumeration enumerateRecords(RecordFilter , RecordComparator, boolean)	Renvoyer une énumération pour parcourir tout ou partie de l'ensemble

String getName()	Renvoyer le nom de l'ensemble d'enregistrements
int getNextRecordID()	Renvoyer l'identifiant du prochain enregistrement créé
int getNumRecords()	Renvoyer le nombre d'enregistrement contenu dans l'ensemble
byte[] getRecord(int)	Renvoyer l'enregistrement dont l'identifiant est fourni en paramètre
int getRecord(int, byte[], int)	Obtenir les données contenues dans un enregistrement dont l'identifiant est fourni en paramètre. Renvoie le nombre d'octets de l'enregistrement
int getRecordSize(int)	Renvoyer la taille en octets de l'enregistrement dont l'identifiant est fourni en paramètre
int getSize()	Renvoyer la taille en octets occupée par l'ensemble
static String[] listRecordStores()	Renvoyer un tableau de chaîne de caractères contenant le nom des ensembles de données associées à l'ensemble de Midlet courant
static RecordStore openRecordStore(String, boolean)	Ouvrir un ensemble de données dont le nom est fourni en paramètre. Celui ci est créé s'il n'existe pas et que le booléen est à true
void setRecord(int, byte[], int, int)	Mettre à jour l'enregistrement précisé avec les données fournies en paramètre

Pour pouvoir utiliser un ensemble d'enregistrements, il faut utiliser la méthode statique openRecordStore() en fournissant le nom de l'ensemble et un booléen qui précise si l'ensemble doit être créé au cas ou celui ci n'existe pas. Elle renvoie un objet RecordStore qui encapsule l'ensemble d'enregistrements.

L'appel de cette méthode peut lever l'exception RecordStoreNotFoundException si l'ensemble n'est pas trouvé, RecordStoreFullException si l'ensemble de données est plein ou RecordStoreException dans les autres cas problématiques.

La méthode closeRecordStore() permet de fermer un ensemble précédemment ouvert. Elle peut lever les exceptions RecordStoreNotOpenException et RecordStoreException.



La suite de cette section sera développée dans une version future de ce document

71.5. Les suites de midlets



Cette section sera développée dans une version future de ce document

71.6. Packager une midlet

Une application constituées d'une suite de midlets est packager sous la forme d'une archive .jar. Cette archive doit contenir un fichier manifest et tous les éléments nécessaire à l'exécution de l'application (fichiers .class et les ressources telles que les images, ...).

71.6.1. Le fichier manifest

Ce fichier contient des informations sur l'application.

Ce fichier contient une définition de propriétés utilisées par l'application. Ces propriétés sont sous la forme clé/valeur.

Plusieurs propriétés sont définis par les spécifications des midlets : celles-ci commencent par MIDlet-.

Propriétés	Rôle
MIDlet-Name	Nom de l'application
MIDlet-Version	Numéro de version de l'application
MIDlet-Vendor	Nom du fournisseur de l'application
MIDlet-Icon	Nom du fichier .png contenant l'icône de l'application
MIDlet-Description	Description de l'application
MIDlet-Info-URL	
MIDlet-Jar-URL	URL de téléchargement de fichier jar
MIDlet-Jar-Size	taille en octets du fichier .jar
MIDlet-Data-Profile	
MicroEdition-Configuration	

Il est possible de définir ces propres attributs

71.7. MIDP for Palm O.S.

MIDP for Palm O.S. est une implémentation particulière du profile MIDP pour le déploiement et l'exécution d'applications sur des machines de type Palm. Elle permet d'exécuter des applications écrites avec MIDP sur un PALM possédant une version 3.5 ou supérieure de cet O.S.

Cette implémentation remplace l'ancienne implémentation développé par Sun nommé KJava.

71.7.1. Installation

MIDP for Palm O.S. peut être téléchargé à l'URL suivante : <http://java.sun.com/products/midp4palm/download.html>. Il faut télécharger le fichier midp4palm-1_0.zip et le fichier midp4palm-1_0-doc.zip qui contient la documentation.

