Micro interrogation POO

Partie 1 (5,25/8):

1. Créez une classe Partie qui représente une partie de jeux caractérisée par le nom du joueur, son score (Score), le score maximal autorisé (ScoreMax : à ne pas dépasser) durant une partie.

```
public class Partie { 0,25
   String nomJoueur; 0,25
   int score; 0,25
   int scoreMax; 0,25
   static int cpt=0; 0,25}
```

2. Définir un constructeur permettant de créer une partie de jeux où le nom du joueur par défaut serait "inconnu", le score initial serait 0, et le score maximal serait 100.

```
public Partie() {
    this.nomJoueur = "inconnu"; 0,25
    this.score = 0;0,25
    this.scoreMax = 100;0,25
    cpt++; 0,25
}
```

3. Définir à l'aide des des getters et les setters les méthodes d'accès aux différents attributs Score et nom du joueur.

```
public String getNomJoueur() {
    return nomJoueur;
} 0,25
public void setNomJoueur(String nomJoueur)
{
    this.nomJoueur = nomJoueur;
} 0,25
public int getScore() {
    return score;
} 0,25

    public void setScore(int score) {
    this.score = score;
} 0,25
```

- 4. Ajouter à la classe Partie les méthodes suivantes :
- ✓ Une méthode afficher() qui permet d'afficher le Score, le Nom du joueur, et le ScoreMax.

```
public void afficher() {
        System.out.println("Nom du joueur: " +
nomJoueur); 0,25
        System.out.println("Score: " + score);
0,25
        System.out.println("Score maximal
autorisé: " + scoreMax); 0,25
}
```

✓ Une méthode ajouter(int points) permettant d'ajouter des points au score sans dépasser le ScoreMax.

```
public void ajouter(int points) 0,25 {
    score += points; 0,25
    if (score > scoreMax) {
        score = scoreMax; 0,25
    }
}
```

Définir la méthode compter() qui permet de calculer le nombre de parties jouées.

```
public static int compter() 0,25 {
    return cpt; 0,25
}
```

Partie 2 (2,75/8):

Indiquer l'affichage produit par le programme suivant :

```
public class Test {
  public int x;
```

```
public static int y = 1;
                                                 est: " + Test.y);
    public double z;
                                                           Test objet2 = new Test();
                                                           Test.modifierY(b);
                                                           System.out.println("3. La valeur de x est: " + objet2.x);
    public Test(double z) {
          this.z = z;
                                                           System.out.println("4. La valeur de y est: " + Test.y);
          x = 2;
                                                           b = b * objet1.x;
                                                           System.out.println("5. La valeur de b est: " + b);
          y = 5;
     }
                                                           b += objet2.x;
                                                           System.out.println("6. La nouvelle valeur de b est : " + b);
    public Test() {
                                                           Test.modifierY(b);
          z = 1:
                                                           objet2.methodeDeCalcul(3, 2.5);
                                                           objet1.afficher();
          x = -3;
     }
                                                           objet2.afficher();
                                                           Int resultat = Test.methodeDeCalcul(3, 2.5);
    public static int methodeDeCalcul(int a, System.out.println("Résultat de la méthode statique : " + resultat);
double z) {
                                                      }
          int x = a - 1;
          int res = x:
                                                 }
          if (a < z) {
                                                      1. La valeur de x est: 2 0,25
              x = 0;
                                                      2. La valeur de y est: 1 0, 25
                                                      3. La valeur de x est: -3 0, 25
          return res;
                                                      4. La valeur de y est: 4 0, 25
     }
                                                      5. La valeur de b est: 8 0, 25
                                                      6. La nouvelle valeur de b est : 5 0,25
     public void afficher() {
                                                        Valeur de x : 2
          System.out.println("Valeur de x : " +
                                                        Valeur de y : 5
this.x);
                                                        Valeur de z : 5.0
          System.out.println("Valeur de y : " +
                                                        \\ méthode afficher (): 3 ou 2 valeurs justes 0,5,
Test.y);
                                                         une valeur juste 0,25
          System.out.println("Valeur de z : " +
                                                        Valeur de x : -3
this.z);
                                                        Valeur de y : 5
     }
                                                        Valeur de z : 1.0
                                                        \\ méthode afficher (): 3 ou 2 valeurs justes 0,5,
    public static void modifierY(int v) {
                                                         une valeur juste 0,25
          Test.y = v;
     }
                                                      Résultat de la méthode statique : 2 0,25
     public static void main(String[] args) {
          Test objet 1 = \text{new Test}(5);
          int b = 4;
          Test.modifierY(1);
          System.out.println("1. La valeur de x
est: " + objet1.x);
          System.out.println("2. La valeur de y
```