

# Modélisation objet (2011-2012)

Chapitre 8. Package

# Package

- Package
  - Un espace de noms pour un ensemble de classes
- Utilité d'un package
  - Permettre de définir la portée des objets
  - Permettre d'envoyer des messages entre objets dans un même espace de noms
- Création d'un package

# Package et répertoire

- Un package doit se trouver dans un répertoire qui porte son nom
- Dans ce répertoire se trouvent tous les fichiers du package

# Exemple: La gestion d'une bibliothèque (5)

- Travail à faire
  - Créer un package pour regrouper les classes Library.java et Document.java

# Exemple: La gestion d'une bibliothèque (5)

- Editer les fichiers
  - Définir un package :

```
//Library.java
```

```
package GestionLibrary;
```

```
public class Library {
```

```
...}
```

```
// Document.java
```

```
package GestionLibrary;
```

```
public class Document
```

```
...
```

```
}
```

# Exemple: La gestion d'une bibliothèque (5)

- Editer les fichiers

- Importer un package dans un fichier :

```
//TestLibrary.java
```

```
import GestionLibrary.*;
```

```
public class TestLibrary {
```

```
    public static void main(String[] args) {    ...}
```

```
}
```

# Exemple: La gestion d'une bibliothèque (5)

- Enregistrer les fichiers
  - Créer la correspondance entre les répertoires et les packages :
  - Bibilothèque5
    - GestionLibrary
      - Document.class
      - Document.java
      - Library.class
      - Library.java
    - Test
      - TestLibrary.class
      - TestLibrary.java // main()

# Exemple: La gestion d'une bibliothèque (5)

- Exécuter TestLibrary.class
  - Indiquer le chemin du package GestionLibrary, et le chemin de TestLibrary :

```
imac-yu:Test yli$ java -classpath /Users/yli/Mesdocuments/UML/UML11-12/ExempleCours/Bibliotheque5:. TestLibrary
```