

<b>Statut</b>	Terminée
<b>Commencé</b>	mercredi 22 octobre 2025, 10:31
<b>Terminé</b>	mercredi 22 octobre 2025, 10:33
<b>Durée</b>	2 min 14 s
<b>Note</b>	10,00 sur 10,00 (100%)

Description

On considère le classe Exemple suivante:

```
Exemple.java
1  class Exemple {
2      int a;
3      Exemple() {
4          a = -1;
5      }
6      void ajouter(int a) {
7          this.a = this.a + a;
8      }
9      int getA() {
10         return a;
11     }
12 }
```

## Description

On considère également la classe Test qui contient la méthode main suivante:

```
Test.java
1  class Test {
2      public static void main(String[] args) {
3          Exemple a;
4          a = new Exemple();
5          Exemple b;
6          b = new Exemple();
7          System.out.println("a: " + a.a + ", b: " + b.a);
8
9          a.ajouter(b.a);
10         System.out.println("a: " + a.a + ", b: " + b.a);
11
12         b = a;
13         System.out.println("a: " + a.a + ", b: " + b.a);
14         b.ajouter(a.a);
15         System.out.println("a: " + a.a + ", b: " + b.a);
16     }
17 }
18 }
```

## Question 1

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La donnée **a** à la ligne 2 du fichier Exemple.java est:

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. Aucune des propositions n'est correcte
- ☒ b. de type primitif ✓
- ☐ c. Toutes les propositions sont correctes
- ☐ d. de type référence

Votre réponse est correcte.

A la ligne 2 du fichier Exemple.java, on lit la déclaration suivante:

```
int a;
```

il s'agit de la déclaration d'une donnée qui a pour nom **a** et qui est de type **int**. **int** est un type primitif en Java.

La réponse correcte est : de type primitif

**Question 2**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La donnée **a** à la ligne 6 du fichier Exemple.java est

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. une variable
- ☐ b. *Toutes les propositions sont correctes*
- ☐ c. un attribut
- ☐ d. *2 des 3 propositions sont correctes*
- ☐ e. Aucune des propositions n'est correcte
- ☒ f. un paramètre ✓

Votre réponse est correcte.

A la ligne 6 du fichier Exemple.java, on lit

```
void ajouter(int a) {
```

a est entre les parenthèses de la méthode ajouter, il s'agit donc d'un paramètre.

La réponse correcte est : un paramètre

**Question 3**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La donnée **a** à la ligne 3 du fichier Test.java est:

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. *Aucune des propositions n'est correcte*
- ☐ b. *Toutes les propositions sont correctes*
- ☒ c. de type référence ✓
- ☐ d. de type primitif

Votre réponse est correcte.

A la ligne 3 du fichier Test.java, on a:

```
Exemple a;
```

qui est la déclaration d'une donnée qui s'appelle a et qui est de type Exemple. Exemple est une classe qui est définie dans le fichier Exemple.java. a est donc ici une référence. Les instances qu'elle pourra référencer seront de type Exemple.

La réponse correcte est : de type référence

**Question 4**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La donnée **a** à la ligne 3 du fichier Test.java est

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. *Aucune des propositions n'est correcte*
- ☐ b. Toutes les propositions sont correctes
- ☐ c. 2 des 3 propositions sont correctes
- ☐ d. un attribut
- ☒ e. une variable ✓
- ☐ f. un paramètre

Votre réponse est correcte.

A la ligne 3 du fichier Test.java, on a, la donnée a est déclarée à l'intérieur de la méthode main.

Il s'agit donc d'une variable.

La réponse correcte est : une variable

**Question 5**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

La donnée **a** à la ligne 4 du fichier Exemple.java est

Veuillez choisir une réponse.

- ☐ a. *Toutes les propositions sont correctes*
- ☐ b. 2 des 3 propositions sont correctes
- ☐ c. un paramètre
- ☒ d. un attribut ✓
- ☐ e. une variable
- ☐ f. *Aucune des propositions n'est correcte*

Votre réponse est correcte.

A la ligne 4 du fichier Exemple.java, on a une donnée **a** qui n'est pas déclarée dans la méthode courante (le constructeur de la classe Exemple), il ne s'agit donc pas d'une variable. Elle n'est pas non plus déclarée entre les parenthèses de la méthode, ce qui indique que ce n'est pas un paramètre. Le seul endroit où elle a pu être déclarée est au début de la classe, avant toute méthode. C'est là que l'on déclare les attributs. Ce **a** là est donc un attribut.

