

Questions de cours

1. Qu'est-ce qu'un objet ? C'est une instance de classe.
2. Qu'est-ce qu'un package ? Un regroupement de classes (et de packages) sous forme de dossier
3. De quelle classe dérivent toutes les autres classes ? La classe Object
4. Quel mot clef permet de définir une classe abstraite ? `abstract`
5. Qu'est-ce qu'une surcharge ? La réécriture d'une méthode en modifiant ses paramètres d'entrée et/ou de sortie
6. Qu'est-ce qu'une redéfinition ? La réécriture d'une méthode en gardant la même signature (implique un héritage ou une interface)
7. Qu'est-ce qu'une méthode de classe ? Comment en définir une ? C'est une méthode qui est appellable depuis la classe et pas forcément depuis une instance. Se définit avec le mot-clef *static*
8. Indiquer ce qu'affiche la console à chaque ligne exécutée :

Algorithm 1: Comparaison de Strings

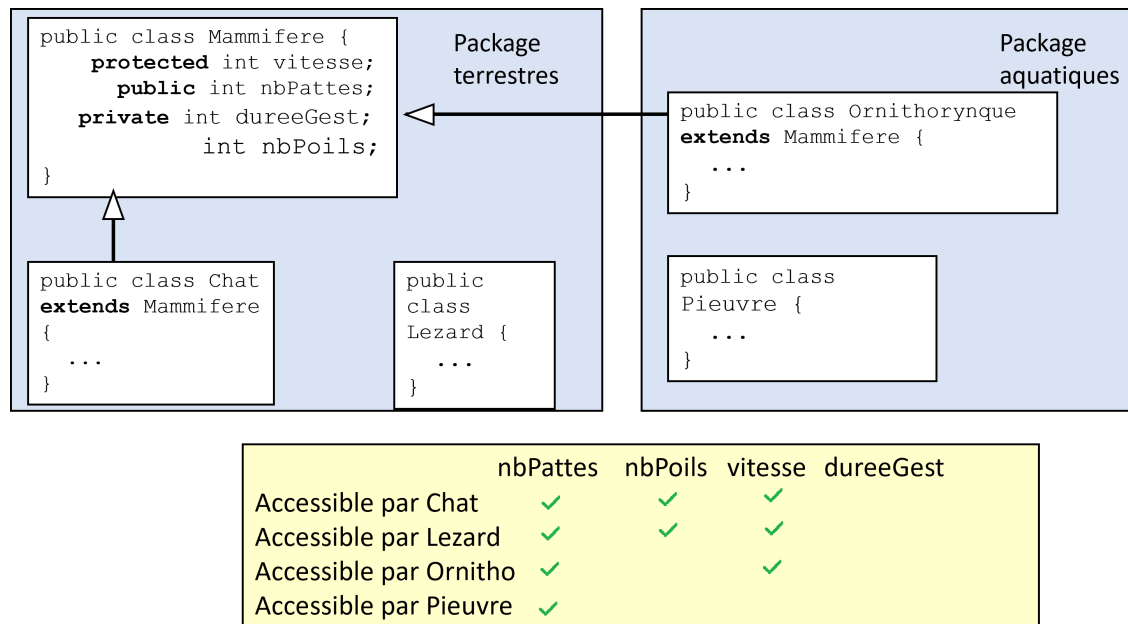
```
String s1 = "bleu";
String s2 = "bleu";
String s3 = new String("bleu");
String s4 = new String("bleu");
String s5 = null;
String s6 = s4;
String s7 = "";

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

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

System.out.println(s1.equals(s3)); //true
System.out.println(s7.equals(s2)); //false
System.out.println(s5.equals(s1)); //Exception, fin du programme
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.