

ProSit 0 : Conception par Objet et Programmation Java

Partie 1:

Récemment recruté en tant qu'ingénieur au sein de l'entreprise Elife, vous avez intégré directement une équipe de développeurs qui ont la mission de développer des programmes écrits avec le langage JAVA.

Vous devez tout d'abord passer un test pour l'intégration de l'équipe. Pour commencer, votre supérieur vous donne un délai de 20 minutes pour développer un programme en Java qui permet de :

- Déclarer deux entiers **n1** (initialisé à 5) et **n2** (initialisé à 6)
- Déclarer une variable réelle (type float) nommée somme et l'initialiser à 0;
- Faire la somme de n1 + n2 et affecter le résultat dans la variable somme
- Afficher le résultat de somme dans un message précédé par l'expression suivante : « Le resultat est : RESULTAT SOMME»

Partie 2:

Une fois vous avez terminé la première partie votre supérieur vous demande de compiler et ensuite exécuter le programme JAVA en utilisant l'invite des commandes .

Citez les Commandes JAVA que vous devez utiliser ??

Est-ce que vous arrivez à compiler le code ? Qu'est ce vous devez faire ?

Partie 3:

Déclarer une méthode qui permet de retourner la somme de deux entiers.

Partie 4:

Déclarer une méthode qui permet d'afficher un entier.

Utiliser cette méthode pour afficher la somme retournée.

Partie 6:

Dans cette partie vous êtes demandés de modifier le code JAVA afin de donner la main à l'utilisateur d'entrer les nombres à sommer.

Ce travail doit être fait dans 15 minutes.

Partie 7:

En dernier lieu votre supérieur vous suggère de faire des modifications sur le code JAVA en écrivant un programme qui demande à l'utilisateur de saisir un nombre et de lui afficher son double (Hint: Scanner)

Partie 8:

Implémenter une méthode qui permet de faire la saisie d'un entier positif.

Modifier le programme en utilisant cette méthode.

Partie 9:

Implémenter une méthode qui permet de retourner le résultat du division de deux entiers.

Implémenter une méthode qui permet de faire la saisie d'un entier différent de zéro.

Modifier le programme en faisant appel à ces méthodes implémentées.