L'installation comprend une partie sur le poste de développement PC et une partie sur la machine Palm pour les tests d'exécution.

Pour pouvoir utiliser MIDP for Palm O.S., il faut déjà avoir installé CLDC et MIDP.

Il faut commencer l'installation sur le PC en dézipant les deux fichiers dans un répertoire.

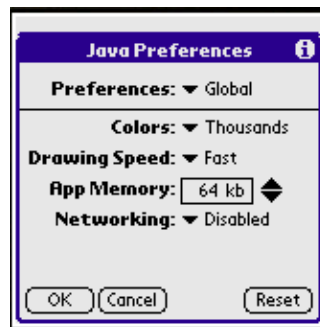
Pour pouvoir exécuter les applications sur le Palm, il faut installer le fichier MIPD.prc contenu dans le répertoire PRCFiles sur le Palm en procédant comme pour toute application Palm.



En cliquant sur l'icône, on peut régler différents paramètres.



Un clic sur le bouton "Preferences" permet de modifier ces paramètres.



71.7.2. Création d'un fichier .prc

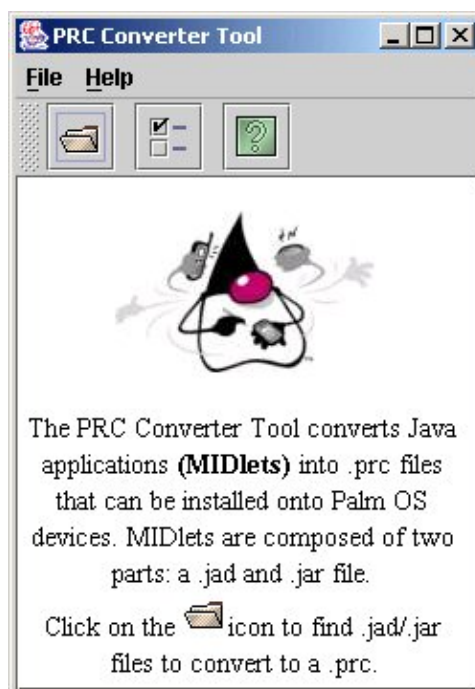
MIPD for Palm O.S. fourni un outil pour transformer les fichier .jad et .jar qui composent une application J2ME en un fichier .prc directement installable sur un Palm.

Sous Windows, il suffit d'exécuter le programme convertir.bat situé dans le sous répertoire Convertir du répertoire d'installation.

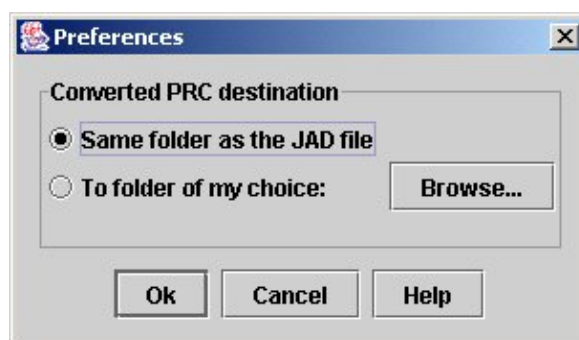
Il faut que la variable d'environnement JAVA_PATH pointe vers le répertoire d'installation d'un JDK 1.3. minimum. Si ce n'est pas le cas, un message d'erreur est affiché.

```
Error: Java path is missing in your environment
Please set JAVA_PATH to point to your Java directory
e.g. set JAVA_PATH=c:\bin\jdk1.3\
```

Si tout est correct, l'application se lance.

