

Exercice 1

Soit la classe suivante :

Employe	
- code	: Int
- nom	: String
- salaire	: double
- age	: Int
+ <<Constructor>>	Employe ()
+	augmenter (Int age) : void
+	afficher () : void

1. Créer la classe Employe en respectant les contraintes suivantes :
 - Le code est généré automatiquement sous forme de : 2, 4, 6, ...
 - Si age < 40 ans → augmenter le salaire de l'employé de 2%, sinon augmenter le salaire de 3%
2. Créer des objets et faire appel aux méthodes

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace Revision1
{
    class Employe
    {
        //L'attribut nb sera utilisé pour générer le code de manière automatique
        private static int nb = 0;
        //Attribut d'instance
        private int code;
        private String nom;
        private double salaire;
        private int age;
        public Employe(String nom, double salaire, int age)
        {
            nb = nb + 2;
            code = nb;
            this.nom = nom;
            this.salaire = salaire;
            this.age = age;
        }
        public void afficher()
        {
            Console.WriteLine("Code:" + code + " Nom:" + nom +
                " Salaire:" + salaire + "Age:" + age);
        }
        public void augmenter(int age)
        {
            if (this.age > age)//Augmenter de 3%
            {
                salaire = salaire + 3 * salaire / 100;
            }
        }
    }
}
```

```

        else//Augmenter de 2%
        {
            salaire = salaire + 2 * salaire / 100;
        }
    }
}

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

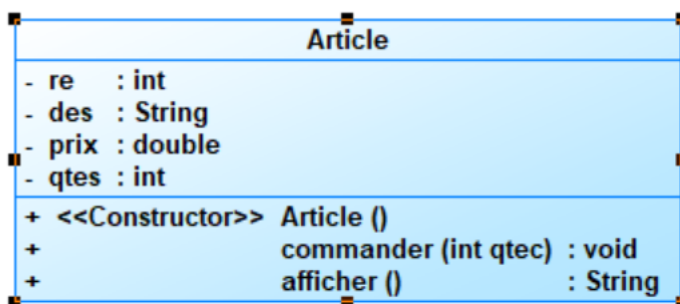
namespace Revision1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Employe e1 = new Employe("Emp1", 7000, 45);
            Employe e2 = new Employe("Emp2", 8500, 50);
            e1.afficher();
            e2.afficher();
            e1.augmenter(48);
            e2.augmenter(48);
            e1.afficher();
            e2.afficher();
            Console.Read();
        }
    }
}

```

3.

Exercice 2

Considérons la classe ci-dessous :



- Créer la classe Article en respectant les contraintes suivantes :
 - La référence (re) est générée automatiquement
 - On ne peut commander un article que s'il est disponible en stock (quantité en stock est supérieure à la quantité commandée)
- Créer des objets et faire appel aux méthodes

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace Revision2
{
    class Article
    {
        private static int nb = 0;
        private int re;
        private double prix;
        private int qtes;
        public Article(double prix, int qtes)
        {
            nb++;
            re = nb;
            this.prix = prix;
            this.qtes = qtes;
        }
        public void commander(int qtec)
        {
            if (qtec <= qtes)
            {
                qtes = qtes - qtec;
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("Stock insuffisant!!!!");
            }
        }
        public String afficher()
        {
            return "Ref:"+re+" prix:"+prix+" qtes:"+qtes;
        }
    }
}

```

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace Revision2
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Article a = new Article(50, 100);
            String res = a.afficher();
            Console.WriteLine(res);
            a.commander(50);
            Console.WriteLine(a.afficher());
            Console.Read();
        }
    }
}

```