La réponse correcte est : un attribut

**Description**

Pour les 5 questions suivantes, il est fortement conseiller de se munir d'un papier et d'un crayon et de dessiner le diagramme APO correspondant à la méthode main. Au fur et à mesure des étapes d'avancement de votre diagramme APO, vous pourrez tester vos résultats intermédiaires à l'aide des questions suivantes.

**Question 6**

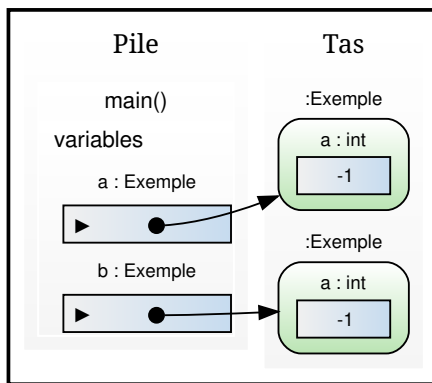
Correct

Note de 1,00 sur 1,00

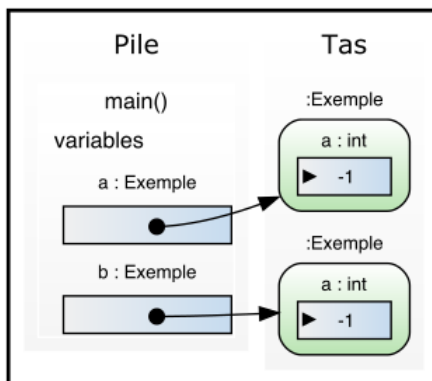
Le diagramme APO correspondant à la mémoire à la ligne 7 de la classe Test est:

Veuillez choisir une réponse.

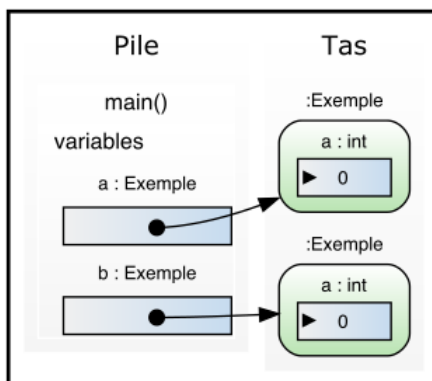
☒ a.



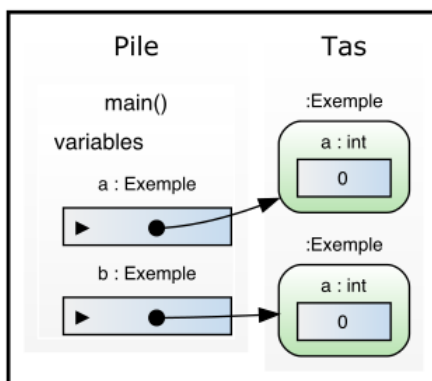
☐ b.



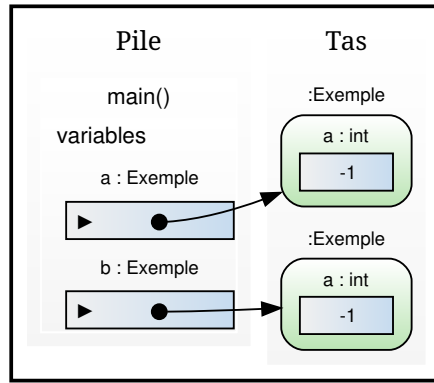
☐ c.



☐ d.



Votre réponse est correcte.



