

T.P. N°6 en Programmation Orientée Objet en JAVA

Travail dans le package chapitre 2

Exercice 1

Développer une classe Employer qui définit trois variables d'instance: name, title et manager de type String qui sont visibles uniquement par la classe. Développer un constructeur ayant trois paramètres qui permet d'assigner les valeurs à name, title et manager. Ecrire la méthode main qui permet de créer un objet Employer en invoquant trois valeurs saisies au clavier. Afficher les valeurs associées à la variable d'instance créée.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Exercice 2

Implémenter l'interface suivante :

```
public interface FaireOperation {  
    String t="jeu";  
    static int multiplier(int a, int b) {return a*b;}  
    default String afficher(int a, int b){return t+a+b;}  
    abstract boolean testerValeur(char c) ;  
    abstract void jouer();  
}
```

1) Peut-on modifier la valeur de t ? justifier

La valeur de t est une constante, donc on ne peut pas changer .

2) Est-ce que les méthodes multiplier et afficher peuvent être non définies dans l'interface ? justifier

Les méthodes multiplier et afficher doivent être définies dans l'interface car ils ne sont pas abstract .

- 5) Ajouter la méthode suivante à la classe :

Quel est le rôle de cette méthode ?

6) Ecrire une méthode main

-
- This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

Exercice 3

Ecrire une classe "Global" déclarant deux variables static a et b et deux variables d'instance c et d de type int.

- 1) Créer un constructeur pour la classe Global, qui affiche le message «une instance Gobal Créée »
- 2) écrire une méthode static « useStatic" qui permet d'affecter 10 et 15 aux variables a et b de retourner la valeur de a*b
- 3) écrire une méthode "useInstance " permettant d'attribuer les valeurs 20 et 35 à c et d et de retourner la valeur de c+d+a+b.
- 4) écrire la méthode main, permettant d'appeler les deux méthodes et d'afficher leurs résultats.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

- 5) Déclarer un bloc static qui initialise a et b à 2 et 3 respectivement et un bloc non static qui initialise c et d à 5 et 7 respectivement. Dans chaque bloc afficher les valeurs de variables utilisées.

[illegible]