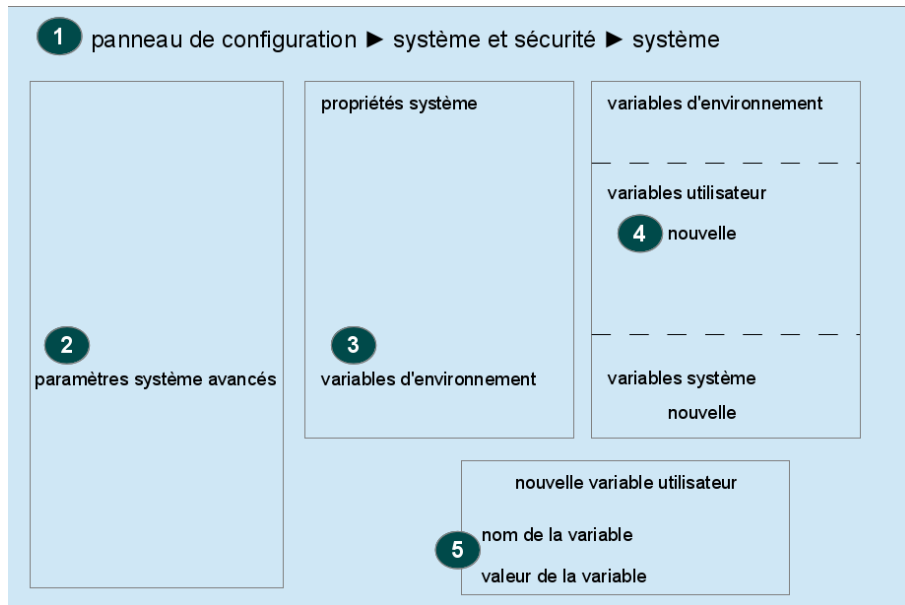


Envoi d'information à un programme Java

Vous devez tester deux méthodes permettant d'envoyer des informations à un programme Java : en utilisant les variables d'environnement de votre système d'exploitation ou en passant des paramètres au programme lors de son exécution.

AVANT DE LANCER NETBEANS

Sous Windows, vous devez définir les variables d'environnement UN=30 et DEUX=56, comme indiqué ci-dessous :



1- lancer le panneau de configuration (par clic droit sur le bureau) et choisir « tous les panneaux de configuration », « système »

2- dans le menu à gauche, choisir « paramètres système avancés »

3- une fenêtre « propriétés système » s'ouvre, dans laquelle vous devez cliquer sur le bouton « variables d'environnement »

Puis pour chaque variable à ajouter :

4- dans la fenêtre « variables d'environnement » qui s'ouvre, vous devez cliquer sur le bouton « nouvelle »

5- dans la fenêtre « nouvelle valeur utilisateur », saisir le **nom** et la **valeur** de la variable.

Dans votre programme Java

Vous pouvez récupérer la valeur d'une variable d'environnement en utilisant :

```
public static String getenv(String nom)    exemple varValeur=System.getenv( varNom );
```

Vous pouvez vous inspirer du programme *question2.java* fourni ci-dessous :

```
class question1 {
    public static void main (String[] args)
    {
        String varNom="A";    // nom de la variable
        String varCont;      // contenu de la variable
        int valeur;          // valeur entière correspondant au contenu
    }
}
```

```

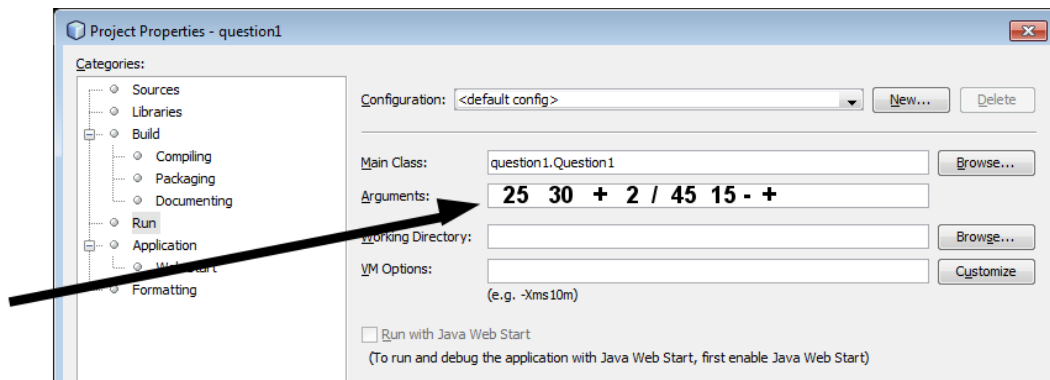
varCont=System.getenv( varNom ); // récupération de la
// variable d'environnement
valeur=Integer.parseInt( varCont ); // conversion en entier
System.out.println("contenu de "+varNom+" : "+valeur);

} // fin methode
} // fin classe

```

Votre programme doit simplement effectuer l'addition des deux variables d'environnement et afficher le résultat.

Passage de paramètres à un programme Java



Avec NetBeans, pour exécuter un programme en lui passant des paramètres, vous devez passer par le menu *Run*, choisir *Set Project Configuration* puis *Customize* et saisir vos paramètres dans la zone « Arguments ». Vous pouvez alors lancer l'exécution de votre programme, comme vous le faites habituellement.

Vous pouvez vous inspirer du programme *question2.java* fourni ci-dessous :

```

class question2 {

public static void main (String[] args)
{
    int n=args.length() ;
    int valeur; // valeur entière du paramètre

    for ( int i=0; i <n ; i++ )
        { // conversion en entier puis affichage
            valeur=Integer.parseInt( args[i] );
            System.out.println("paramètre reçu "+valeur);
        }
} // fin de methode
} // fin de classe

```

Votre programme doit simplement effectuer l'addition des paramètres envoyés et afficher le résultat.

Si vous programmez sous Linux, les programmes sont les mêmes. Pour les exécuter :

```

avec les variables d'environnement    export UN=30 ; export DEUX=56 ; java question1
avec les paramètres                  java question2 30 56

```