

Exercice 1 :

1/ static est intéressant quand on a pas besoin d'accéder aux données de l'objet.

2/ **surcharge** : Un même nom de fonction pour des signatures différentes. Ça évite de confondre les fonctions.

3/ NULL est le pointeur qui pointe vers rien.

4/ System : class out : champ de la class println : méthode de l'objet
System.out(qui a un certain type)

Exercice 2 :

Egal → obj.attr = obj2.attr

Différent → obj2.attr ≠ obj3.attr

Différent → obj.attr ≠ obj3.attr

Egal → obj a la même référence que obj2

Différent → obj n'a pas la même référence que obj3

Différent → obj2 n'a pas la même référence que obj3

Exercice 3 :

1/ int[] t = new int[100]

2/ Non car null est un pointeur et int est un type primitif et non référence.

3/ Oui car les objets ont des références.

4/

```
class Objet{
    private int entier ;

    public Objet (int n){
        entier = n ;
    }

    public static void main(String[]){
        int N, n // définir la valeur N > n
        Objet[] t = new Objet[N]
        for(int i = 0 ; i < N ; i++){
            t[i] = //Attribuer une valeur
        }
    }
}
```

Exercice 4 :

1/

Voir txt