**Demande concernant CarteCantine**

*Créer un nouveau projet Java portant le nom* ***CarteCantine*** *:*

*Ou à l'aide du menu : Fichier > Nouveau > Projet Java*

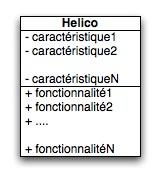
# *Partie 1 : Étude d'un projet.*

1. *Créez un nouveau fichier dans le projet appelé CarteCantine.java et complétez en fonction du commentaire.*
2. *Créez un nouveau fichier dans le projet appelé UtilCarteCantine.java*
3. *Saisissez les instructions suivantes dans le fichier UtilCarteCantine.java*

|  |
| --- |
| *Fichier UtilCarteCantine.java* |
| ***public******class*** *UtilCarteCantine*  *{*  ***public******static******void*** *main(String[] args)*  *{*     CarteCantine maCarte;           maCarte = new CarteCantine();           maCarte.crediterCarte();           maCarte.debiterCarte();           maCarte.afficherSolde();           maCarte.debiterCarte();          maCarte.crediterCarte();           maCarte.afficherSolde();  *}*  *}* |

*Sauvegardez le fichier et lancez l'exécution :*

1. *Que se passe-t-il dans ECLIPSE lorsqu'on saisit «****maCarte.*** *» ?*
2. *Quelle sont les caractéristiques de la carte cantine ?*
3. *Quelles sont les différentes fonctionnalités que possède une carte cantine ?*
4. *Représentez une carte cantine sous la forme suivante :*

**

1. *Toujours dans le fichier « CarteCantine.java », explorez le contenu des fonctionnalités (clic-droit sur la bande située à gauche du fichier et sélectionnez « Développer tout »).*
2. *Que réalise l'instruction* ***System.out.println*** *?*
3. *Que réalise l'instruction* ***Clavier.lire\_int()*** *?*
4. *Quel est l'intérêt du fichier Clavier.java ?*
5. *A quoi sert la fonctionnalité CarteCantine() ? Qu'est-ce qui diffère dans sa formulation par rapport aux autres ?*
6. *Dans le fichier UtilCarteCantine.java à quoi servent les instructions suivantes :*

*CarteCantine maCarte;*

*maCarte = new CarteCantine();*

# *Partie 2 : Écriture des fonctionnalités de projets.*

*Pour chacun des projets, voici le travail à réaliser :*

1. *créer les projets*
2. *écrire les fonctionnalités à l'aide des commentaires fournis.*
3. *tester votre travail en écrivant un fichier semblable à UtilCarteCantine.java.*
4. ***Rédiger un rapport en mettant dedans les réponses aux questions de 4 à 12.***