

TP 9

UFR Math-Info
UE – L2/S4 – Programmation 4

Question 1 – Création d'une classe Compte

Compléter le squelette de code ci-dessous pour permettre la création d'un compte bancaire avec son identifiant, son solde et la liste des mouvements.

```
public class Compte {  
    //Liste des attributs  
    private String identifiant;  
    private float solde;  
  
    //cet attribut représente (sous forme d'un vecteur) une liste des mouvements effectués  
    // sur le compte c  d les retraits et les d  p  ts  
    private ..... mouvements ;  
  
    //Constructeur  
    public Compte(String identifiant, float solde){  
        ....  
    }  
    //Les get et les set pour acc  der ou modifier les attributs priv  s  
    getIdentifiant() {}  
    setIdentifiant() {}  
  
    getSolde() {}  
    setSolde() {}  
  
    //Les autres m  thodes  
    //d  pot d'un montant  
    public void depot(float montant){ }  
  
    //retrait d'un montant  
    public void retrait(float montant){ }  
  
    //Afficher la liste des mouvements r  alis  s sur le compte  
    public void afficherMouvements(){  
  
    }  
    //Afficher l'identifiant et le solde du compte  
    public void afficherCompte(){}  
}
```

Question 2 – Création d'une classe CompteEpargne

Ecrire la classe CompteEpargne définie par les attributs spécifiques suivantes :

- taux (de type float)
- annees (de type int)

Cette classe doit proposer une méthode getSolde qui retourne le solde original auquel sont ajoutés des intérêts. Pour cela, il suffit de multiplier, **autant de fois** qu'il y a d'années, par (1+taux)

Pour répondre à cette question, vous **pouvez** reprendre et **compléter** le squelette de code ci-dessous

```
//Attributs
private int annees;
private float taux;

//Constructeur
public CompteEpargne (String identifiant,float solde,int annees,float taux){
    ...
}

//gets et sets
getAnnees() {}
setAnnees() {}

getTaux() {}
setTaux(float taux) {}

//Méthode getSolde
public float getSolde(){
    ...
    return solde;
}
```

Question 3 – Ecrivez une classe principale pour tester les deux classes ci-dessus