

#Assignments_Initiation#

Créez un projet "TP1_D2" en Eclipse.

Et puis:

Ex#01 Data Types I int

Créez une classe avec le nom DataTypesI qui a:

- *des attributs a, b : integers

- *une main

- *Dans la main:

 - *initialisez les a,b (vos valeurs)

 - *imprimez les a et b

Ex#02 Data Types II boolean

Créez une classe avec le nom DataTypesB qui a:

- *des attributs a : true (boolean)

- *une main

- *Dans la main:

 - *imprimez la variable a.

Ex#03 Data Types III char

Créez une classe avec le nom DataTypesC qui a:

- *des attributs c : character

- *une main

- *Dans la main:

 - *initialisez le c avec le lettre initial de votre prenom

 - *imprimez la variable a.

Ex#04 Variables

Créez une classe avec le nom DataTypesC qui a:

*des attributes:

myNumber: integer

movieRating: character

isFun: boolean

*une main

*Dans la main:

*initialisez les variables avec vos valeurs

*imprimez le message: "Le film "myNumber" a la valeur "movieRating" comme Rating et à la question si c'est drôle, la reponse est : "isFun" ", ou myNumber, movieRating, isFun sont les valeurs que vous avez donnez

Ex#05 Whitespace

Créez une classe avec le nom WhiteSpace avec le code:

```
public class WhiteSpace {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        boolean isFormatted = false;System.out.println(isFormatted);  
  
        System.out.println(isFormatted);  
  
    }  
}
```

Si vous exécutez le programme, quels sont les résultats?

Ex#06 Comments

Créez une classe avec le nom Comments avec le code:

```
public class Comments {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        System.out.println("Noise!");  
  
    }  
}
```

a. Ajoutez avant la classe le commentaire : "Here is a class of comments - Let's play with comments" -- en deux lignes

b. Ajoutez un commentaire avant le println (sur une ligne) : "I'll make noise"

Ex#07 Maths

Créez une classe avec le nom MathsNow qui a:

*des attributes:

myNumberA: integer

myNumberB: integer

sum, mul : integer

div : float

*une main

*Dans la main:

*initialisez les variables avec vos valeurs

*calculez le sum, mul, div des deux numéros

*Imprimez les résultats sur la console

Ex#08 RelationalOperators

Créez une classe avec le nom RelOperators qui a:

*des attributes:

myNumberA: integer

myNumberB: integer

*une main

*Dans la main:

*initialisez les variables avec vos valeurs

*Trouvez quel de deux numéros est le supérieur

*Si le premier est plus grand que le deuxième,

Imprimez myNumberA est plus grand que myNumberB :

numberA,numberB → les valeurs que vous avez donnez

*Si le deuxième est plus grand que le premier,

Imprimez myNumberB est plus grand que myNumberA : numberA,numberB →
les valeurs que vous avez donnez

*Si le deux numéros sont pareils :

Imprimez myNumberA est equal myNumberB

Ex#09 RelationalOperators

Créez une classe avec le nom RelOperators_score qui a:

*des attributes:

round: integer (valeur =1)

*une main

*Dans la main :

*Si le round est plus grand que 0,

Imprimez "The match is underway!"

*Si le round est plus grand que 12

Imprimez "The match is over!"

*Pour tous les autres cas :

Imprimez "The boxing match hasn't started yet"

Ex#10 Ternary

Créez une classe avec le nom Ternary qui a:

*des attributes:

fuelLevel : integer (valeur =5)

*une main

*Dans la main :

canDrive : character

*Si le fuelLevel est plus grand que 0,

canDrive : 'Y'

*Si non,

canDrive : 'N'

Imprimez la valeur de variable canDrive