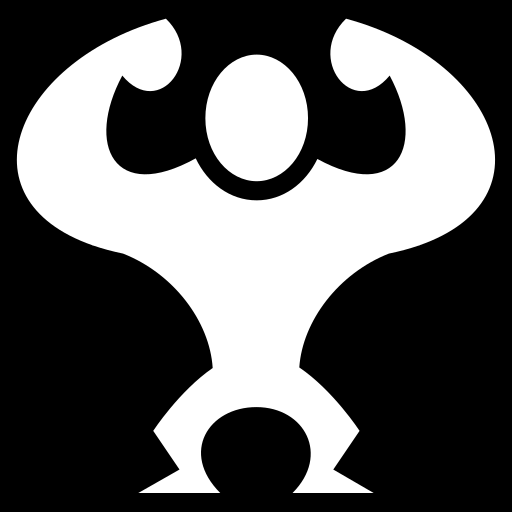
# Annexe 5 – Exercice sur les constructeurs

Soit le Gym Gymorrison, ouvert depuis peu. Il offre à ses futurs membres différentes options d'abonnements :

- L'abonnement de base permet un mois ( 30 jours ) d'accès au gymnase. Il coûte 41,25$.

- Un abonnement " à la carte " est également disponible. Il permet au membre d'acheter un nombre variable de jours d'accès au gym. Le prix de l'abonnement est de 8,25$ par jour d'accès.

- Finalement, des abonnements VIP sont possibles ( sessions avec entraîneur privé, sessions de Crossfit, etc. ) Le nombre de jours d'accès et le prix de l'abonnement varient selon la situation et la période de l'année.

Modélisons donc des objets AbonnementGym représentant un abonnement à ce centre d'entraînement. Un objet AbonnementGym est caractérisé par 3 attributs représentant son état : le prix de l'abonnement, la durée de celui-ci ( en jrs ) et le nom du membre auquel est associé l'abonnement en question.

À FAIRE :

1.Créer un projet ( ProjetAnnexe5 ) avec un package ( projetannexe5 ) et une classe ( AbonnementGym ). La classe AbonnementGym contiendra donc les données/attributs nécessaires ainsi que **3 constructeurs** permettant d'initialiser les objets AbonnementGym en utilisant le constructeur relatif aux trois cas les plus communs décrits ci-haut.

2. Par la suite, vous allez créer une autre classe TestConstructeur dans le même projet et le même package permettant de voir si nos méthodes constructeur fonctionnent bien.

Cette classe ne sert pas à modéliser des objets : elle ne contient donc qu’une méthode main que vous pouvez générer à partir de la création de la nouvelle classe en écrivant main et en sélectionnant la méthode suggérée

3. À l'intérieur de la méthode main, créez 5 objets AbonnementGym utilisant un ou l'autre des constructeurs.

4. À l'aide de la méthode System.out.println, faites afficher le prix de chaque abonnement. Est-ce possible ? Cliquez ou appuyez ici pour entrer du texte.

Pourquoi?non, parce que la variable prix est private dans la classe gym

Solution : On va coder des methode d’acces (get) qui permeteront d’acceder a la variabel a l’exterieur de la classe au besoin

Autre mehtode : methode de mutation (set)

Pour modifier la variabel d’instance a l’exterieur de sa classe-modele