

Objectifs: Utiliser des conditions et des alternatives simples.

ATTENTION : rappelez-vous bien de ces étapes !

Étapes à faire suivre en début de TP:

```
cd ijava2
mkdir tpX
ijava start
ijava status
cd tp2
ijava status (il faut remplacer X par le numéro du TP, aujourd'hui c'est
tp2)
```

Étapes pour chaque exercice:

```
ijava init <NomExercice>
Édition du code source à l'aide de l'éditeur (ne pas oublier de sauver
avant de compiler !)
ijava compile <NomExercice>.java
ijava execute <NomExercice>
ijava test <NomExercice>
```

Exercice 1 : Écrire des conditions [EXPR-BOOL]

Dans cet exercice vous serez amenés à écrire des conditions qui utilisent des variables déjà définies.

1. Dans un premier temps, les conditions porteront sur des entiers. Copiez le programme ci-dessous et remplacez les valeurs false par les conditions correspondant aux commentaires.

```
class ConditionsSurEntiers extends Program {
    void algorithm () {
        int a = readInt();
        int b = readInt();
        int c = readInt();

        // Écrire les conditions à la place des valeurs false

        // Condition a est supérieur à 5.
        boolean a_superieur_a_5 = false ; // MODIFIER false pour définir la bonne condition
        // Condition la somme de a et b est égale à c.
        boolean a_plus_b_egal_c = false ; // MODIFIER false pour définir la bonne condition
        // Condition b est inférieur à a et à c
        boolean b_inferieur_a_a_et_a_c = false ;// À MODIFIER
        // Condition a,b,c vont du plus petit au plus grand
        boolean a_b_c_ordonnes = false ; // À MODIFIER
        // Condition c n'est pas le plus petit des trois nombres
        boolean c_n_est_pas_le_plus_petit = false ; // À MODIFIER

        // Ce qui suit sert à tester vos conditions ; ne pas le modifier

        if (a_superieur_a_5) {
            println(a + "est supérieur à 5");
        } else {
            println(a + "n'est pas supérieur à 5");
        }
    }
}
```

```

    }

    if (a_plus_b_egal_c) {
        println(a + "+" + b + "=" + c);
    } else {
        println(a + "+" + b + "_n'est_pas_égal_à_" + c);
    }

    if (b_inferieur_à_a_et_à_c) {
        println(b + "_est_inférieur_à_" + a + "_et_à_" + c);
    } else {
        println("Il_est_faux_que_" + b + "_est_inférieur_à_" + a + "_et_à_" + c);
    }

    if (a_b_c_ordonnes) {
        println("Il_est_vrai_que_" + a + "<=" + b + "<=" + c);
    } else {
        println("Il_n'est_pas_vrai_que_" + a + "<=" + b + "<=" + c);
    }

    if (c_n_est_pas_le_plus_petit) {
        println(c + "_n'est_pas_le_plus_petit_parmi_" + a + ",_" + b + ",_" + c);
    } else {
        println(c + "_est_le_plus_petit_parmi_" + a + ",_" + b + ",_" + c);
    }
}
}

```

Compilez et exécutez pour vérifier que les phrases affichées sont correctes avec les entrées suivantes :

Entrées à essayer
0, 0, 0
1, 0, 5
2, 4, -6
0, 0, 34
2, 4, 2

2. Dans ce deuxième programme, les conditions vont porter sur des chaînes de caractères.

```

class ConditionsSurChaines extends Program {

    void algorithm () {
        String a = readString();
        String b = readString();
        String c = readString();
        // Écrire les conditions à la place des valeurs false

        // Condition la longueur de a est inférieure à 5
        boolean condLongAinf5 = false ;//À MODIFIER
        // Condition a et b sont la même chaîne
        boolean condAEgalB = false ;//À MODIFIER
        // Condition la première lettre de b précède la première lettre de a d'après l'ordre
        // du dictionnaire
        boolean condBprecedeA = false ;//À MODIFIER
        // (Optionnel) Condition c est un préfixe de a
        boolean condCprefixeDeA = false ;//À MODIFIER
        // Condition la longueur de a est plus grande que celle de c
        boolean condAplusLongueQueC = false ;//À MODIFIER

        // Ce qui suit sert à tester vos conditions; ne pas le modifier

        if (condLongAinf5) {
            println("\"\" + a + \"_a_moins_de_5_caractères\");
        } else {
            println("\"\" + a + \"_a_5_caractères_ou_plus\");
        }
    }
}