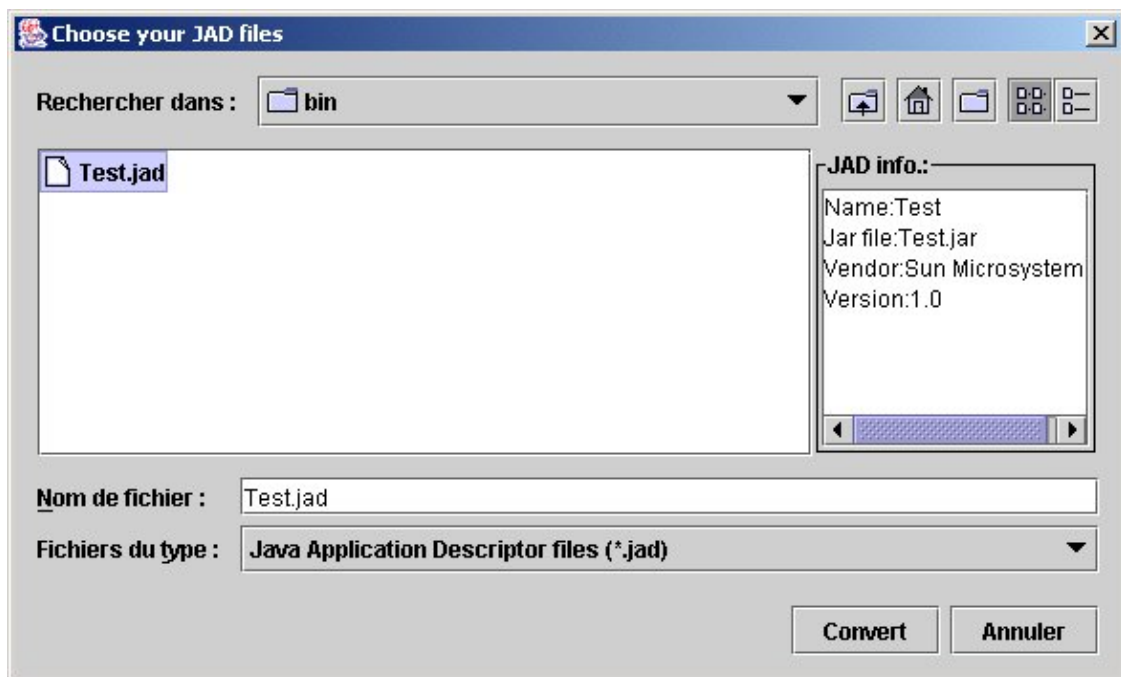


Il est possible de préciser le répertoire du ou des fichiers .prc générés en utilisant l'option "Preference" du menu "File" :



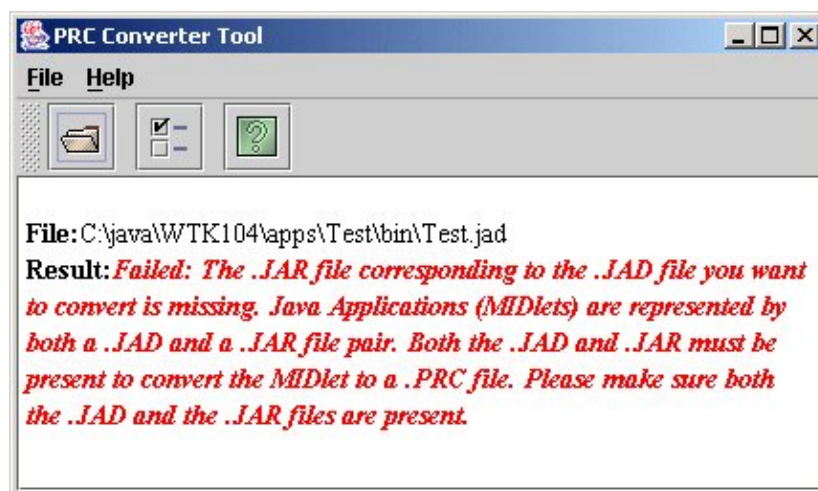
Une boîte de dialogue permet de choisir entre le même répertoire que celui qui contient le fichier .jad ou de sélectionner un répertoire quelconque.

Il suffit de cliquer sur l'icône en forme de répertoire dans la barre d'icône pour sélectionner le fichier .jad. Les fichiers .jad et .jar de l'application doivent obligatoirement être ensemble dans le même répertoire.

