

TP Class – Heritage – Abstract – Enum – Interface

Exercice 1 :

Créez une classe de compte bancaire qui a les propriétés suivantes : numéro de compte, solde, nom du titulaire du compte. La classe doit avoir des méthodes pour déposer et retirer de l'argent, ainsi que pour afficher le solde actuel. Créez ensuite une classe de test pour tester ces méthodes.

Exercice 2 :

Créez une interface pour un véhicule qui a les méthodes suivantes : accélérer, ralentir, tourner à gauche et tourner à droite. Créez ensuite deux classes qui implémentent cette interface : une pour une voiture et une pour une moto. Dans chaque classe, implémentez les méthodes de l'interface de manière appropriée pour chaque type de véhicule.

Exercice 3 :

Créez une énumération pour les couleurs primaires (rouge, jaune et bleu). Créez ensuite une classe de test qui utilise cette énumération pour mélanger ces couleurs et afficher le résultat.

Exercice 4 :

Créez une classe abstraite pour une forme qui a une méthode abstraite pour calculer l'aire. Créez ensuite des classes qui étendent cette classe abstraite pour représenter différentes formes (cercle, carré, triangle, etc.). Dans chaque classe, implémentez la méthode pour calculer l'aire de cette forme.

Exercice 5 :

Créez une interface pour un joueur de jeu qui a les méthodes suivantes : jouer, gagner et perdre. Créez ensuite deux classes qui implémentent cette interface : une pour un joueur humain et une pour un joueur informatique. Dans chaque classe, implémentez les méthodes de l'interface de manière appropriée pour chaque type de joueur.