



# Kabola

## **Formation Développeur Java SE**

Travaux pratiques

Contact

+ 242 06 602 22 22

+ 242 05 383 45 45

**Module 1**  
Section 2

## Module 1 : CONCEPTS DE BASES

### Section 2 : Programmation Orienté Objet Partie 1

#### Prérequis

##### Pour commencer,

- Créer un dossier nommé **workspace\_kabola**, celui-ci fera référence à notre espace de travail où l'on logera tous nos travaux durant cette formation.

##### Par convention

Chaque module équivaut à un projet java, par exemple, pour le **module 1** le projet sera nommé **training\_kabola\_jse\_module1**.

Chaque TP en relation avec ce module équivaut à un package, par exemple, pour le **TP1** le package sera nommé **org.kabola.training.jse.tp1**.

## Module 1 : CONCEPTS DE BASES

### Section 2 : Programmation Orienté Objet Partie 1

#### Classe et Objet

**TP 1 :** Créer une classe Point destinée à manipuler les points d'un plan, avec les coordonnées entières (abscisse et l'ordonnée) et les méthodes suivantes :

- *initialiser* pour attribuer des valeurs aux coordonnées d'un point,
- *deplacer* pour modifier les coordonnées d'un point,
- *afficher* pour afficher un point ; par souci de simplicité, nous nous contenterons ici d'afficher les coordonnées du point.

Créer une classe TestPoint pour utiliser la classe Point

**TP 2 :** Créer une classe **Personne** avec les méthodes communiquer, penser, manger, boire les attributs nom, prenom, age, adresse, mail.

Créer une classe TestPersonne pour utiliser la classe Personne.

**TP 3 :** Créer une classe **Animal** avec les méthodes manger, boire,déplacement, crier et les attributs poids et couleurs.

Créer une classe TestAnimal pour utiliser la classe Animal.