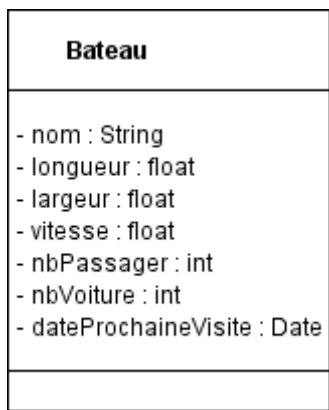


Mission 3 : Programmation orientée objet en java

Voici la classe Bateau :



1) Programmer en java la classe Bateau en respectant les règles de gestion suivantes :

- Le constructeur valorise toutes les propriétés sauf la date de prochaine visite qui est affectée à *null* ;

La visibilité des attributs est la suivante :

	Lecture	Ecriture
nom	oui	non
longueur	non	non
largeur	non	non
vitesse	non	non
nbPassager	oui	non
nbVoiture	oui	non
dateProchaineVisite	non	oui

- Créer en conséquence les accesseurs,
- Créer une méthode **toString()** qui permet de renvoyer une chaîne de caractère conforme à l'exemple suivant :

Acadie

Longueur : 45 m

Largeur : 10 m

Capacité : 600 passagers et 25 véhicules

Vitesse de croisière : 12 nœuds (22.2 km/h)

Date de prochaine visite : Non encore prévue

Remarque : La vitesse en km/h est à afficher avec 1 décimale

- Créer une méthode **estPlusRapide()** qui reçoit un autre bateau en paramètre et qui envoie vrai si le bateau en cours est plus rapide que le bateau reçu en paramètre, faux sinon ;

2) A l'aide de l'outil Violet, modéliser la classe Bateau avec ses attributs et ses méthodes,

3) Dans un programme de test :

- Créer et afficher les bateaux *Acadie* et *Vindilis* ;
- Afficher la description des 2 bateaux ;
- Afficher le bateau qui peut accueillir le plus grand nombre de passager (nom du bateau, nombre de passager, nombre de passager en plus) ;
- Indiquer si *Acadie* est plus rapide que *Vindilis* ;
- Indiquer si *Vindilis* est plus rapide que *Acadie* ;
- Affecter à *Acadie* le 20/04/2024 comme date de prochaine visite ;
- Afficher la description d'*Acadie* pour vérifier la date.