



Ex # 1. Calcul TVA

Objectif : Définir une classe avec un constructeur, une méthode et créer une instance de cette classe
Programme qui calcule les montants de la TVA pour 10 montants d'une table.

Le calcul sera fait dans une méthode qui accepte comme paramètre : le tableau des montants et le taux de TVA. La méthode calcule les montants de la TVA et les ajoute dans le tableau.

Enfin, le programme principal affiche le tableau des montants de TVA.

Challenge pour chez toi : Ajoute un GUI ! 😊



Ex # 2. Calcul Impots

Objectif : Définir une classe avec un constructeur et créer une instance de cette classe


La classe Habitation comprend les attributs : propriétaire du type chaîne de caractères et qui correspond au nom du propriétaire, adresse du type chaîne de caractères et qui correspond à l'adresse de l'habitation, surface du type double et qui correspond à la surface de l'habitation et qui permet de calculer le montant de l'impôt.

Les méthodes : double Impot() qui permet de calculer le montant de l'impôt que doit payer le propriétaire de l'habitation a raison de 2^F par m^2 . void Affiche() qui permet d'afficher les trois attributs de la classe Habitation et un constructeur a trois paramètres permettant d'initialiser une instance de la classe Habitation : Habitation (String P, String A, double S);

Question 1 : Définissez la classe Habitation

Question 2 : Tester votre programme : Classe TestHabitation permettant de tester la classe Habitation

Challenge pour chez toi : Ajoute un GUI ! ☺


$$\begin{aligned} &= \frac{100 (100 + 1)}{2} \\ &= \frac{100 (101)}{2} \\ &= \frac{10,100}{2} \\ &= \underline{5,050} \end{aligned}$$

**SUM OF ALL INTEGERS
between 1 to 100**

wiki: How to Sum the Integers from 1 to N

Ex # 3. Calcul la somme

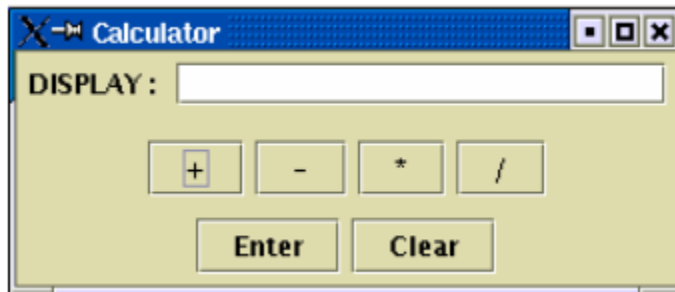
Calcul de la somme des 100 premiers entiers (1...100) avec une classe définie.

On définit dans la classe Somme la méthode main qui effectue tout le traitement.

La classe Somme calcule et affiche la somme des 100 premiers entiers.

Challenge pour chez toi : Ajoute un GUI ! 😊

Ex#4 Calculateur « simple »





Ex#5 La maison de mode

La maison de mode Yves Saint Laurent organise une fête et pour ça a besoin une application pour enregistrer les infos pour les top-modèles. [Cette maison de mode demande des top-modèles pour cette fête par les autres maisons de mode.] Plus précisément :

Définir une classe avec un constructeur.

La classe MaisonMode comprend les attributs : nameMaisonMode du type chaîne de caractères et qui correspond au nom de la maison de mode, IDMaisonMode du type entier et qui correspond au ID de la maison de mode, nomTopModels du type tableau de chaîne de caractères et qui correspond aux noms du top-modèles.

Dans un tableau de hachage (HashTable) :

Stocker les noms de top-modèles et les IDs de la maison de mode (pour laquelle elles travaillent)

Ajouter 5 top-modèles

Trier les top-modèles

Puis afficher les enregistrements sous la forme:

TopModel: XXXXXXXXXX ID: XXXXXXXX.



Ex#6 Cinema

Veuillez créer une classe Java permettant de représenter un film avec les informations suivantes : nom du film du type chaîne de caractères, acteurs du type tableau de chaîne de caractères, date de sortie du type chaîne de caractères et rate (étoiles) du type int. Ajouter à cette classe les méthodes get et set nécessaires pour accéder à ces données.

0	
1	
2	

Ex#7 Casier

Objectif : Cet exercice fait travailler la notion de tableau, de boucle.

On souhaite définir une classe Casier qui permet de stocker 10 entiers, et de les récupérer en cas de besoin. Vous utiliserez un tableau. Pour stocker les entiers, la classe fournira la méthode :

`void StockageEntier(); // L'utilisateur va donner les valeurs`

Pour afficher les valeurs , la classe fournira la méthode :

`void affichageEntiers(int [] tableau) ;`

Tester votre programme dans la main



Ex#8 Classer les nombres

On souhaite définir une classe ClasseNombre qui permet de classer des nombres doubles.

Dans la methode main, demandez un numero par l'utilisateur et affichez :

"zéro" si le nombre est zéro, "positif" ou "négatif" si le nombre est positif ou negatif.

En plus ajouter "petit" si la valeur absolue du nombre est inférieure à 1, ou "grand" si elle dépasse 1 000 000.



Ex # 9 Banque

La banque ABCDEFG a besoin une application pour enregistrer les infos pour leurs salaries. Plus précisement :

Définir une classe avec un constructeur.

La classe BNPSalaries comprend les attributs : nameBank du type chaine de caractères et qui correspond au nom de la banque, IDBank du type entier et qui correspond au ID de la banque, nomSalaries du type tableau de chaine de caractères et qui correspond aux noms des salaries.

Dans un tableau de hachage (HashTable) :

Stocker les noms de salaries et leurs telephones (pour laquelle elles travaillent)

Dans un tableau de hachage (HashTable) :

Stocker les noms de salaries et les IDs du département pour lequel ils travaillent.

Ajouter 10 salaries / Supprimer 2 salaries

Trier les salaries

Puis afficher les enregistrements sous la forme:

Nom: XXXXXXXXXX tel: XXXXXXXX.

Nom: XXXXXXXXXX ID: XXXXXXXX.



Ex # 10 Nombre des jours

Ecrivez un programme Java pour trouver le nombre de jours dans un mois.

Par exemple si le mois est Janvier, affichez Le nombre de jours sont 31, etc.