

IFT1015 Programmation 1

Entrée-sortie

Sébastien Roy et F. Duranleau

Département d'Informatique et de recherche opérationnelle
Université de Montréal



6 septembre 2006
Université de Montréal



Au programme

- Entrées
- Sorties

Références

Tasso: Chapitre 1



Communiquer une information

Un programme est inutile s'il ne produit pas de résultat...

Où communiquer le résultat?

- à l'écran
- dans un fichier
- en entrée à un autre programme
- etc.

⇒ mécanisme de sortie



Communiquer une information

Un programme n'est pas très pratique s'il produit toujours le même résultat...

Comment fournir des données diverses au programme?

- clavier
- fichier
- commande
- etc.

⇒ mécanisme d'entrée



Sortie

Affichage d'une expression

```
System.out.print(expression);
```

...avec une fin de ligne

```
System.out.println(expression);
```

Imprimer dans un fichier: redirection

- programme > fichier
- exemple: java Cercle > sortie.txt



Entrée

Lecture du clavier (compliqué en Java)...

Classe Keyboard

- `Keyboard.readChar()` → lit un caractère
- `Keyboard.readInt()` → lit un entier
- `Keyboard.readDouble()` → lit un réel
- `Keyboard.readString()` → lit une chaîne de caractères
- copier `Keyboard.java` dans le répertoire d'utilisation

Plus de détails en un prochain labo

Consultez le site du cours

Lire à partir d'un fichier: redirection

- programme < fichier
- exemple: java Cercle < entree.txt



Entrée

On peut donner directement les données lors de l'exécution.

Paramètres de commande

Similaire aux commandes Linux. En java:

```
java programme allo bonjour bonsoir ...
```

Comment utiliser les données?

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

Les paramètres sont dans `args`. Et voilà!

- `args[0]` contient "allo"
- `args[1]` contient "bonjour"
- `args[2]` contient "bonsoir"
- ...