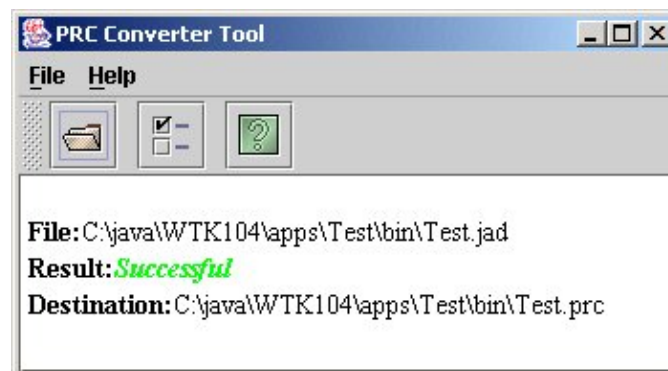


Un clic sur le bouton "Convert", lance la conversion.

Si la conversion échoue, un message d'erreur est affiché. Exemple, si le fichier .jar correspondant au fichier .jad est absent, alors le message suivant est affiché :



Si toutes les opérations se sont correctement passées, alors un message récapitulatif est affiché :



71.7.3. Installation et exécution d'une application

Une fois le fichier .prc créer, il suffit d'utiliser la procédure standard d'installation d'un tel fichier sur le Palm (ajouter le fichier dans la liste avec "l'outil d'installation" du Palm et lancer une synchronisation).

Une fois l'application installée, l'icône de l'application apparaît.



Pour exécuter l'application, il suffit comme pour une application native, de cliquer sur l'icône.

Lors de la première exécution, il faut lire et valider la licence d'utilisation.



Une splash screen s'affiche durant le lancement de la machine virtuelle.



Puis l'application s'exécute.

Chapitre 72



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Cette configuration se destine à l'utilisation de Java sur des machines mobiles possédant un processeur 32 bits, au moins 2Mo de RAM et une connexion au réseau.

CDC est une spécification définit par la JSR numéro 036.

La machine virtuelle utilisée par le CDC est nommé CVM. Elle respecte intégralement les spécifications de la plate-forme Java 2 version 1.3.

Le CDC ne peut être utilisé seul : il faut lui adjoindre un ou plusieurs profiles qui lui sont spécifiques.

Le CDC définit aussi un ensemble d'API de base :

- java.lang
- java.util
- java.net
- java.io
- java.text
- java.security

Le contenu de ces packages est très proche de celui de la plate-forme J2SE excepté quelques exceptions et surtout la suppression de toutes les API dépréciée (deprecated).

La version 1.1 du CDC est en cours de spécification dans la JSR 218

Chapitre 73



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ Foundation profile
- ♦ Personal Basis Profile (PBP)
- ♦ Personal Profile (PP)

73.1. Foundation profile

Ce profile sert de base pour le développement d'application sur des outils mobiles utilisant la configuration CDC tel que des Pockets PC ou des Tablets PC.

Il sert de base pour d'autres profiles.

Une partie importante de ce profil concerne les différentes formes de connection au réseau.

73.2. Personal Basis Profile (PBP)

Ce profil contient les éléments de bases pour développer une interface graphique avec le CDC et le Foundation profil.

Ce profile a été développé sous la JSR 129.

73.3. Personal Profile (PP)

Ce profile se destine au développement d'applications sur des PDA disposant de ressources importantes tel que les Pockets PC. Ce profil permet notamment le développement d'IHM évoluée.

Le Personal Basis Profile est un sous ensemble du Personal Profile.

<http://java.sun.com/products/personalprofile/>

Ce profile a été développé sous la JSR 62.

Chapitre 7 4



La suite de ce chapitre sera développée dans une version future de ce document

Ce chapitre contient plusieurs sections :

- ♦ [KJava](#)
- ♦ [PDAP \(PDA Profile\)](#)
- ♦ [PersonalJava](#)
- ♦ [Java Phone](#)
- ♦ [JavaCard](#)
- ♦ [Embedded Java](#)
- ♦ [Waba, Super Waba, Visual Waba](#)

74.1. KJava

Ce n'est pas un profil officiel mais un développement proposé par Sun pour réaliser des développements sur des machines de type Palm.