```

```

    if (condAEgalB) {
        println("\"\" + a + "\"=\"\" + b + "\"");
    } else {
        println("\"\" + a + "\"_n'est_pas_égal_à_\"\" + b + "\"");
    }

    if (condBprecedeA) {
        println("\"\"+b+\"_est_avant_\"\" + a + "\"_dans_le_dictionnaire");
    } else {
        println("\"\"+b+\"_n'est_pas_avant_\"\" + a + "\"_dans_le_dictionnaire");
    }

    if (condCprefixeDeA) {
        println("\"\" + c + "\"_est_préfixe_de_\"\" + a + "\"");
    } else {
        println("\"\" + c + "\"_n'est_pas_préfixe_de_\"\" + a + "\"");
    }

    if (condAplusLongueQueC) {
        println("\"\" + a + "\"_est_plus_long_que_\"\" + c + "\"");
    } else {
        println("\"\" + c + "\"_est_au_moins_aussi_long_que_\"\" + a + "\"");
    }
}
}

```

Compilez et exécutez pour vérifier que les phrases affichées sont correctes avec les entrées suivantes :

Entrées à essayer
"bonjour", "jour", "bon"
"", "aa", "aaa"
"aaa", "aaa", "x"

ATTENTION : le test d'égalité == n'est pas approprié pour comparer deux chaînes, il faut utiliser la fonction equals à la place.

Exercice 2 : QCM1 : type booléen et expression booléennes

Raffraîchissons-nous un peu la mémoire sur la notion de booléen et d'expression booléenne ...

Exercice 3 : Même longueur? [EXPR-BOOL]

Le programme MemeLongueur compare deux chaînes de caractères et indique si elles sont de même longueur ou non.

```

class MemeLongueur extends Program{
    void algorithm() {
        ... mot1 = readString();
        ... mot2 = readString();
        ... longueurMot1 = ...;
        ... longueurMot2 = ...;
        ... memeLongueur = ...;
        println("Les_deux_mots_sont_de_même_longueur:_\" + memeLongueur);
    }
}

```

1. Générez le squelette du programme avec la commande habituelle : `ijava init MemeLongueur`
2. Compléter avec les types adéquats partout où les ... apparaissent.
3. Compléter ensuite les affectations des variables longueurMot1, longueurMot2 et memeLongueur par les bonnes instructions.
4. Compilez et exécutez ce programme avec deux mots de même longueur, vous devriez obtenir l'affichage suivant :

Les deux mots sont de la même longueur : true

5. Relancer l'exécution, mais avec des tailles différentes et assurez vous que le programme indique bien `false` dans ce scénario.
6. Comme d'habitude, terminez cet exercice avec : `ijava test MemeLongueur`

Exercice 4 : Blabla [EXPR-BOOL]

On veut repérer les mots constitués d'une suite de lettres qui se répète deux fois comme *tintin*, *rentrent* ou *quiquin*. Écrire un programme `Repetition` qui à partir d'une chaîne de caractères stockée dans une variable indique si elle est une répétition de deux fois la même suite de caractères ou non. Voici deux exemples d'exécutions attendues, sachant que votre programme doit traiter toutes les situations possibles :

```
couscous = true
zigzag = false
```

Comme d'habitude, générez le squelette avec l'action `init`, testez le programme avec l'action `execute` et pour terminer l'exercice, n'oubliez pas de lancer l'action `test`.

ATTENTION : le test d'égalité `==` n'est pas approprié pour comparer deux chaînes, il faut utiliser la fonction `equals` à la place.

