

Travaux dirigés

Les classes et les instances en JAVA

1 OBJECTIF

Définir une classe, ses caractéristiques, ses comportements

2 TRAVAIL

Nous allons définir puis tester une classe en java.

2.1 Analyse

Nous voulons modéliser un compte bancaire.

1. Pour les éléments suivants, dites lesquels peuvent être des attributs ou des méthodes de la classe CompteBancaire

- Retirer une somme d'argent
 - Le solde du compte
 - Le découvert autorisé
 - Déposer de l'argent
 - Consulter le solde et le découvert autorisé
 - Modifier le découvert autorisé
-

2.2 Codage de la classe CompteBancaire

Vous utiliserez Netbeans pour tester votre travail.

- Dans votre projet précédent ayant pour nom **TD**
- Créez un paquetage **banques**
- Définissez dans ce paquetage la classe **CompteBancaire**.
 - attributs privés
 - trois constructeurs (par défaut, à paramètres, copie)
 - Les méthodes déposer, retirer, afficher et changerDecouvert
- Prévoyez pour la tester simplement la méthode main et la génération de commentaire.

2. Codez et testez la classe CompteBancaire.

- Testez bien les cas limites (retirer plus que le solde, retirer une somme négative,...)