KJava n'est plus supporté par Sun. Il faut utiliser MIDP for Palm O.S. à la place.

74.2. PDAP (PDA Profile)

Ce profile permet le développement d'application sur PDA en tenant compte notamment de l'accès aux données. Il utilise la configuration CLDC.

Il propose deux packages optionels :

- Personal Information Management (PIM) : pour standardiser l'accès aux données personnelles stockées dans la plupart des PDA tels que le carnet d'adresse, l'agenda, le boc-notes, ...
- File Connection (FC) : pour permettre l'accès aux données stockées dans un système de fichiers externe tel que les cartes mémoires

Les spécifications de ce profile sont en cours de développement sous la JSR 075 : <http://jcp.org/en/jsr/detail?id=075> (PDA Optional Packages for the J2ME Platform)

74.3. PersonalJava

<http://java.sun.com/products/personaljava/>

La dernière version de ces spécifications est la 1.2.

PersonalJava est composé de packages obligatoires et facultatifs.

Sun propose un outil pour émuler un environnement d'exécution pour des applications développer avec PersonalJava : PJEE (PersonalJava Emulation Environment).

Ce profile a été abandonné au profit d'un ensemble de profils qui respecte mieux le découpage des rôles de J2ME : CDC, Foundation profile et Personal Profile.

74.4. Java Phone

<http://java.sun.com/products/javaphone/>

74.5. JavaCard

<http://java.sun.com/products/javacard/>

74.6. Embedded Java

Cette technologie n'est plus supportée par Sun qui propose en remplacement CLDC et MIDP de la plate-forme J2ME.

<http://java.sun.com/products/embeddedjava/>

74.7. Waba, Super Waba, Visual Waba

Partie 11 : Annexes

Annexe A : GNU Free Documentation License

Version 1.1, March 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other written document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you".

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (For example, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, whose contents can be viewed and edited directly and straightforwardly with generic text

editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup has been designed to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML designed for human modification. Opaque formats include PostScript, PDF, proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies of the Document numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a publicly-accessible computer-network location containing a complete Transparent copy of the Document, free of added material, which the general network-using public has access to download anonymously at no charge using public-standard network protocols. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.

B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has less than five).

C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.

D. Preserve all the copyright notices of the Document.

E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.

F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.

G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.

H. Include an unaltered copy of this License.

I. Preserve the section entitled "History", and its title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

K. In any section entitled "Acknowledgements" or "Dedications", preserve the section's title, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section as "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections entitled "History" in the various original documents, forming one section entitled "History"; likewise combine any sections entitled "Acknowledgements", and any sections entitled "Dedications". You must delete all sections entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, does not as a whole count as a Modified Version of the Document, provided no compilation copyright is claimed for the compilation. Such a compilation is called an "aggregate", and this License does not apply to the other self-contained works thus compiled with the Document, on account of their being thus compiled, if they are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one quarter of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that surround only the Document within the aggregate. Otherwise they must appear on covers around the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License provided that you also include the original English version of this License. In case of a disagreement between the translation and the original English version of this License, the original English version will prevail.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

Annexe B : Glossaire

<u>A</u>	<u>B</u>	<u>C</u>	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>F</u>
<u>G</u>	<u>H</u>	<u>I</u>	<u>J</u>	<u>K</u>	<u>L</u>
<u>M</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>P</u>	<u>Q</u>	<u>R</u>
<u>S</u>	<u>T</u>	<u>U</u>	<u>V</u>	<u>W</u>	<u>X</u>
<u>Y</u>	<u>Z</u>				

A

API (Application Programming Interface)	Une API est une bibliothèque qui regroupe des fonctions sous forme de classes pouvant être utilisées pour développer.
Applet	C'est une petite application java compilée, incluse dans une page html, qui est chargée par un navigateur et qui est exécutée sous le contrôle de celui ci. Pour des raisons de sécurité, par défaut, les applets ont des possibilités très restreintes.
AWT (Abstract Window Toolkit)	C'est une bibliothèque qui regroupe des classes pour développer des interfaces graphiques. Ces composants sont dit "lourds" car ils utilisent les composants du système sur lequel ils s'exécutent. Ainsi, le nombre des composants est volontairement restreints pour ne conserver que les composants présents sur tous les systèmes.