Exercice 5 : Menu en mode texte [ALT-CASC]

Il arrive souvent qu'il soit nécessaire de présenter les différentes fonctionnalités d'un logiciel à l'aide d'un menu. Nous allons dans cet exercice réaliser un menu en mode texte proposant 4 actions à l'utilisateur et lui demandant d'en choisir une. Voici un exemple de l'affichage que votre programme `Menu` doit produire:

```
Bienvenue dans le SuperLogicielDeLanTroisMille

1. Ouvrir un document existant.
2. Créer un nouveau document.
3. Enregistrer le document courant.
4. Quitter ce magnifique logiciel.

Veuillez entrer votre choix: 4
Vous avez choisi: "Quitter ce magnifique logiciel."
```

ATTENTION : il est fortement conseillé de copier/coller les affichages ci-dessus plutôt que les resaisir manuellement !

Exercice 6 : Extraire le suffixe d'une chaîne [ALT-SMPL, EXPR-STR]

Concevez un programme `Suffixe` qui affiche les `nbLettres` derniers caractères d'une chaîne reçue. Si la chaîne n'est pas suffisamment longue, il faudra retourner la chaîne "Erreur, pas assez de caractères !". Voici 3 exemples d'exécutions attendues :

```
Entrez une chaîne de caractère : Bonjour
Nombre de lettres de fin souhaitées : 4
Résultat : jour

Entrez une chaîne de caractère : Au revoir
Nombre de lettres de fin souhaitées : 6
Résultat : revoir

Entrez une chaîne de caractère : Bonjour
Nombre de lettres de fin souhaitées : 10
Erreur, pas assez de caractères !
```

Exercice 7 : Enlever l'espace en début et fin d'une chaîne [ALT-DEG]

Écrire le programme `NettoyerChaine` qui à partir d'une variable contenant une chaîne retourne la chaîne privée de l'éventuel caractère espace qui se trouverait en début et/ou en fin de la chaîne.

```

class NettoyerChaine extends Program {
    void algorithm () {
        String chaine = readString();
        println("Avant_nettoyage_");
        println(">" + chaine + "<");
        //À COMPLÉTER

        println("Après_nettoyage_");
        println(">" + chaine + "<");
    }
}

```

Voici une série d'exemples d'exécutions avec différentes valeurs de la variable `chaine`. Votre programme doit fonctionner pour toutes (à la fois évidemment). Ici, vu que c'est une variable et non une entrée utilisateur qui change, pensez bien à recompiler après chaque modification de votre programme.

```

Avant nettoyage :
> Bonjour <
Après nettoyage :
>Bonjour<

```

```

Avant nettoyage :
> Hello<
Après nettoyage :
>Hello<

```

```

Avant nettoyage :
>bye <
Après nettoyage :
>bye<

```

```

Avant nettoyage :
> x <
Après nettoyage :
> x <

```

```

Avant nettoyage :
> <
Après nettoyage :
><

```

```

Avant nettoyage :
><
Après nettoyage :
><

```

Exercice 8 : Le plus petit nombre [ALT-SMPL]

1. Vous devez écrire le programme `PlusPetitNombre` qui affiche le plus petit nombre parmi les deux entrées par l'utilisateur. Voici deux exemples d'exécutions attendues :

```

Entrez deux nombres :
12
7
Le plus petit est 7

```

```

Entrez deux nombres :
-1
-1
Le plus petit est -1

```

Exercice 9 : FizzBuzz [ALT-DEG, ALT-COMB, OPT]

Dans cet exercice vous devrez écrire le programme `FizzBuzz` qui lit un nombre entier entré par l'utilisateur et affiche

- "fizz" si le nombre est divisible par 3,
- "buzz" si le nombre est divisible par 5,
- "fizzbuzz" si le nombre est divisible par 3 et par 5
- le nombre reçu sinon.

Voici quelques exemples d'exécutions attendues :

Entrez un nombre : 3 fizz
Entrez un nombre : 5 buzz
Entrez un nombre : 15 fizzbuzz
Entrez un nombre : 8 8

1. Quelle condition permet de tester qu'un nombre n est divisible par 3 ? par 5 ?
2. Écrire le programme `FizzBuzz` qui répond aux attentes exprimées ci-dessus.
3. Combien d'alternatives avez-vous utilisé ?
4. Est-ce qu'il y a des conditions qui sont les mêmes entre les différentes alternatives. Réécrire votre fonction pour avoir le moins de conditions qui se répètent.

