

Java Initiation

Exercice 2 : java de base



D.Palermo



TP 2.1: Méthode d'Archimède 1/2

Créer une méthode Cn de la classe Archimede qui prends :

- » X un double >=0
- » Y un double >=0

La méthode calcule la valeur 2 * x * y / (x + y): Utilisation Archimede.Cn(X,Y) Tester la Méthode Archimede.Cn

Créer une méthode In de la classe Archimède qui prends :

- » X un double >=0
- » Y un double >=0

La méthode calcule la valeur sqrt(x * y) : Utilisation Archimede.In(X ,Y)
Tester la Méthode Archimede.In





Tp 2.2 : Méthode d'Archimède 2/2

Ecrire la méthode An (et la tester) qui code l'algorithme suivant (en utilisant l'exercices 2.1) N est un entier passer en paramètre:

```
X = 4
Y = 2*sqrt(2)
Pour i = 1 jusqu'à N faire
    X = Archimede.Cn(X,Y)
    Y = Archimede.In(X,Y)
renvois un tableau contenant X et Y
```





TP 2.3 - Impots

Ecrire une fonction MesImpôts qui prends en paramètre vos gaines de l'année et qui calcule vos impôts a payer en 2022

https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F1419

Java Initiation: Exercice

Version 1,0 - 01/2018





TP 2.4: Chance Euromillions

Créer la fonction Factoriel qui prend en paramètre un entier n > 0 et qui calcul le factoriel de n!

https://fr.wikipedia.org/wiki/Factorielle

Créer la fonction Cnp qui qui prend en paramètre 2 entiers n > 0 et p > 0 et qui calcul

$$Cnp = n! / ((n-p)! * p!)$$

Test la fonction Cnp et ensuite faite le calcul Cnp(50,5) *Cnp(11,2) il doit être égale a 116 531 800





TP 2.5 - Jeu de Nim

La règle : il y a plusieurs allumettes (supérieur ou égales à 16) et on en retire 1,2 ou 3 et celui qui prend la dernière a gagné. Vous jouer contre l'ordinateur Le joueur de départ est choisi aléatoirement (Remarque ;si l'ordinateur est le deuxième joueur il doit normalement gagner)

Exemple:

Entrer votre nom: David Choisir le nombre d'allumette de départ (> 15) : 16 L'ordinateur commence Ordinateur enlève : 1 reste 15 David enlève: 3 reste 12 Ordinateur enlève : 1 reste 11 3 reste 8 David enlève: Ordinateur enlève : 1 reste 7 | | | | David enlève : 3 reste 4 | | | Ordinateur enlève : 1 reste 3 David enlève : 3 reste 0 David a gagner :-(l'ordinateur a perdu :-)