B

BDK (Beans Development Kit)	C'est un outil fourni par Sun qui permet d'assembler des beans de façon graphique pour générer des applications.
Bean	C'est un composant réutilisable. Il possède souvent une interface graphique mais pas obligatoirement.
BluePrints	Ce sont des documents proposés par Sun pour faciliter le développement avec Java (exemple de code, conseils, design patterns, FAQ, ...)
BMP (Bean Managed Persistence)	Type d'EJB entité dont la persistance est à la charge du code qu'il contient
Byte code	Un programme source java est compilé en byte code. C'est un langage machine indépendant du processeur. Le byte code est ensuite traduit par la machine virtuelle en langage machine compréhensible par le système ou il s'exécute. Ceci permet de rendre java indépendant de tout système.

C

CLASSPATH	C'est une variable d'environnement qui contient les répertoires contenant des bibliothèques utilisables pour la compilation et l'exécution du code.

CLDC (Connected Limited Device Configuration)	Configuration J2ME pour des appareils possédant de faibles ressources et une interface utilisateur réduite tels que des téléphones mobiles, des pagers, des PDA, etc ...
CDC (Connected Device Configuration)	Configuration J2ME pour des appareils embarqués possédant certaines ressources et une connexion à internet tels que des set top box, certains PDA haut de gamme, des systèmes de navigations pour voiture, etc ...
CMP (Container Managed Persistence)	Type d'EJB entité dont la persistance est assurée par le conteneur
CORBA (Common Object Request Broker Architecture)	C'est un modèle d'objets distribués indépendant du langage de développement des objets dont les spécifications sont fournies par l'OMG.
Core class	C'est une classe standard qui est disponible sur tous les systèmes ou tourne Java.
Core packages	C'est l'ensemble des packages qui composent les API de la plate-forme Java.

D

Deprecated	Terme anglais qui peut être attribué une classe, une interface, un constructeur, une méthode ou un attribut lorsque celle ci ne doivent plus être utilisés car Sun ne garantit pas que cet élément sera encore présent dans les prochaines versions de l'API.
DOM (Document Object Model)	Spécification et API pour représenter et parcourir un document XML sous la forme d'un arbre en mémoire

E

EAR (Enterprise ARchive)	Archive qui contient une application J2EE
EJB (Entreprise Java Bean)	Les EJB sont des composants métier qui répondent à des spécifications précises. Il existe deux types d'EJB : EJB Entity qui s'occupe de la persistance des données et EJB session qui gère les traitements. Les EJB doivent s'exécuter sur un serveur dans un conteneur d'EJB.
Exception	C'est un mécanisme qui permet de gérer les anomalies et les erreurs détectées dans une application en facilitant leur détections et leur traitement. Les exceptions sont largement utilisées et intégrées dans le langage java pour accroître la sécurité du code.

F

G

Garbage Collector (Ramasse miettes)	C'est un mécanisme intégré à la machine virtuelle qui récupère automatiquement la mémoire inutilisée en restituant les zones de mémoire laissées libres suite à la destruction des objets.

H

HotJava	Navigateur web de Sun écrit en Java
HTML (HyperText Markup Language)	Langage à base de balises pour formater une page web affichée dans un navigateur

I

IDL (Interface définition Language)	Langage qui permet de définir des objets devant être utilisé avec CORBA
IIOP (Internet Iter Orb Protocole)	Protocole pour faire communiquer des objets CORBA
Interface	C'est une définition de méthodes et de variables de classes que doivent respecter les classes qui l'implémentent. Une classe peut implémenter plusieurs interfaces. La classe doit définir toutes les méthodes des interfaces sinon elle est abstraite.
Introspection	Fonction qui permet d'obtenir dynamiquement les entités (champs et méthodes) qui composent un objet

