

Cours de POO en JAVA

Exercices à rendre

Exercice 1

- 1 – Créer une classe Java nommée `Compte` qui représente un compte bancaire de visibilité public, ayant pour attributs : `public Double solde`
- 2 - Créer un constructeur ayant comme paramètre `solde`.
- 3 - Créer une méthode `deposer()` du type `void` qui gère les versements
- 4 - Créer une méthode `retirer()` du type `void` qui gère les retraits.
- 5 - Créer une méthode `afficher()` du type `void` permettant d'afficher le solde
- 6 - Donner le code complet de la classe `Compte`
- 7 - Créer une classe `TestCompte` permettant de tester le compte en effectuant un versement et puis un retrait

Exercice 2

- 1 - Créer une classe `Voiture` Java de visibilité public, ayant pour attributs : `String marque`, `Double prix`, de visibilité public.
- 2 - Créer un constructeur sans paramètres (par défaut)
- 3 - Créer les getters et setters
- 4 - Créer une méthode `void afficher()` permettant d'afficher les résultats
- 5 - Donner le code final de la classe.
- 6 - Créer une classe `Exécution` de visibilité public permettant d'exécuter les résultats.

Exercice 3

- 1 - Créer une classe Java nommée `Rectangle` ayant pour attributs : `Longueur` et `Largeur` tous deux du type `Double`, ajouter ensuite un constructeur avec paramètres.
- 2 - Définir une méthode `surface()` du type `Double` permettant de calculer la surface du rectangle et une méthode `périmètre()` du type `Double` permettant de calculer le périmètre du rectangle.
- 3 - Créer une méthode `afficher()` du type `void` pour afficher les résultats. Donner ensuite le code complet de la classe.
- 4 - Créer une classe `TestRectangle` pour afficher les résultats surface et périmètre.

Exercice 4

1 – Créer un package Java sous Eclipse nommé geometry

2 – Au sein du package geometry créer une classe Java nommée Point ayant pour attribut Double Abscisse et double ordonnee

3 – Au sein du même package créer une classe Cercle doté d'un attribut centre du type Point. Et des méthodes suivantes :

- périmètre() du type Double permettant de calculer le périmètre du cercle.
- surface() du type Double permettant de calculer la surface du cercle.
- testAppartenance() du type void permettant de tester si un point appartient au cercle ou non
- afficher() du type void permettant d'afficher les résultats

4 – Créer une classe TestCercle contenant une méthode static void main() permettant de tester les résultats