La réponse correcte est :

**Question 7**

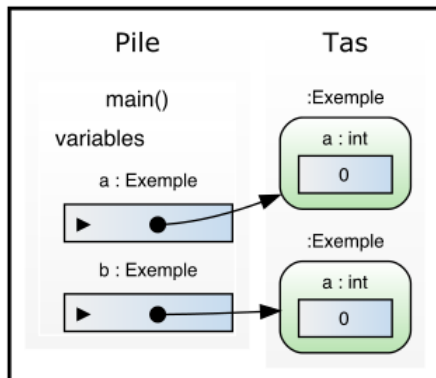
Correct

Note de 1,00 sur 1,00

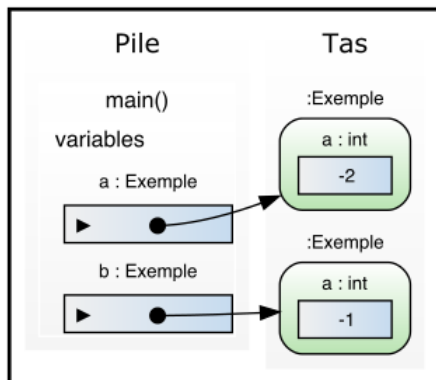
Le diagramme APO correspondant à la mémoire à la ligne 10 de la classe Test est:

Veillez choisir une réponse.

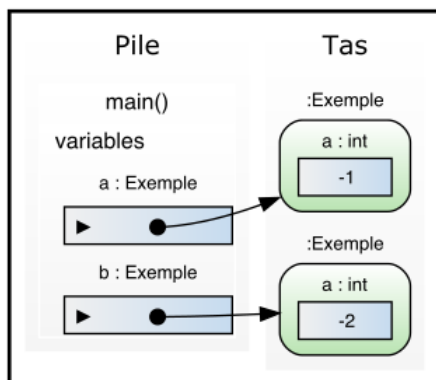
☐ a.



☒ b.

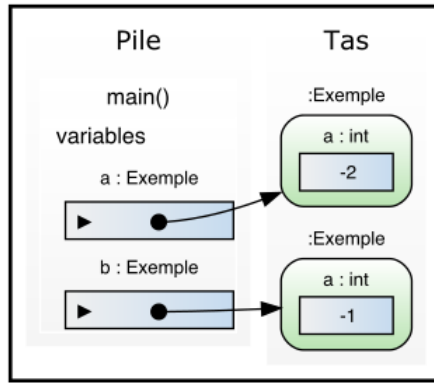


☐ c.



Votre réponse est correcte.





La réponse correcte est :

**Question 8**

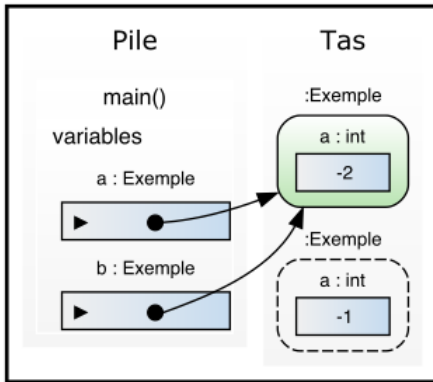
Correct

Note de 1,00 sur 1,00

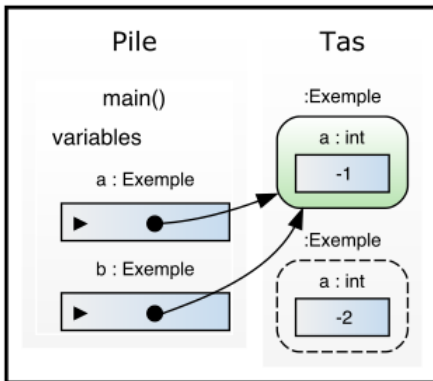
Le diagramme APO correspondant à la mémoire à la ligne 13 de la classe Test est:

Veuillez choisir une réponse.

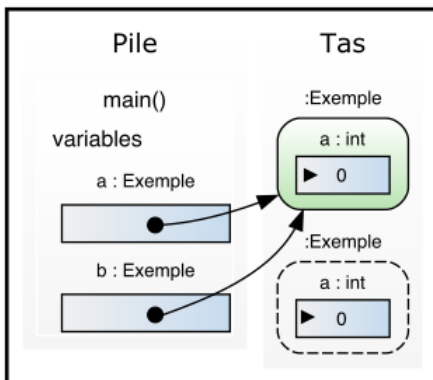
☒ a.



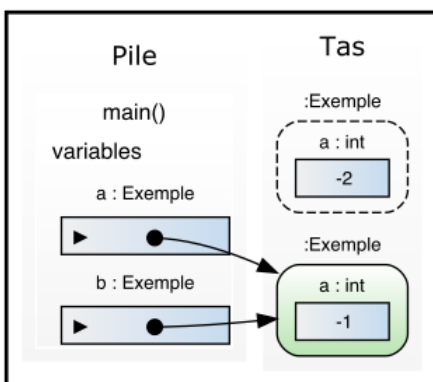
☐ b.



