

Objectifs :

- ✓ Gestion des tableaux et chaînes de caractères
- ✓ Fonctions et procédures

Exercice 1

- En utilisant l'instruction Switch, écrire un programme qui demande à l'utilisateur un texte (T) et un mot (A)
- Si le mot A= 'ENSA', le mot A sera supprimé du texte (T)
- Si le mot A= 'FST', le mot A sera remplacé par le mot 'ENSA' dans le texte (T)
- Si le mot A='ENCG', le mot A sera inséré à la fin du texte (T)

Exercice 2 :

- Ecrire une procédure qui affiche tous les éléments d'un tableau passé en paramètre
- Dans la fonction principale (main), et à l'aide de la procédure afficher les valeurs du tableau. La taille et les valeurs du tableau sont saisies par l'utilisateur.

Exercice 3 :

Soit la classe Produit définie comme suit:

Produit
- Code : int + Marque : String - Prix : float
+ toString + equals

1. Implémenter en JAVA la classe « Produit ».
2. Créer deux constructeurs de la classe (avec et sans paramètres).
3. Redéfinir la méthode **toString** permettant de retourner les propriétés de la classe « Produit »
4. Ajouter les getters et les setters de la classe « Produit »
5. Créer la classe principale puis ajouter méthode principale « **main** »
6. Dans la classe principale créer une méthode statique « **CalcPrix** » qui permet de calculer la somme des prix d'un tableau des produits (utiliser le getter getPrix)
7. Dans la fonction principale créer un tableau des produits, les valeurs des attributs sont saisies par l'utilisateur (utiliser les setters)
8. A l'aide de la méthode **toString** afficher les valeurs des attributs de chaque produit.
9. En utilisant la méthode « **CalcPrix** », afficher la somme des prix de tous les produits
10. A l'aide de la méthode **equals**, chercher les produits ayant même état (càd mêmes valeurs des attributs.)