## Kabola

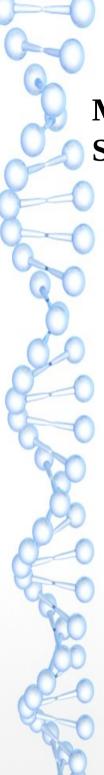
Travaux pratiques

# Formation Développeur Java SE

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

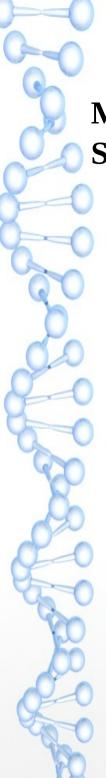
#### Pour commencer,

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 coordonnés 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.