

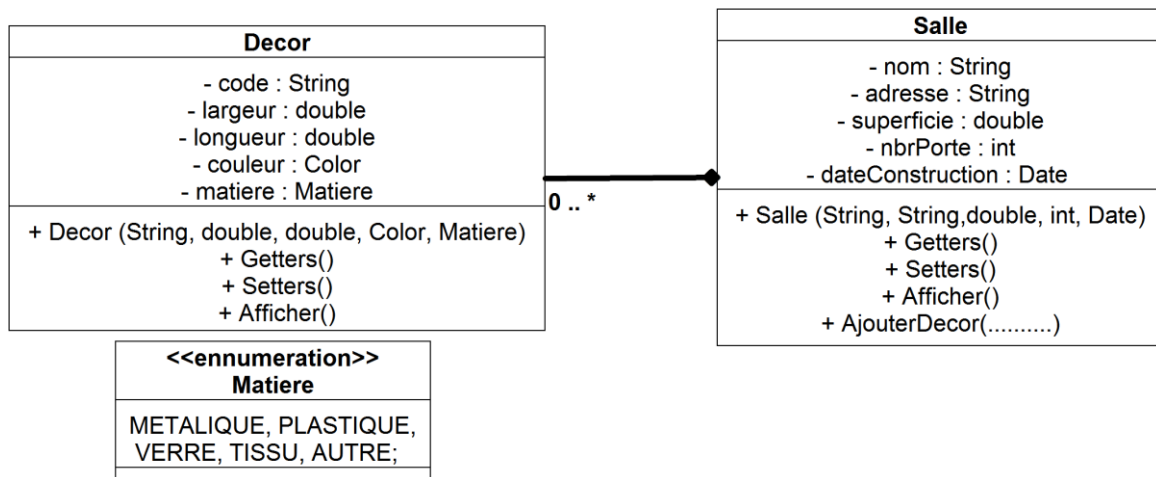
TP Programmation Orientée Objet (Fiche 2)–SUITE–

Notions et compétences visées dans cette fiche :

- La programmation des classes avec leurs variables, constructeur, getters/setters, et les méthodes.
- Les différents types de variables tels que : `int`, `String`, `double`, `time`, `date`.
- Les entrées clavier /sorties écran.
- Les boucles.
- Les compositions / agrégations et la différence engendré dans la façon de coder.
- Les énumérations.
- Les listes.

Exemple type :

On souhaite gérer les composants décoratifs des différentes salles des fêtes que possède une entreprise suivant le diagramme de classes suivant :



Tâches à réaliser :

1. Coder chaque classe suivant le diagramme.
2. Créer une classe principale pour y tester toutes les méthodes des classes créées :
 - a. Donnez la possibilité à l'utilisateur de remplir lui-même les données
 - b. La méthode `Afficher()` de la classe `Decor` ne sert qu'à afficher les attributs d'un décor et la méthode `Afficher()` de la classe `Salle` doit afficher les attributs d'une salle en plus de tout les décors qu'elle contient.

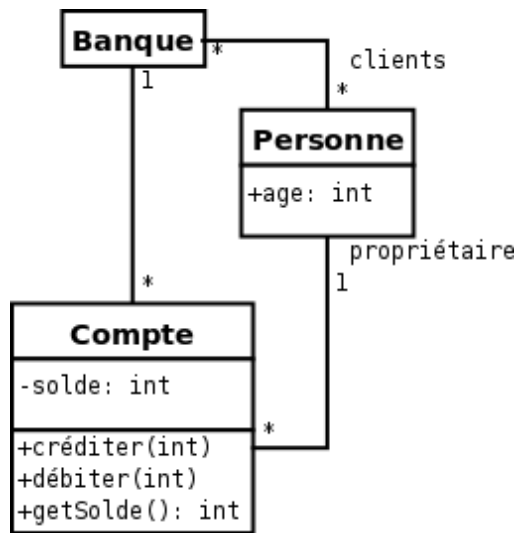
Remarque : pour définir la couleur d'un décor, importez puis utilisez le package suivant :

`java.awt.Color;`

Exemple : pour affecter la couleur rouge à un décor dans votre classe principale, vous utiliserez l'instruction : **`Color couleurRouge = Color.RED ;`**

Exercice 2 :

Soit le diagramme de classe suivant :



Tâches à réaliser :

1. Ajoutez des attributs si nécessaire.
2. Codez les classes
3. Testez-les dans une classe principale.