

TP

INTERFACES

Objectif du TP

L'objectif de ce TP est de mettre en place une interface et des implémentations.

Mise en place du projet

Dans le projet **approche-objet**.

Les travaux à réaliser

L'étape suivante va consister à implémenter une interface représentant un objet géométrique.

1) Créez l'interface suivante :

```
/** Liste les méthodes obligatoires que doit posséder un objet géométrique
 * @author DIGINAMIC
 */
public interface ObjetGeometrique {

    /** Retourne le périmètre d'une forme géométrique
     * @return double
     */
    double perimetre();

    /** Retourne la surface
     * @return double
     */
    double surface();

}
```

2) Créez la classe **Cercle** en respectant les consignes suivantes :

- a. elle a 1 attribut : le rayon de type double
- b. implémentez les 2 méthodes de l'interface **ObjetGeometrique**

3) Créez la classe **Rectangle** en respectant les consignes suivantes :

- a. elle a 2 attributs : la longueur et la largeur
- b. implémentez les 2 méthodes de l'interface **ObjetGeometrique**

- 4) Créez une classe **TestObjetGeometrique** exécutable
 - a. Déclarer un **tableau d'ObjetGeometrique** de longueur 2
 - b. Mettez dans ce tableau une instance de **Cercle** et une de **Rectangle**
 - c. Faites une boucle pour afficher le périmètre et la surface de chaque objet.
- 5) Exécutez la classe et vérifiez que les informations sont justes.

Commitez vos développements sur GitHub