

**Exercice I**

Tester les exemples du cours (`ThreadAffichage`, `RunnableAffichage`, `TestThreadAvecNom`, `TestThreadEnCours`). On pourra faire varier le nombre de messages à afficher, le nombre de threads à exécuter, faire une pause plus ou moins longue entre chaque affichage (`sleep()`).

**Exercice II**

En reprenant l'exercice sur le compteur de clicks en JavaFX, ajouter un label affichant l'heure, et rafraîchir l'heure toutes les secondes.

**Exercice III**

On considère la classe `Sync` (le fichier `Sync.java` est disponible sur Moodle, dans la section Ressources TDS).

1. Que fait la méthode `main` du programme ?
2. Pourquoi l'exécution ne donne pas le résultat que l'on pourrait attendre ?
3. Utiliser un bloc `synchronized` pour obtenir le résultat correct.

**Exercice IV**

Vous trouverez dans la section Ressources TDS le fichier `Balle.java` et un jar auto-exécutable `threadballe.jar`. Utiliser la classe `Balle` pour faire évoluer  $n$  balles sur un terrain de 400 pixels par 400 pixels. `threadballe.jar` vous permet de voir le rendu souhaité.

