

SERIE D'EXERCICE

EXO 1

Créer une classe `Personne`, permettant de décrire un objet contenant les attributs suivant:

- Nom
- Prénom
- Age

Ainsi que la méthode suivante:

- `afficherObjet()` : permettant d'afficher en un seul print les différents attributs.

EXO 2

Créer un classe objet "`Eleve`", permettant de contenir les parametres suivant:

- Nom
- Prenom
- Genre
- Note

Ainsi qu'une fonction *afficher* permettant d'afficher tout les attributs.

Dans une fonction `Main`, demander à l'utilisateur d'écrire les 4 valeurs (pour le nom, prenom, genre et note).

Puis instancier un objet `Eleve`.

Afficher les attributs de cette eleve nouvellement créer.

On pourra utiliser soit un constructeur vide soit un constructeur avec tout les attributs.

EXO 3

Créer une classe `Rectangle` ayant deux variables `a` et `b`, ainsi qu'une fonction `surface()` qui retournera la surface du rectangle en double. Dans la fonction `main` de l'application, instancier un rectangle et tester la fonction `surface` en affichant le résultat dans un print.

EXO 4

Modifier le code de l'EXO 2 pour maintenant faire remplir par l'utilisateur un tableau de 3 élèves. (pour créer un tableau de 3 élève: `Eleve[] eleves = new Eleve[3];`) Puis aider le à :

- Afficher la note moyenne de la classe
- Afficher l'élève ayant la meilleur note
- Afficher l'élève ayant la moins bonne note
- Déterminer quel genre a la meilleure moyenne (pour simplifier l'algorithme, on ne prendra en compte que les genres "M" et "F")