

Programmation Orientée Objet

TP 00

Sous Eclipse, faire ce qui suit:

1)

1.1 Créer un projet appelé "Premier programme" et y copier-coller le programme HelloWorld (code ci-dessous).

```
//***** public
class HelloWorld {

    public static void main(String[] args) {
        // Prints "Hello, World" to the terminal window.
        System.out.println("Hello, World");
    }

}
//*****
```

1.2 Exécuter le programme en appuyant sur le bouton play en vert.

```
+++++
+++++
```

2)

2.1 Créer un deuxième projet appelé "Lecture Clavier" et y copier-coller le programme LectureClavier (code ci-dessous).

```
//*****
import java.util.Scanner; // Importer la classe Scanner

class LectureClavier {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner myObj = new Scanner(System.in); // Créer un objet Scanner
        System.out.println("Entrer Nomutilisateur");

        String nomUtilisateur = myObj.nextLine(); // Lire entrée utilisateur
        System.out.println("Nomutilisateur is: " + nomUtilisateur); //
        Afficher entrée utilisateur
    }
}
//*****
```

2.2 Exécuter le programme en appuyant sur le bouton play.

+++++
+++++

3)

Créer un troisième projet appelé Manipulation de variables.

Dans ce projet:

3.1 Créer une première classe appelée IntManip et copier-coller le code source de ce programme dans la fenêtre du code puis exécuter (code ci-dessous).

```
//*****  
import java.util.Scanner;  
  
public class IntManip {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Scanner myObj = new Scanner(System.in); // Créer un objet Scanner  
  
        System.out.println("Entrer Valeur de a");  
        String A = myObj.nextLine();  
  
        System.out.println("Entrer Valeur de b");  
        String B = myObj.nextLine();  
  
        int a = Integer.parseInt(A);  
        int b = Integer.parseInt(B);  
  
        int som = a + b;  
        int prod = a * b;  
        int quot = a / b;  
        int res = a % b;  
  
        System.out.println(a + " + " + b + " = " + som);  
        System.out.println(a + " * " + b + " = " + prod);  
        System.out.println(a + " / " + b + " = " + quot);  
        System.out.println(a + " % " + b + " = " + res);  
        System.out.println(a + " = " + quot + " * " + b + " + " + res);  
    }  
}
```

3.2 Créer une deuxième classe appelée DoubleManip et copier-coller le code source de ce programme dans la fenêtre du code puis exécuter (code ci-dessous).

```
//*****  
import java.util.Scanner;  
  
public class DoubleManip {
```

```

public static void main(String[] args) {

Scanner myObj = new Scanner(System.in); // Create a Scanner object

    System.out.println("Entrer valeur de a");
    String A = myObj.nextLine();

    System.out.println("Entrer valeur de b");
    String B = myObj.nextLine();


    double a = Double.parseDouble(A);
    double b = Double.parseDouble(B);

    double som  = a + b;
    double prod = a * b;
    double quot = a / b;
    double res  = a % b;

    System.out.println(a + " + " + b + " = " + som);
    System.out.println(a + " * " + b + " = " + prod);
    System.out.println(a + " / " + b + " = " + quot);
    System.out.println(a + " % " + b + " = " + res);

    System.out.println();
    System.out.println("sin(pi/2) = " + Math.sin(Math.PI/2));
    System.out.println("log(e)      = " + Math.log(Math.E));
}
//*****

```