

## Labo Java 5

Rq : Mettre en commentaire les notions de POO auxquelles vous faites appel...

1. Ecrire une classe qui mémorise le nom et l'âge d'une personne. Se débrouiller pour que l'on puisse, une fois les objets créés dans le programme principal, afficher "Paul est plus âgé que Louise" ou "Paul est plus jeune que Louise"... Imaginer une classe pour tester la première...

2.

<u>Eleve</u>
- nom : String
- pourcentage : float
+ Eleve(String, float)
+ Eleve(String)
+ pourcEntré() : renvoie 'true' si pourcentage encodé, 'false' sinon
+ modificateur pour le pourcentage(float)

Pour tester votre classe :

- instancier un objet pour Luc qui a 75,5 %
- afficher si Luc a présenté l'examen (consulter les données de l'objet !)
- essayer de modifier le % de Luc (ceci doit être interdit puisque déjà encodé)
- instancier un 2<sup>ème</sup> objet pour Nathalie qui n'a pas encore de pourcentage
- afficher si Nathalie a présenté l'examen (consulter l'objet)
- ajouter maintenant le % de Nathalie (82,7)
- afficher si Nathalie a présenté l'examen (consulter l'objet)

3. Ecrire une classe qui permet via son constructeur d'initialiser le nom et le montant de la facture d'un client et d'afficher immédiatement "Montant moyen des commandes = ... €".

4. Jeu du Lotto

<u>Grille</u>
- tab[ ] : int
+ Grille() :()
+ numGagnant(int) : boolean
+ afficheNuméros() : void

Pour tester la classe :

- Initialiser un tableau 'grille' avec 6 constantes (les 6 numéros cochés par un joueur) ;
- Afficher le contenu de 'grille' ;
- Afficher les résultats par rapport à une grille gagnante :
  - PERDU (soit 0, 1 ou 2 bons numéros)
  - GAGNE AVEC ... BONS NUMÉROS (3, 4, 5 ou 6)
- Afficher aussi la combinaison gagnante pour vérification ;