J

J2EE (Java 2 Entreprise Edition)	C'est une version du JDK qui contient la version standard plus un ensemble de plusieurs API permettant le développement d'applications destinées aux entreprises : EJB, Servlet, JSP, JNDI, JMS, JTA, JTS, ...
J2ME (Java 2 Micro Edition)	C'est une version du JDK qui contient le nécessaire pour développer des applications capables de fonctionner dans des environnements limités tels que les assistants personnels (PDA), les téléphones portables ou les systèmes de navigation embarqués
J2SE (Java 2 Standard Edition)	C'est une version du JDK qui contient le nécessaire pour développer des applications et des applets.
JAAS (Java Authentication and Authorization Service)	API qui permet d'authentifier un utilisateur et de leur accorder des droits d'accès
JAI (Java Advanced Imaging)	API dédié à l'utilisation et à la transformation d'images
JAR (Java ARchive)	Technique qui permet d'archiver avec ou sans compression des classes java et des ressources dans un fichier unique de façon indépendante de toute plate-forme. Ce format supporte aussi la signature électronique.
Java Media API	Regroupement d'API pour le multimédia
Java One	Conférence des développeurs Java périodiquement organisée par Sun
JavaHelp	Système d'aide pour les utilisateurs d'application entièrement écrit en java
JavaMail	API pour utiliser la messagerie électronique (e mail)
Java Web Start	Outil qui permet d'utiliser une application client par téléchargement automatique via le réseau
Java XML Pack	Regroupe des API pour l'utilisation de XML avec Java
JAXB (Java API for XML Binding)	API pour faciliter la persistance entre objets java et document XML

JAXM (Java API for XML Messaging)	API pour échanger des messages XML notamment avec les services web
JAXP (Java API for XML Processing)	API pour parcourir un document XML (DOM et SAX) et le transformer avec XSLT
JAXR (Java API for XML Registries)	API pour utiliser les services d'annuaires pour les services web (UDDI)
JAX-RPC (Java API for XML Remote Procedure Calls)	API pour utiliser l'appelle de méthodes distantes via SOAP
JCA (Java Connector Architecture)	Spécification pour normaliser le développement de connecteurs vers des progiciels
JCP (Java Community Process)	Processus utilisé par Sun et de nombreux partenaires pour gérer les évolutions de java et de ces API
JDBC (Java Data Base Connectivity)	C'est une API qui permet un accès à des bases de données tout en restant indépendante de celles ci. Un driver spécifique à la base utilisée permet d'assurer cette indépendance car le code Java reste le même.
JDC (Java Developer Connection)	C'est un service en ligne proposé gratuitement par Sun après enregistrement qui propose de nombreuses ressources sur java (tutorial, cours, information, mailing ...).
JDO (Java Data Objects)	API et spécification pour faciliter le mapping entre objet java et une source de données
JDK (Java Development Kit)	C'est l'environnement de développement Java. Il existe plusieurs versions majeures : 1.0, 1.1, 1.2 (aussi appelée Java 2) et 1.3. Tous les outils fournis sont à utiliser avec une ligne de commandes.
JFC (Java Foundation Class)	C'est un ensemble de classes qui permet de développer des interfaces graphiques plus riches et plus complets qu'avec AWT
JIT Compiler (Just In Time Compiler)	C'est un compilateur qui compile le byte-code à la volée lors de l'exécution des programmes pour améliorer les performances.
JMS (Java Messaging Service)	C'est une API qui permet l'échange de messages asynchrones entre applications en utilisant un MOM (Middleware Oriented Message)
JMX (Java Management eXtension)	API et spécification qui permet de développer un système d'administration d'application à distance via le réseau
JNDI (Java Naming and Directory Interface)	C'est une bibliothèque qui permet un accès aux annuaires de l'entreprise. Plusieurs protocoles sont supportés : LDAP, DNS, NIS et NDS.
JNI (Java Native Interface)	C'est une API qui normalise et permet les appels de code natif dans une application java.
JRE (Java Runtime Environment)	C'est l'environnement d'exécution des programmes Java.
JSDK (Java Servlet Development Kit)	C'est un ensemble de deux packages qui permettent le développement des servlets.
JSP (Java Server Page)	C'est une technologie comparable aux ASP de Microsoft mais utilisant Java. C'est une page HTML enrichie de tag JSP et de code Java. Une JSP est traduite en servlet pour être exécutée. Ceci permet de séparer la logique de présentation et la logique de traitement contenu dans un composant serveur tel que des servlets, des EJB ou des beans.
JSR (Java Specification Request)	Demande d'évolution ou d'ajout des API Java traitée par le JCP
JSSE (Java Secure Socket Extension)	API permettant l'utilisation du protocole SSL pour des échanges HTTP sécurisés
JSTL (Java Standard Tag Library)	Bibliothèque de tags JSP standard

