**PROSIT 1**

**Instruction 1:**

public class ZooManagementt  
{  
 int nbrCages = 20;  
 String zooName ="my zoo";  
 public static void main(String[] esprit)  
 {  
 System.out.println(zooName+" comporte "+nbrCages+" cages.");  
 //erreur ici : var(zooName/nbrCages)  
 }  
}

Rq : impossible d'invoquer une variable non statique dans un contexte statique (main)

Solution 1:

public class ZooManagementt  
{  
 static int nbrCages = 20;  
 static String zooName ="my zoo";  
 public static void main(String[] esprit)  
 {  
 System.out.println(zooName+" comporte "+nbrCages+" cages.");  
 }  
}

Solution 2:

public class ZooManagementt  
{  
 public static void main(String[] esprit)  
 {  
 int nbrCages = 20;  
 String zooName ="my zoo";  
 System.out.println(zooName+" comporte "+nbrCages+" cages.");  
 }  
}

**Instruction 2-3:**

import java.util.Scanner;  
public class ZooManagementt{  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 //Declaration nb + l'instanciation---> Créer un objet de type Scanner  
 Scanner sc=new Scanner(System.in) ;  
  
 System.out.println("Saisir le nombre de cages: ");  
 int nbrCages=sc.nextInt();  
  
 System.out.println("Saisir le nom de Zoo: ");  
 String zooName=sc.next();  
  
 System.out.println(zooName+" comporte "+nbrCages+" cages.");  
  
 sc.close();  
 }  
}

**PROSIT 2**

**Instruction 5 :**

Création d’une Classe Zoo :

public class Zoo {  
 Animal[] animals;  
 String name;  
 String city;  
 int nbrCages;  
}

Création d’une Classe Animal :

public class Animal {  
 String family;  
 String name;  
 int age;  
 boolean isMammal;  
}

Classe Principale :

public class MainClass {  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 // Création d'un animal (lion) et attribution de valeurs aux attributs  
 Animal lion=new Animal();  
 lion.family = "Félin";  
 lion.name = "Lion";  
 lion.age = 5;  
 lion.isMammal = true;  
  
 // Création d'un zoo (myZoo) et attribution de valeurs aux attributs  
 Zoo myZoo = new Zoo();  
 myZoo.name = "Mon Zoo";  
 myZoo.city = "VilleZoo";  
 myZoo.nbrCages = 10;  
 myZoo.animals = new Animal[25];  
 }  
}

**Instruction 6 :**

public class Zoo {  
 Animal[] animals;  
 String name;  
 String city;  
 int nbrCages;  
 public Zoo(String name, String city, int nbrCages) {  
 animals = new Animal[nbrCages];  
 this.name = name;  
 this.city = city;  
 this.nbrCages = nbrCages;  
 }  
}

public class Animal {  
 String family;  
 String name;  
 int age;  
 boolean isMammal;  
 public Animal(String family, String name, int age, boolean isMammal) {  
 this.family = family;  
 this.name = name;  
 this.age = age;  
 this.isMammal = isMammal;  
 }  
}

Erreurs dans la classe main :



Ces erreurs se produisent parce que la classe Animal et la classe Zoo ont désormais des constructeurs paramétrés.

Lorsque des constructeurs paramétrés sont définis dans une classe, le constructeur par défaut n'est plus généré automatiquement.

Dans la méthode main, les objets Animal et Zoo sont créés sans utiliser les nouveaux constructeurs paramétrés, ce qui provoque ces erreurs.

**Instruction 7 :**

Résolvez le problème précédent

public class Zoo {  
 Animal[] animals;  
 String name;  
 String city;  
 int nbrCages;  
 public Zoo() {}  
 public Zoo(String name, String city, int nbrCages) {  
 animals = new Animal[nbrCages];  
 this.name = name;  
 this.city = city;  
 this.nbrCages = nbrCages;  
 }  
}

public class Animal {  
 String family;  
 String name;  
 int age;  
 boolean isMammal;  
 public Animal() {}  
 public Animal(String family, String name, int age, boolean isMammal) {  
 this.family = family;  
 this.name = name;  
 this.age = age;  
 this.isMammal = isMammal;  
 }  
}

Créez des animaux avec le constructeur constructeur paramétré.

public class MainClass {  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 Zoo myZoo = new Zoo("Mon Zoo", "VilleZoo", 10);  
 Animal lion = new Animal("Félin", "Lion", 5, true);  
 }  
}

**Instruction 8 :**

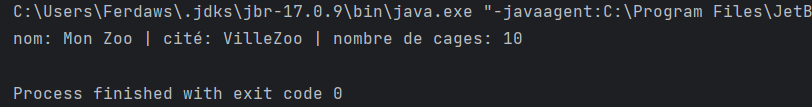
Création de la méthode “displayZoo ()” dans la classe Zoo et son invocation dans la méthode “main” pour le zoo que vous avez créé.

Classe Zoo :

public void displayZoo()  
{  
 System.*out*.println("nom: "+this.name+" | cité: "+this.city+" | nombre de cages: "+this.nbrCages);  
}

Classe Principale :

public class MainClass {  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 …  
 Zoo myZoo = new Zoo("Mon Zoo", "VilleZoo", 10);  
 Animal lion = new Animal("Félin", "Lion", 5, true);  
 myZoo.DisplayZoo();  
 }  
}



Essayez de directement afficher le zoo via ces deux instructions :

public class MainClass {  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 …

Zoo myZoo = new Zoo("Mon Zoo", "VilleZoo", 10);  
 Animal lion = new Animal("Félin", "Lion", 5, true);  
 //myZoo.displayZoo();  
 System.*out*.println(myZoo);  
 System.*out*.println(myZoo.toString());  
 }