Exercice 10 : Borne de ciné [ALT-COMB]

Le gérant d'un cinéma a besoin d'un programme de gestion de sa billetterie devant prendre en compte ces règles commerciales :

- le prix de base d'une place de cinéma est de 12€,
- les enfants de moins de 10 ans bénéficient d'un demi-tarif,
- les personnes âgées de moins de 16 ans ainsi que celles ayant plus de 60 ans bénéficient elles d'une réduction de 3€,
- pour les séances bénéficiant de la 3D, il y a un supplément de 2€,
- finalement, si le client est un abonné, alors il bénéficie d'une réduction de 20% sur le prix final (ie. 3D incluse le cas échéant).

Voici deux exemples de traces d'exécutions que doit permettre le programme `Cinema` que vous demande le gérant. Assurez-vous qu'il fonctionne aussi dans d'autres cas de figure (on considérera que l'utilisateur saisit toujours des valeurs correctes).

Age du spectateur : 9 Option 3D ? (1 si oui, autre chiffre si non) : 1 Abonné ? (1 si oui, autre chiffre si non) : 0 Coût du billet : 8.0 euros
Age du spectateur : 64 Option 3D ? (1 si oui, autre chiffre si non) : 0 Abonné ? (1 si oui, autre chiffre si non) : 1 Coût du billet : 7.2 euros

Prolongements

Exercice 11 : Intervalle vide [ALT-SMPL]

Écrire le programme `Intervalle` qui permet de tester si un intervalle d'entiers, donné par ses deux bornes, est vide ou non. On rappelle que pour qu'un intervalle est vide lorsqu'il ne contient aucune valeur. Par exemple, l'intervalle

$[0, 0]$ n'est pas vide vu qu'il contient 0. À contrario, l'intervalle $[3, -5]$ lui est vide car la borne inférieure est plus grande que la supérieure. Voici une base pour ce programme.

```
class Intervalle extends Program {
    void algorithm () {
        int borneInf, borneSup;

        print("Entrez_la_borne_inférieure:_");
        borneInf = readInt();
        println();
        print("Entrez_la_borne_supérieure:_");
        borneSup = readInt();
        println();

        //À COMPLÉTER PAR LA BONNE ALTERNATIVE

        println("cet_intervalle_est_vide.");

        println("cet_intervalle_n'est_pas_vide.");
    }
}
```

Copiez et complétez le squelette du programme. Voici 3 exemples d'exécutions attendues :

```
Entrez la borne inférieure : 4
Entrez la borne supérieure : 25
Cet intervalle n'est pas vide.
```

```
Entrez la borne inférieure : 3
Entrez la borne supérieure : -5
Cet intervalle est vide.
```

```
Entrez la borne inférieure : 12
Entrez la borne supérieure : 12
Cet intervalle n'est pas vide.
```

Exercice 12 : Intersection de deux intervalles

Vous devez écrire le programme `Intersection` qui calcule l'intervalle égal à l'intersection de deux intervalles dont les bornes sont donnés par l'utilisateur.

Exemples d'exécutions attendues :

```
Entrez les bornes du premier intervalle : 1
10
Entrez les bornes du second intervalle : 5
15
L'intersection de ces deux intervalles est : [5;10]
```

```
Entrez les bornes du premier intervalle : 4
8
Entrez les bornes du second intervalle : 2
4
L'intersection de ces deux intervalles est : [4;4]
```

```
Entrez les bornes du premier intervalle : 2
4
Entrez les bornes du second intervalle : 5
6
L'intersection de ces deux intervalles est : VIDE
```

On supposera ici que l'utilisateur n'entre jamais d'intervalle vide (cf. exo correspondant).

Exercice 13 : Magic 8-Ball [ALT-COMB]

Proposez un programme `Magic8Ball` qui simule le fonctionnement d'une [Magic 8-Ball](#).