☐ c.

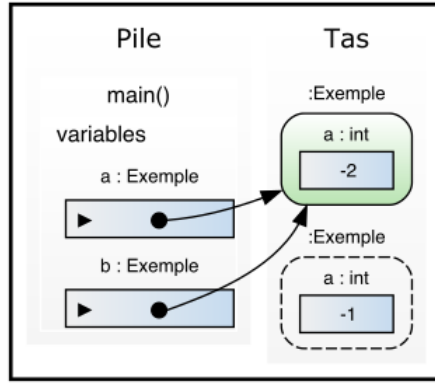


☐ d.



Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :



**Question 9**

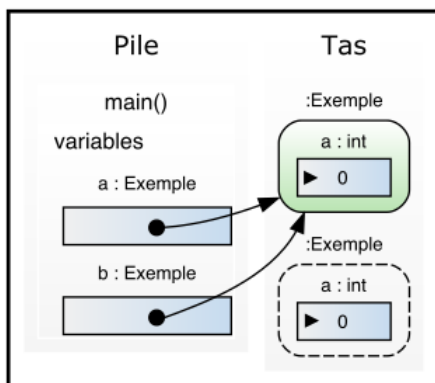
Correct

Note de 1,00 sur 1,00

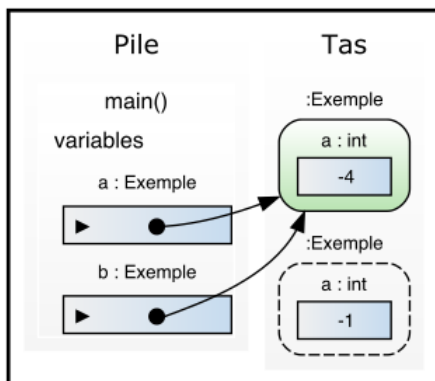
Le diagramme APO correspondant à la mémoire à la ligne 15 de la classe Test est

Veuillez choisir une réponse.

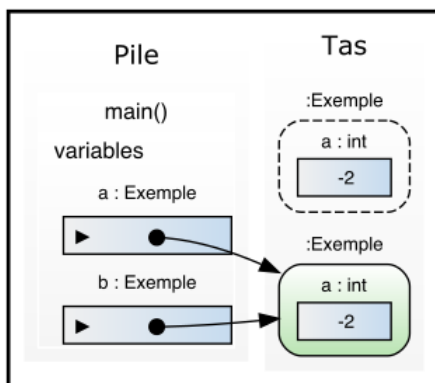
☐ a.



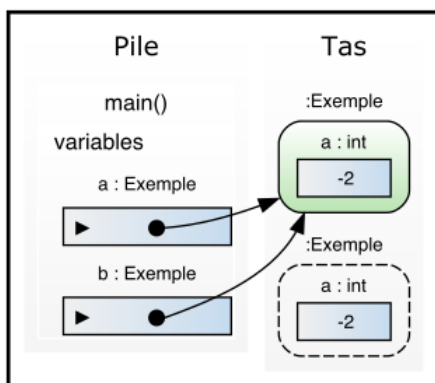
☒ b.



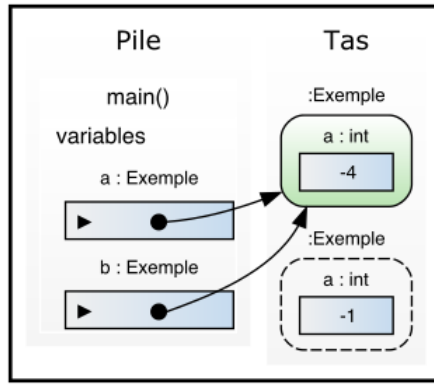
☐ c.



☐ d.



Votre réponse est correcte.



La réponse correcte est :


**Question 10**

Correct

Note de 1,00 sur 1,00

Au final, le programme affiche à l'écran:

Veuillez choisir une réponse.

☒ a.  

☐ b.

☐ c.

☐ d.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :