

# Réponses - Questionnaire 02

1. Veuillez écrire un programme permettant d'afficher le caractère " (un seul double-guillemet)

```
System.out.println((char)34);  
// ou  
System.out.println("\"");
```

2. Quel est le caractère correspondant au code décimal 49 ?

C'est le caractère : '1'

```
System.out.println((char)49);
```

3. Le bloc SI permet de choisir deux chemins distincts dans un programme.

- Que faire si nous sommes en face d'un cas où il y a trois chemins possible ?

Par exemple (Tapez 1 pour un `ristretto`, 2 pour un `expresso`, 3 pour un `café`)

Il faut mettre un SI dans un SI dans un SI

```
/*  
java.util.Scanner scanner = new java.util.Scanner(System.in)  
    .useLocale(new java.util.Locale.Builder()  
        .setLanguage("CH")  
        .setRegion("fr")  
        .build());  
System.out.println("Taper 1 pour un ristretto, 2 pour un expresso, 3 pour un  
café");  
int choix = scanner.nextInt();  
scanner.nextLine();  
*/  
  
int choix = Clavier.rend_int("Taper 1 pour un ristretto, 2 pour un expresso,  
3 pour un café");  
  
if (choix == 1) {  
    System.out.println("Voilà votre ristretto");  
} else {  
    if (choix == 2) {  
        System.out.println("Voilà votre expresso");  
    } else {  
        if (choix == 3) {  
            System.out.println("Voilà votre café");  
        }  
    }  
}  
}
```

- Que faire si nous sommes en face d'un cas où il y a quatre chemins possible ?  
Par exemple (Tapez 1 pour un `ristretto`, 2 pour un `expresso`, 3 pour un `café`, 4 pour un `caffè-latte`)

Il faut mettre un SI dans un SI dans un SI dans un SI (et ainsi de suite ;-)

```
/*
java.util.Scanner scanner = new java.util.Scanner(System.in)
    .useLocale(new java.util.Locale.Builder()
        .setLanguage("CH")
        .setRegion("fr")
        .build());

System.out.println("Tapez 1 pour un ristretto, 2 pour un expresso, 3 pour un café");
int choix = scanner.nextInt();
scanner.nextLine();
*/

int choix = Clavier.rend_int("Tapez 1 pour un ristretto, 2 pour un expresso,
3 pour un café");

if (choix == 1) {
    System.out.println("Voilà votre ristretto");
} else {
    if (choix == 2) {
        System.out.println("Voilà votre expresso");
    } else {
        if (choix == 3) {
            System.out.println("Voilà votre café");
        } else {
            if (choix == 4) {
                System.out.println("Voilà votre caffè-latte");
            }
        }
    }
}
}
```

4. Soit l'instruction suivante :

```
x = "1" + "2";
```

De quel type doit être la variable x ?

Il faut que la variable soit de type `String`

Le `+`, dans ce cas, correspond à la concaténation (tube de colle)

☒ contiendra la chaîne "12"

5. Soit l'instruction suivante :

```
x = a && b;
```

De quel type doit être la variable x ?

Il faut que la variable soit de type `boolean`

Le `&&` correspond au ET logique (`a` et `b` doivent valoir `true` pour que `x` vaut `true`)

6. Que signifie l'opérateur `||` ?

Il s'agit du OU logique (opérateur booléen)

7. A quoi sert la machine virtuelle java ?

La machine virtuelle permet d'interpréter le fichier `byte-code`

8. Quelle est l'extension "habituelle" du code source d'un programme Java ?

L'extension est `.java`

9. Quelle est l'extension du `bytecode` d'un programme Java ?

L'extension est `.class`