**Prosit 2**



**Instruction 5 :**

Pour continuer notre programme, le chef de projet vous demande de créer une classe nommée “Zoo” et une autre classe nommée “Animal” comme suit :

La classe “Animal” contient les attributs suivants :

* String family
* String name
* int age
* boolean isMammal

La classe “Zoo” contient les attributs suivants :

* Animal [] animals
* String name
* String city
* int nbrCages

Maintenant créez deux objets dans la classe principale, un animal (lion) et un zoo (myZoo) et affectez à leurs attributs des valeurs.

**NB : le zoo va contenir 25 animaux maximum.**

**Instruction 6 :**

Comme vous le remarquez, initialiser les attributs d’un objet animal ou zoo dans la méthode main se fait sur plusieurs lignes, votre chef vous demande de changer ceci en utilisant un constructeur paramétré, pour ce faire ajoutez ces deux constructeurs dans les classe Zoo et Animal.



Que remarquez-vous au niveau de la méthode main ?

**Instruction 7 :**

Résolvez le problème précédent puis et créez des animaux avec le constructeur paramétré.

**Instruction 8 :**

Créez la méthode “displayZoo()” dans la classe Zoo qui permet d’afficher la valeur des attributs d’un zoo(name, city et nbrCages), et l’invoquer dans la méthode “main” pour le zoo que vous avez créé. Une fois que vous avez afficher les informations d’un zoo via cette méthode, essayez de directement afficher le zoo via ces deux instructions :



Que remarquez-vous ?

**Instruction 9 :**

Faites en sorte d’afficher les informations correctement avec ces deux instructions.

Une fois résolu, faites la même chose pour la classe Animal.