JTS (Java Transaction Service)	API pour utiliser les transactions
JTWI	Spécification issue de la JSR 185 visant à définir un environnement d'exécution utilisant CLDC, MIDP et plusieurs profils de façon homogène
JUG (Java User Group)	Groupe d'utilisateurs Java
JVM (Java Virtual Machine)	C'est la machine virtuelle dans laquelle s'exécute le code Java. C'est une application native dépendante du système d'exploitation sur laquelle elle s'exécute. Elle répond à des normes dictées par Sun pour assurer la portabilité du langage. Il en existe plusieurs développées par plusieurs éditeurs notamment Sun, IBM, Borland, Microsoft, ...

K

L

Layout Manager (gestionnaire de présentation)	Les layout manager sont des classes qui gèrent la disposition des composants d'une interface graphique sans utiliser des coordonnées.
LDAP	Protocole qui permet d'accéder à un annuaire d'entreprise

M

Message Driven Bean	Type d'EJB qui traite les messages reçus d'un MOM de façon asynchrone
Midlet	Application mobile développée avec CLDC et MIDP
MIDP (Mobile Information Device Profile)	Profil utilisé avec la configuration CLDC pour le développement d'applications mobiles sous la forme de Midlets
MOM (Middleware Oriented Message)	Outil qui permet l'échange de messages entre applications
MVC (Model View Controller)	Modèle de conception largement répandu qui permet de séparer l'interface graphique, les traitements et les données manipulées

N

O

ODBC (Open Database Connectivity)	API et spécifications de Microsoft pour l'accès aux bases de données sous Windows
ORB	Middleware orienté objet pour mettre en oeuvre CORBA

P

Package (Paquetage)	Il permettent des regrouper des classes par critères. Ils impliquent une structuration des classes dans une arborescence correspondant au nom donné au package.

Q

R

Ramasse miette	
RI (Reference Implementation)	Implementation de référence proposée par Sun d'une spécification particulière
RMI (Remote Method Invocation)	C'est une technologie développée par Sun qui permet de faire des appels d'objets distants. Cette technologie est plus facile à mettre en oeuvre que Corba mais elle ne peut appeler que des objets java.

S

Sandbox (bac à sable)	Il désigne un ensemble des fonctionnalités et d'objets qui assure la sécurité des applications. Son composant principal est le gestionnaire de sécurité. Par exemple, Il empêche par défaut à une applet d'accéder aux ressources du système.
SAX (Simple API for XML)	API pour traiter séquentiellement un document XML en utilisant des événements
Serialization	Fonction qui permet à un objet d'envoyer son état dans un flux pour permettre sa persistance ou son envoi à travers un réseau par exemple
Servlet	C'est un composant Java qui s'exécute côté serveur dans un environnement dédié pour répondre à des requêtes. L'usage le plus fréquent est la génération dynamique de page Web. On les compare souvent aux applets qui s'exécutent côté client mais elles n'ont pas d'interface graphique.
SOAP (Simple Object Access Protocol)	Protocole des services web pour l'échange de messages et l'appel de méthodes distantes grâce à XML
SQL/J	spécification qui permet d'imbriquer du code SQL dans du code Java
Swing	Framework pour le développement d'interfaces graphiques composé de composants légers

T

Taglibs	Bibliothèques de tags personnalisés utilisés dans les JSP

U

V

W

WAR (Web ARchive)	Archive qui contient une application web

webapp (web application)	Application web reposant sur les servlets et les JSP

X

Y

Z