

TP 3

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

Exercice 1 – Triangle

Soit le triangle ABC dont les sommets A, B et C sont définis par leurs coordonnées x et y. On souhaite écrire un petit programme Java permettant d'afficher les coordonnées des trois sommets et d'indiquer s'il s'agit d'un triangle isocèle ou d'un triangle quelconque.

Le programme se présente sous la forme de trois classes : la classe *Point*, la classe *Triangle* et la classe principale *TestTriangle*.

La classe *Point* possède deux attributs privés (x et y), accessibles via deux méthodes publiques (*getX()* et *getY()*). Elle possède également une méthode pour afficher les coordonnées x et y.

La classe *Triangle* possède trois attributs de type *Point*, une méthode d'affichage et une méthode qui indique si le triangle est isocèle ou non.

La classe principale permet simplement de tester la classe *Triangle*.

Exercice 2

Mettez au point et testez les programmes du TD3