TD - Java

1. Créer une classe “HelloWorld.java” qui écrit “hello world” dans la console.

| 1. Ecrire un programme java qui demande à l'utilisateur de saisir son nom et de lui afficher son nom avec le message de bienvenue |
| --- |

| 1. Ecrire un programme java qui demande à l’utilisateur de saisir successivement deux nombres réels et de lui afficher le maximum des deux |
| --- |

1. Ecrire un programme java qui demande à l’utilisateur de saisir un nombre entier et de lui afficher que le nombre est pair ou impair selon la valeur tapée

| 1. Écrire un programme java qui permet d'échanger les valeurs de deux nombres saisies par l'utilisateur. |
| --- |

1. Ecrire un programme Java qui calcul la somme des 100 premiers entiers
2. Ecrire un programme Java qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre entier **n** et lui affiche la somme des **n** premiers nombres entiers
3. Ecrire un programme Java qui calcul factorielle de 5.
4. Ecrire un programme Java calcul factorielle d'un entier n saisi par l’utilisateur

Java fonctions

## Définition de fonction :

#### private static void sayHelloTo(String nom) {

#### System.out.println("Hello " + nom);

#### }

(Avec “Void” = vide le type de retour de la fonction)

### Exercice 1

Écrire une fonction qui retourne le carré d’un nombre

### Exercice 2

Écrire une fonction qui retourne le plus grand nombre parmi 2 nombres données.

### Exercice 3

Écrire une fonction qui retourne la somme des nombres d’un tableau donné en paramètre

### Exercice 4

Écrire un programme qui propose à l'utilisateur d’utiliser les fonctions que vous avez créées dans le terminal. En fonction de sa réponse, vous lui demandez les informations nécessaires puis vous retournez la réponse.

TD - Java - Objets et héritage

### Exercice 1

Créez une classe “Personne” qui possède des attributs pour le nom, le prénom et l’âge.

Définissez un constructeur qui permet d’initialiser les attributs.

Ajoutez des méthodes getter et setter pour les attributs de la classe

créez plusieurs instances de la classe “Personne” et utilisant des constructeurs que vous avez définis

Créez une fonction toString qui renvoie une chaîne de caractères qui présente la personne

Affichez dans le terminal