

**Examen**  
**05 Février 2015**

**N.B.** toute réponse non justifiée sera considérée comme fausse.

**Exercice 1 (2pts)**

Soient **ClasseA** et **ClasseB**, deux classes déclarées dans le même fichier :

```
public class ClasseA {  
    private double x;  
}  
  
public class ClasseB {  
    private int n;  
  
    void meth() {  
        System.out.println("n = " + n);  
    }  
}
```

1. La déclaration précédente est-elle correcte ? Sinon, corrigez la.
2. Donnez un nom au fichier.

**Exercice 2 (3pts)**

Supposons qu'une classe nommée **ClasseA** contient un attribut privé entier nommé **b**, un attribut public entier nommé **c** et un attribut public statique entier nommé **d**. Dans une méthode **main()**, on instancie un objet de la façon suivante :

```
ClasseA objA = new ClasseA();
```

Parmi les déclarations suivantes, quelles sont celles qui sont valides ?

- |                     |                     |                     |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| 1. objA.b = 10 ;    | 3. objA.c = 30 ;    | 5. objA.d = 50 ;    |
| 2. ClasseA.b = 20 ; | 4. ClasseA.c = 40 ; | 6. ClasseA.d = 60 ; |

**Exercice 3 (2pts)**

Créez la classe **Cercle** qui contient les attributs **rayon**, **diametre** et **surface**. La classe contient un constructeur qui initialise le rayon et calcule les autres attributs. La classe contient aussi les méthodes **setRayon** et **getRayon**. La méthode **setRayon** calcule aussi les valeurs de **diametre** et **surface**.

## Exercice 4 (3pts)

1. Écrivez une interface nommée **Forme** qui contient les deux méthodes **setCouleur()** et **surface()**.
2. Écrivez une classe nommée **Forme2D**, qui contient un attribut de type **String** nommé **couleur** et implémente la méthode **setCouleur()**.
3. Écrivez une classe nommée **Rectangle** qui hérite de la classe **Forme2D** contient les attributs **largeur** et **longueur** de type **double** et implémente les différentes méthodes non encore implémentées.
4. Utilisez la classe **Rectangle** dans une méthode **main()**.

## Exercice 5 (10pts)

1. Créez une classe abstraite nommé **Livre** qui contient un attribut **privé** pour le nom du livre et un autre attribut **public** de type **double** pour le prix du livre. Ajoutez :
  - a - un constructeur qui initialise le nom livre (contient le nom comme argument) ;
  - b - deux méthodes **get**, une qui retourne le nom et une autre qui retourne le prix ;
  - c - une méthode abstraite **setPrix()**.
2. Ajoutez deux sous-classes de la classe **Livre** : **LivreScolaire** et **LivreFiction**. Chacune doit implémenter la méthode **setPrix()**. Un livre scolaire coûte 20Dh et un livre de fiction coûte 30Dh.
3. Ajouter dans la classe **LivreScolaire** un attribut de type **int** nommé **niveau** qui indique le niveau scolaire du livre. Ajoutez les méthodes **getNiveau()** et **setNiveau()**.
4. Dans chaque sous-classe, écrivez un constructeur qui appelle la méthode **setPrix()**.
5. Écrivez une classe **GestionLivres** qui contient une méthode **main()**. Dans la méthode **main()** :
  - a - déclarez un tableau de 4 livres : instanciez 2 livres scolaires et 2 livres de fiction ;
  - b - le premier livre concerne la première année et le deuxième concerne la troisième année ;
  - c - affichez les noms des différents livres ainsi que leurs prix ;
  - d - pour les livres scolaires, affichez le niveau scolaire.