

---

**Instances et Références**

Dans cet exercice nous allons programmer une classe simple et manipuler des instances

```
1 // classe Exemple
2 class Exemple {
3     int a;
4     void f() {
5         a++;
6     }
7     void affiche() {
8         System.out.println(a);
9     }
10 }
```

```
1 // classe Test
2 public class Test {
3     public static void main(String[] args) {
4         Exemple p = new Exemple();
5         Exemple q = new Exemple();
6         p.affiche();
7         q.affiche();
8         p.f();
9         p.affiche();
10        q.affiche();
11        p = q;
12        p.f();
13        p.f();
14        p.affiche();
15        q.affiche();
16    }
17 }
```

**Question 1**

Sans utiliser votre PC, simulez le programme précédant en .pap: évolution de la mémoire, et affichages obtenus à l'aide d'un diagramme APO qui exécute pas à pas les instructions de la méthode main.

**Question 2**

Codez ce programme sous Eclipse et lancer le debogueur pour vérifier la correspondance avec votre diagramme.

[Fermer]

---