

Brief 1 : Introduction Java

Se familiariser avec la syntaxe Java et de comprendre les principes de base de l'algorithmique et de la programmation.

Contexte :

1. Dans un premier temps, je vous invite à découvrir la programmation java :
<https://zestedesavoir.com/tutoriels/646/apprenez-a-programmer-en-java/>
<https://openclassrooms.com/fr/courses/6173501-debutez-la-programmation-avec-java>
2. Configurer l'environnement du travail
3. Je vous propose de s'entraîner à l'algorithmique et à la programmation via des mini exercices de l'atelier 1 et 2
4. Réaliser un programme JAVA qui permet de :
 - ✓ Afficher un message d'accueil
 - ✓ Inviter l'utilisateur d'introduire le nom est le prénom
 - ✓ Afficher un message de bienvenue au nom de l'utilisateur
 - ✓ Inviter l'utilisateur d'introduire le nombre d'heures travaillées
 - ✓ Si le nombre d'heures ne dépasse pas 60, inviter l'utilisateur à introduire le tarif par heure
 - ✓ Afficher le message suivant : votre indemnisation est de xxx MAD
 - ✓ Si le nombre d'heures dépassent 70, afficher un message : informations erronés !

Processus de calcul de l'indemnisation :

Un Ouvrier est payé par tarif horaire à la fin de chaque semaine. Le nombre d'heure par semaine ne doit pas dépasser 60 heures. Si le nombre d'heures travaillé dans une semaine dépasse 40 heures, le nouveau tarif des heures supplémentaires est augmenté de 50% par rapport au tarif ordinaire.

$$\text{Tarif extra} = \text{tarif} + 0.5 * \text{tarif}$$

NB : Concevez un algorithme qui permet de calculer le salaire final

Tags :

Java, Algorithmique et Git

Modalités pédagogiques :

- individuel
- Durée 2 jours

Livrables

Lien GitHub :

Doucement Word : atelier 1

Dossier : les programmes : atelier 2

Dossier : brief1

Critères de performance

- un tutoriel structuré.
- Un code commenté et structuré.

Modalités d'évaluation :

Démonstration

Compétences visées :

C7. Développer la partie back-end d'une application web ou web mobile