

## Module : Kotlin (M202)

### TP N° 4

Année de Formation 2024/2025

Filière : Développement Mobile    Groupe : DEVM 101 - DEVM 102    Niveau : 2ème année

#### Exercice 1 :

Créer une **interface** appelée "**Vehicle**" avec deux méthodes : "**start()**" et "**stop()**". Ensuite, implémente cette interface dans deux classes : "**Car**" et "**Bike**", en fournissant des implémentations spécifiques pour chaque méthode.

#### Exercice 2 :

Créer une **interface** "**Animal**" avec une propriété "**name**" et une méthode "**makeSound()**". Implémente cette interface dans deux classes : "**Dog**" et "**Cat**", et écris des implémentations pour "**makeSound()**" dans chaque classe.

#### Exercice 3 :

Créez une **interface Animal** avec une propriété **nom** de type String et une méthode **parler()** sans implémentation.

Ajoutez une méthode **seDéplacer()** qui sera implémentée par les classes qui utilisent l'interface.

Créez une **interface Volant** avec une méthode **voler()** qui n'a pas d'implémentation.

Cette interface représentera des animaux capables de voler.

Créez une classe **Oiseau** qui implémente les interfaces **Animal** et **Volant**.

Implémentez les méthodes **parler()**, **seDéplacer()** et **voler()** pour l'**oiseau**.

Redéfinissez la méthode **parler()** pour afficher "**L'oiseau chante.**"

Créez une classe **Chien** qui implémente l'interface **Animal**.

Implémentez les méthodes **parler()** et **seDéplacer()** pour le **chien**.

Redéfinissez la méthode **parler()** pour afficher "**Le chien aboie.**"

Créez une classe **Poisson** qui implémente l'interface **Animal**.

Implémentez la méthode **seDéplacer()** pour le poisson pour simuler la nage.

Redéfinissez la méthode **parler()** pour afficher "**Le poisson ne fait pas de bruit.**"