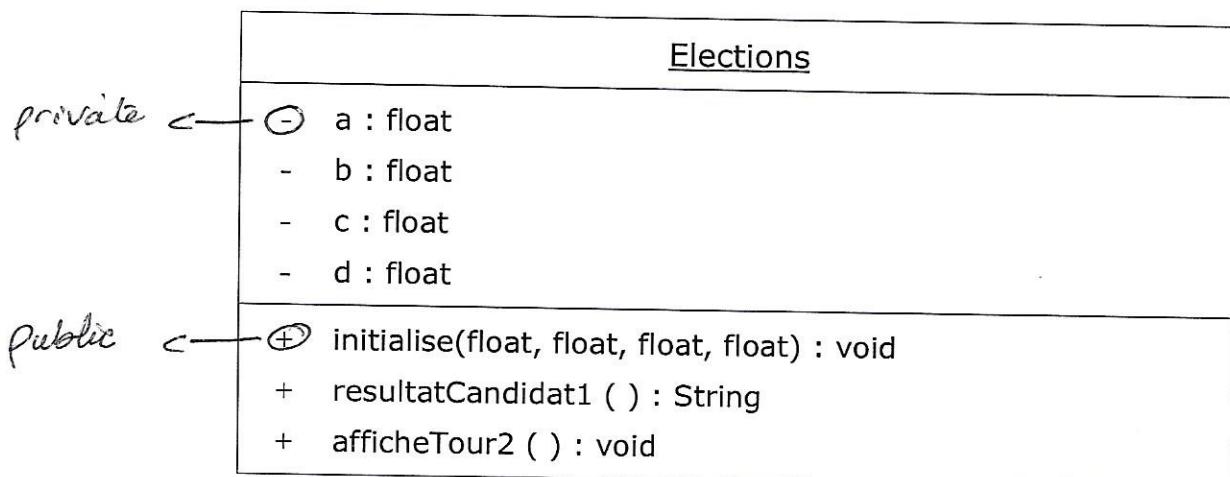


Labo Java 3

1. Des élections obéissent à la règle suivante :

- lorsque l'un des candidats obtient plus de 50% des suffrages, il est élu dès le 1er tour
- en cas de 2^{ème} tour, peuvent participer uniquement les candidats ayant obtenu au moins 12,5% des voix au premier tour

Ecrire le code d'une classe qui gère ces élections :



+ initialise(float, float, float, float)

initialise les attributs avec les scores de 4 candidats au 1^{er} tour

+ resultatCandidat1()

renvoie 'ELU', 'BATTU' ou 'EN BALLOTTAGE' **uniquement** pour le 1^{er} candidat

+ afficheTour2()

affiche 'N CANDIDATS AU 2^{EME} TOUR' ou 'PAS DE DEUXIEME TOUR'

Tester la classe.

2. Ecrire le code de la classe 'Employe' :

<u>Employe</u>	
-	nom : String (nom de l'employé)
-	acompte : booléenne (à True si acompte déjà versé)
-	nbHeures : entier (nb d'heures prestées)
-	salaireHoraire : float (salaire pour 1 heure de travail)
+	initialise(String, float) : initialise nom et salaireHoraire avec les infos reçues en paramètre, nbHeures à 0 et acompte à False
+	demandeAcompte() : méthode qui affiche soit "Ok, (nom), on vous verse 500 €..." ; soit "Désolé, (nom), un seul acompte par mois !!! " (Principe : on accorde maximum un acompte de 500 € par mois : la booléenne sera positionnée en conséquence...)
+	travaille(int) : méthode qui incrémente nbHeures du nombre d'heures reçu en paramètre et qui affiche ensuite "(nom) : (nbHeures) heures ce mois-ci"
+	salaire() : méthode qui renvoie le salaire à percevoir (= nbHeures * salaireHoraire - 500 si acompte déjà versé)

Ecrire le code d'une classe TestSalaire :

- qui instancie l'objet 'moi' de type 'employe' ;
- l'initialise avec votre prénom et un salaire horaire de 55.25 € ;
- vous fait travailler 10 heures, puis ensuite 8 heures ;
- affiche votre salaire ;
- demande un acompte ;
- affiche le salaire ;
- redemande un acompte ;
- réaffiche une dernière fois le salaire...