

Exercice de compréhension

La commande **new**

Voici le code d'une méthode créant des instances (objets) de la classe Fraction.

```
public static void main(String[] args)
{
    Fraction f1;

    f1 = new Fraction(0.75);

    System.out.println("1: f1="+f1.toString());

    Fraction f2 = new Fraction(4, 12);

    System.out.println("2: f2="+f2.toString());

    f1 = f2;

    System.out.println("3: f1="+f1.toString()+" ,f2="+f2.toString());

    f1.reduce();

    System.out.println("4: f1="+f1.toString()+" ,f2="+f2.toString());

    f2 = null;

    System.out.println("5: f2="+f2.toString());

}
```

Complétez le tableau des variables suivant en dessinant les objets de la classe Fraction.

```
public static void main(String[] args)
{

    Fraction f1;

    f1 = new Fraction(0.75);
    System.out.println("1: f1 = "+f1.toString());

    Fraction f2 = new Fraction(4, 12);
    System.out.println("2: f2 = "+f2.toString());


    f1 = f2;
    System.out.println("3: f1 = "+f1.toString()+
        " ,f2 = "+f2.toString());


    f1.reduce();
    System.out.println("4: f1 = "+f1.toString()+
        " ,f2 = "+f2.toString());


    f2 = null;
    System.out.println("5: f2 = "+f2.toString());
}
```

