

Programmation avancée — Java

Main et ligne de commande

1 Introduction

Le but de ce TP est de vous familiariser avec la ligne de commande et le point d'entrée d'un programme Java : le `main`.

Vous n'avez le droit de n'utiliser qu'un éditeur texte basique (type Emacs, Vi, ...) et un terminal.

Seule la documentation officielle Java sur le site d'Oracle est autorisée.

2 Travail à effectuer

1. Créez un fichier `Main.java` qui contient une classe et un point d'entrée pour le programme (`main`). La méthode `Main` devra afficher un message d'accueil type *Coucou*
2. Compilez le programme et exécutez le
3. Modifiez la méthode `Main` pour qu'elle affiche les arguments passés via le terminal
4. Affichez les arguments passés via le terminal en ordre inverse
5. Affichez les arguments passés en majuscules
6. Calculez le nombre de caractères des différents arguments

3 Bonus

Améliorez votre programme pour qu'il devienne interactif. Créez un menu permettant de choisir la fonction à exécuter. Une fois ceci fait, ajoutez quelques fonctions de votre cru dans l'application.