

# Premier devoir noté

## Variables et expressions

J. Sam & J.-C. Chappelier

du 10 septembre au 28 septembre 2015

Ce devoir comprend deux exercices. Il a pour principal objectif de vous entraîner à soumettre et de vous familiariser avec les exigences et les retours du correcteur automatique.

### 1 Exercice 1 — Bonjour tout le monde

Ecrivez simplement un programme qui affiche le message « Hello world! » (suivi d'un retour à la ligne). Le nom de la classe devra être `HelloWorld` (à respecter impérativement).

Votre programme subira deux tests automatiques lors de sa correction, l'un « permissif », qui accepte de légères variations dans le résultat produit (espaces, casse) et le second, strict, qui exigera de vous une sortie **rigoureusement identique** à celle de l'énoncé (y compris espaces, sauts de ligne, casse).

Le fichier à poster est le fichier source (pas les `.class`!). Par ailleurs, vous ne devez pas utiliser la notion de `package` (pas d'instruction `package` en début de fichier).

### 2 Exercice 2 — Echange de trois valeurs

#### 2.1 Donnée

Télécharger le programme `Swap3.java` fourni sur le site du cours<sup>1</sup> et le compléter suivant les instructions données ci-dessous.

**ATTENTION :** vous ne devez en aucun cas modifier ni le début ni la fin du fichier. Il est donc impératif de respecter la procédure suivante (les points 1 et 3 concernent spécifiquement les utilisateurs d'Eclipse) :

1. désactiver le formatage automatique dans Eclipse :

Window > Preferences > Java > Editor > Save Actions (et décocher l'option de reformatage si elle est cochée) ;

---

1. <https://d396qusza40orc.cloudfront.net/initprogjava/assignments-data/Swap3.java>

2. sauvegarder le fichier téléchargé sous le nom `Swap3.java` (avec une majuscule, notamment);  
si l'on travaille avec Eclipse, faire cette sauvegarde à l'emplacement `[dossierDuProjetPourCetExercice]/src/`;
3. rafraîchir le projet Eclipse où est stocké le fichier (clic droit sur le projet, puis « refresh ») pour qu'il le prenne en compte;
4. écrire le code à fournir (voir ci-dessous) entre ces deux commentaires :

```

/*****
 * Completez le programme a partir d'ici.
 *****/

/*****
 * Ne rien modifier apres cette ligne.
 *****/

```

5. sauvegarder et tester son programme pour être sûr(e) qu'il fonctionne correctement, par exemple avec les valeurs utilisées dans l'exemple de déroulement donné plus bas;
6. soumettre le fichier modifié (toujours `Swap3.java`) dans « OUTPUT submission » (et non pas dans « Additional »!).

Le code fourni a pour but de demander à l'utilisateur d'entrer trois nombres, de les afficher et devrait ensuite les permuter; mais le code pour effectuer la permutation est manquant.

Il vous est demandé de compléter ce programme (entre les commentaires comme indiqué ci-dessus) par le code approprié pour réaliser la permutation suivante : le contenu de `a` doit aller dans `b`, celui de `b` dans `c` et celui de `c` dans `a`.

En cas de doute, regarder l'exemple de déroulement qui suit.

## 2.2 Exemple de déroulement

```

Entrez la premiere valeur : 51
Entrez la deuxieme valeur : 876
Entrez la troisieme valeur : 235
Les valeurs entrees sont : a = 51, b = 876 et c = 235
Permutation: a ==> b, b ==> c, c ==> a
Les valeurs permutees sont : a = 235, b = 51 et c = 876

```