Total

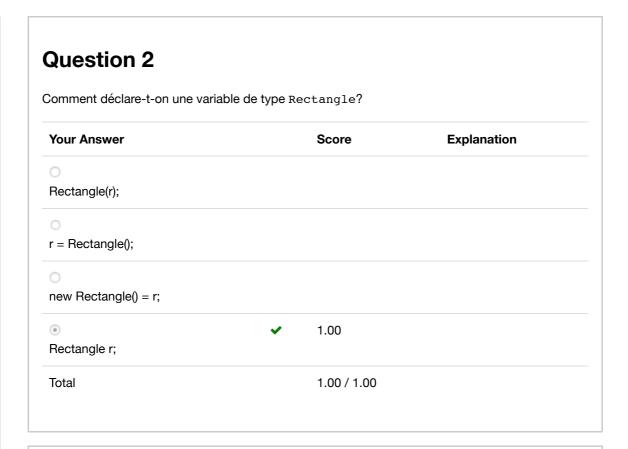
1.00 / 1.00

# Feedback — Classes et objets

Help

You submitted this quiz on **Sun 26 Oct 2014 12:58 PM WET**. You got a score of **6.00** out of **6.00**.

Question 1					
Sélectionnez les affirmations correctes:					
Your Answer		Score	Explanation		
✓ Une classe définit un nouveau type.	~	0.33			
☐ Le mot-clé <i>private</i> permet l'accès à l'instance courante de la classe, à partir d'une de ses méthodes.	<b>~</b>	0.33			
☐ Il n'est pas possible d'accéder à l'instance courante de la classe à partir d'une de ses méthodes.	<b>~</b>	0.33			



### **Question 3**

Etant donné la définition de la classe Rectangle suivante:

```
class Rectangle {
    double hauteur, largeur;
}
```

quelle sera la sortie du programme suivant?

```
Rectangle r1 = new Rectangle();
Rectangle r2 = new Rectangle();
r1.hauteur = 3.0;
System.out.println((r1.largeur + r2.largeur));
```

#### You entered:

0.0

Your Answer		Score	Explanation
0.0	<b>~</b>	1.00	
Total		1.00 / 1.00	

### **Question Explanation**

Les attributs non initialisés explicitement ont une valeur par défaut en Java (0.0 pour les double, false pour les booléen etc.). r2.hauteur et r1.largeur valent donc 0.

### **Question 4**

Quelle-est la manière correcte de définir une méthode surface() de la classe Cercle?

Your Answer		Score	Explanation
0			
class Cercle.surface(){ }			
•	<b>~</b>	1.00	
class Cercle { double surface() { } }			
0			
double Cercle.surface(){ }			
Total		1.00 / 1.00	

## **Question 5**

Etant-donné la définition de la classe Point suivante:

quelle sera la sortie du programme suivant?

```
Point p1 = new Point();
Point p2 = new Point();
p2.setX(2.5);
```

```
p1.setY(4.0);
System.out.println(p1.getX() + ", " + p1.getY());
System.out.println(p2.getX() + ", " + p2.getY());
Your Answer
                                                              Explanation
                                      Score
0 2.5, 0.0
4.0, 0.0
0 2.5, 0.0
0.0, 4.0
                                      1.00
0.0, 4.0
2.5, 0.0
0 2.5, 4.0
2.5, 4.0
                                      1.00 / 1.00
Total
Question Explanation
Les attributs qui ne sont pas initialisés explicitement ont des valeurs par défaut ( 0.0 pour des
double)
```

### **Question 6**

Etant-donné la définition de la classe Livre suivante:

```
class Livre {
    private int numPages;

    public void setNumPages(int numPages){
        numPages = this.numPages;
    }

    public void afficher() {
        if (numPages > 0) {
            System.out.println(numPages + " pages");
        } else {
            System.out.println("sans page");
        }
    }
}
```

quelle sera la sortie du programme suivant?

<pre>Livre livre = new Livre(); livre.setNumPages(150); livre.afficher();</pre>				
Your Answer		Score	Explanation	
O le code n'affiche rien				
○ 150 pages				
sans page	~	1.00		
Le code ne peux pas être compilé				
Total		1.00 / 1.00		
Question Explanation				
Pour mettre 150 comme nombre de pages du livre il faudrait écrire : this.numPages = numPages; et non l'inverse! Au moment où afficher s'exécute, l'attribut numPages vaut 0.0 (la valeur par défaut des attributs non initialisés explicitement).				