

Nom : _____

Prénom : _____

Identifiant : _____ Groupe : _____

/20



Haute École Bruxelles-Brabant
École Supérieure d'Informatique
Bachelor en Informatique

18 octobre 2019

DEV1

CLG

DEV1 – Développement I

Laboratoire Java

Interrogation 1

Consignes

1. Cette évaluation compte pour 1/6 dans la cote finale de l'UE.
2. Vous disposez de 1 heure.
3. Créez un projet appelé i1-xxxxxx où xxxxxx est votre numéro d'étudiant
4. Pour la remise de votre code source :
 - ▷ Faites un zip du dossier ;
 - ▷ Déposez ce zip dans le répertoire `\\srv - pdg17\eCasier\clg`.
5. Bon travail !



1

Code correcteur d'erreurs

Voici le code qui contient des erreurs. On vous demande de les corriger en les entourant, puis en notant dans l'encart ci-dessous la correction (ou bien directement dans le code si vous trouvez de la place!).

```
package progdebug;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author oxfam
 */
public class ProgDebug {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new scanner(System.in);
        System.out.println("Entrez un entier");
        int nb = keyboard.nextDouble();
        if (nb>5){
            System.out.println(nb + "est plus grand que " +5);
        }else (nb<5){
            System.out.println(nb + "est plus petit que " +5);
        }else{
            System.out.println(nb "vaut 5 !");
        }
    }
}
```

FIGURE 1 – Le code à débiter

Écrivez un programme Java sous Netbeans qui demande à l'utilisateur d'entrer un nombre entier n composé de 3 chiffres, un pour les centaines, l'autre pour les dizaines et le dernier pour les unités. Le programme effectue les actions suivantes :

- ▷ Il stocke dans une variable le chiffre des centaines, dans une autre variable celui des dizaines, et dans une troisième variable celui des unités ;
- ▷ Il affiche "c'est gagné !" si le chiffre des centaines est impair, et si le chiffre des dizaines n'est pas un multiple de 5 et si le chiffre des unités est divisible par 3 ;
- ▷ Dans les autres cas, il affiche "perdu" ainsi que la somme des centaines et des unités.

Écrivez un programme Java sous Netbeans qui demande à l'utilisateur d'entrer un nombre entier n compris entre 1 et 100, les deux bornes 1 et 100 sont incluses. Le programme calcule de son côté un nombre aléatoire (caché pour l'utilisateur donc !) entre 1 et 100, bornes 1 et 100 incluses.

Le programme effectue les actions suivantes : Il vérifie si le nombre entré est égal au nombre calculé, et si oui, il indique au joueur qu'il a gagné !

Aide : pensez à utiliser `Math.random()`