

Soit le code suivant :

```
public class Forme {
    public double centre_x;
    public double centre_y;
    public Forme( double a_x, double a_y ){
        centre_x = a_x;
        centre_y = a_y;
    }
    public abstract double aire();
}

public class Quad extends Forme {
    public double hauteur;
    public double largeur;
    public Quad( double a_x, double a_y,
                double a_h, double a_l ){
    }
    public double aire(){
        return hauteur * largeur;
    }
}

public class Carre extends Quad {
    public Carre( double a_x, double a_y,
                double a_cote ){
    }
}
```

```
1: public class TestForme {
2:     public static void main( ){
3:         Forme t[] = new Forme[3];
4:         t[0] = new Quad( 0.0, 0.0, 1.0, 2.0 );
5:         t[1] = new Carre( 0.0, 1.0, 1.0 );
6:         t[2] = new Forme( 0.0, 0.0 );
7:     }
8: }
```

1. Quel(s) déclaration de classe devrait(ent) utiliser 'abstract' :

Forme

2. Écrivez le code pour le constructeur de Quad :

```
super( a_x, a_y );
hauteur = a_h;
largeur = a_l;
```

3. Écrivez le code pour le constructeur de Carre :

```
super( a_x, a_y, a_cote, a_cote );
```

4. Quel(s) ligne(s) du main donne(nt) une erreur (en corrigeant les 'abstract' du numéro 1) :

La ligne 6, Forme est abstract, donc pas de construction possible.