

Annexe 5 - Exercice sur les constructeurs

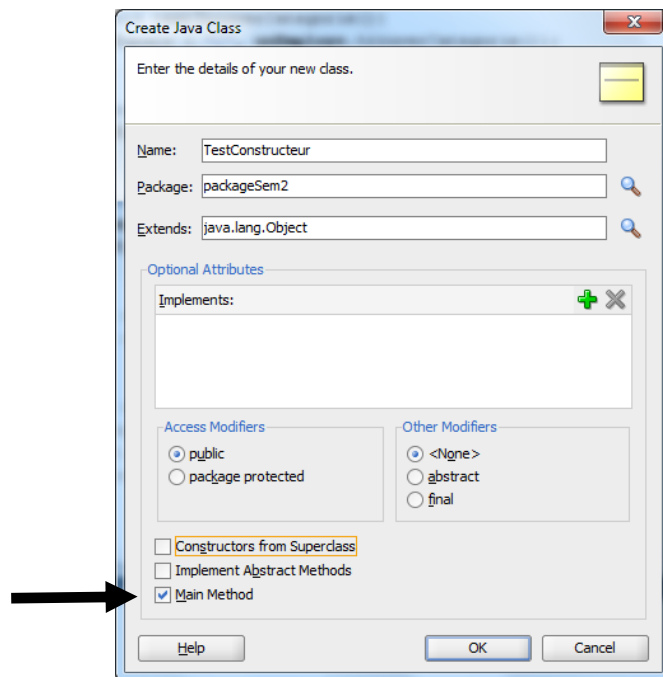
Modélisons d'abord des objets `LocationFilm` représentant la location de films dans un club vidéo. Un objet `LocationFilm` est caractérisé par 3 attributs représentant son état : le prix de la location, la durée de celle-ci et le nom du film.

- Les primeurs coûtent toujours 3.75 \$ par location. La durée de location est toujours 1 jour.
- Les films réguliers peuvent être loués pour un nombre variable de jours. Le coût est de 1.75 par journée de location.
- Finalement, des films spéciaux (2 cassettes, compilations, etc.) peuvent être également loués. Le nombre de jours et le prix de la location varient selon la situation.

À FAIRE :

1. Créer un projet (`ProjetSem2`) avec un package (`packageSem2`) et une classe (`LocationFilm`). La classe `LocationFilm` contiendra donc les données nécessaires ainsi que **3 constructeurs** permettant à l'utilisateur d'initialiser ses objets `LocationFilm` en utilisant le constructeur relatif aux trois cas les plus communs décrits ci-haut.

2. Par la suite, vous allez créer une classe `TestConstructeur` dans le même projet et le même package permettant de voir si nos méthodes constructeur fonctionnent bien. Cette classe ne sert pas à modéliser des objets : elle ne contient donc qu'une méthode `main` que vous pouvez générer à partir de la création de la nouvelle classe.



3. À l'intérieur de la méthode `main`, créez 5 objets `LocationFilm` utilisant un ou l'autre des constructeurs.

4. À l'aide de la méthode `System.out.println`, faites afficher le prix de chaque location. Est-ce possible ?

Pourquoi ? _____

