

Questions de cours

1. Qu'est-ce qu'un objet ? _____
2. Qu'est-ce qu'un package ? _____
3. De quelle classe dérivent toutes les autres classes ? _____
4. Quel mot clef permet de définir une classe abstraite ? _____
5. Qu'est-ce qu'une surcharge ? _____
6. Qu'est-ce qu'une redéfinition ? _____
7. Qu'est-ce qu'une méthode de classe ? Comment en définir une ? _____
8. Indiquer ce qu'affiche la console à chaque ligne exécutée :

Algorithm 1: Comparaison de Strings

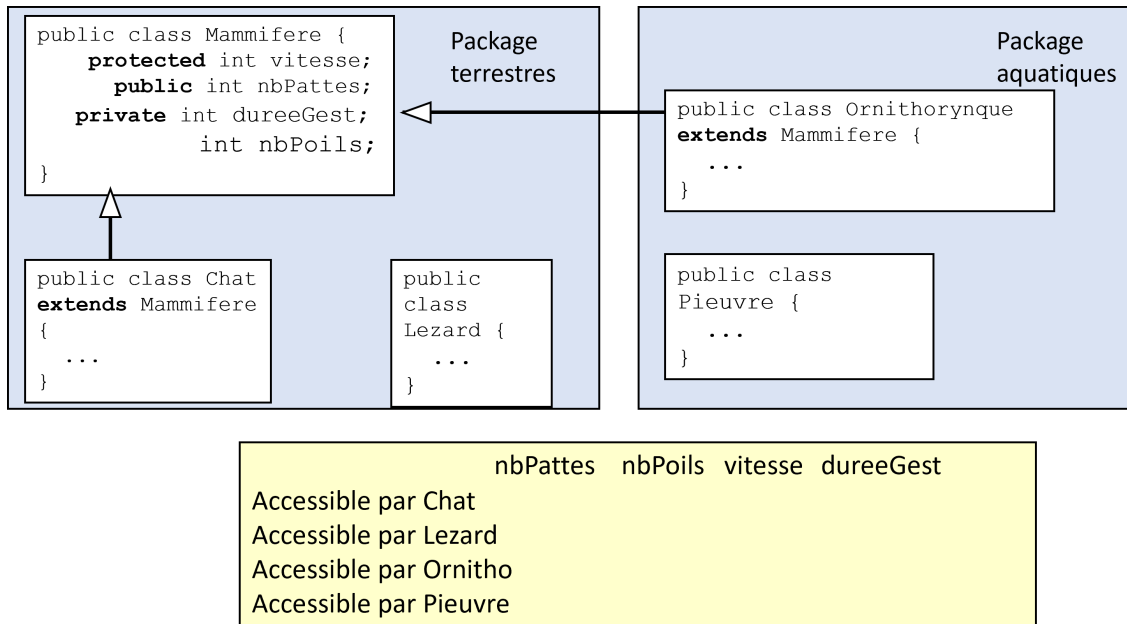
```
String s1 = "bleu";
String s2 = "bleu";
String s3 = new String("bleu");
String s4 = new String("bleu");
String s5 = null;
String s6 = s4;
String s7 = "";

//Ca n'affiche pas avant
System.out.println(s1==s2);
System.out.println(s6==s4);
System.out.println(s3==s4);
System.out.println(s1==s3);

//Pas de console ici non plus
s7.concat(s3);

System.out.println(s1.equals(s3));
System.out.println(s7.equals(s2));
System.out.println(s5.equals(s1));
System.out.println(s1.equals(s6));
```

Visibilité et héritage



1. Indiquer dans le tableau si les attributs d'un mammifère sont visibles par les différentes classes.