

### Partie 1 (5,5 points):

1. Créer Une classe Compte caractérisée par un code et son solde ainsi que le numéro de son propriétaire.

```
public class Compte { 0,25
    String code; 0,25
    double solde;0,25
    String numeroProprietaire;0,25
    static int cpt=0;0,25
}
```

2. Définir un constructeur permettant de créer un compte en indiquant son code et le numéro de son propriétaire et initialiser le solde à zéro, et incrémenter le nombre de comptes créés

```
public Compte(String code, String
numeroProprietaire)0,5 {
    this.code = code; 0,25
    this.numeroProprietaire =
numeroProprietaire; 0,25
    this.solde = 0; 0,25
    cpt++;0,25
}
```

3. Définir les méthodes getters et les setters des attributs code, solde et numéro du propriétaire.

```
public String getCode() {
    return code; 0,25
}
public void setCode( int code){
    This.code=code; }0,25
public double getSolde() {
    return solde;0,25
}
public void setSolde(double solde) {
    this.solde = solde;0,25
}

public String getNumeroProprietaire() {
    return numeroProprietaire; 0,25
}
public void setNumeroProprietaire(String
numeroProprietaire) { 0,25
    this.numeroProprietaire
=
numeroProprietaire;
}
```

4. Ajo

uter à la classe Compte les méthodes suivantes :

- ✓ Une méthode void créditer (double somme) qui permet de verser une somme dans le compte

```
public void crediter(double somme) {
    solde += somme; 0,5
}
```

- ✓ Une méthode void débiter(double somme) qui permet de retirer une somme à partir du compte.

```
public void debiter(double somme) {
    if (solde >= somme) { 0,25
        solde -= somme;0,25
    } else {
        System.out.println("Solde
insuffisant");0,25
    }
}
```

**Partie 2 (2,5 points):**

- Indiquer l'affichage produit par ce programme :

```
public class A {
    public int x;
    public static int y;
    public double z;
    public A(double z) {
        this.z = z;
        x = 2;
        y = 5; }
    public A() {
        z = 1;
        x = -3; }
```

```
    public int methode() {
        x = x + 1;
        if ( y > z) {
            x = 0;
            y = y + 3; }
        return x; }
    public int methode(int a) {
        x = x - 1;
        int res = x;
        if (a < z) x = 0;
        return res; }
}
```

```
public class TestA {
    public static void main(String[] args) {
        A objet1 = new A(0);
        A objet2 = new A();
        System.out.println("valeur de
x"+objet1.x +"valeur de y"+ A.y);
        System.out.println("valeur de
x"+objet2.x +"valeur de y"+ A.y);
        System.out.println("valeur de
x"+objet1.x +"valeur de y"+ A.y);
        System.out.println("valeur de
methode"+objet1.methode());
        System.out.println("valeur de
methode"+objet2.methode(5));    } }
```

Instruction	Résultat
<b>objet1.x</b>	2 0,25
<b>A.y</b>	5 0,25
<b>objet2.x</b>	-3 0,25
<b>A.y</b>	5 0,25
<b>objet1.x</b>	2 0,25
<b>A.y</b>	5 0,25
<b>objet1.methode()</b>	0 0,5
<b>objet2.methode(5)</b>	-4 0,5