

Les exceptions dans le langage Java – TP 2

Il s'agit de compléter la classe **OutilTableau2D** avec les méthodes suivantes. Pour chacune des méthodes codées, on écrira aussi une méthode test dans la classe de tests.

- a) déterminer si une **valeur donnée est présente** ou pas dans la matrice. On veillera à optimiser la méthode, de manière à ne pas balayer systématiquement la totalité des valeurs de la matrice
- b) déterminer la **valeur maximale** contenue dans une matrice
- c) déterminer **le numéro de la ligne dont la somme des éléments est la plus grande**. Si plusieurs lignes arrivent à égalité, c'est le numéro de la première d'entre elles qui sera renvoyé
- d) **calculer et renvoyer la** somme de la deuxième diagonale
- e) calculer et renvoyer **la somme de 2 matrices** passées en argument. Attention, il sera nécessaire de définir un nouveau message d'erreur
- f) calculer et renvoyer **le produit de 2 matrices** passées en argument. Attention, il sera nécessaire de définir un nouveau message d'erreur