TD N°02 JAVA

Exercise 1:

Ecrivez une classe CalculSurface dont la méthode main affiche la surface d'un cercle dont le rayon est mis au début dans une variable nommée rayon. Vous prendrez 3,14 comme valeur de pi. Le format d'affichage sera du type "la surface du cercle de rayon 1.0 est 3.14".

Exercise 2:

Ecrivez une classe Maximum qui contient une méthode main qui affecte la valeur de 3 variables de type int (le code contiendra des instructions du type "valeur1 = 20;) et affiche la plus grande des 3 valeurs.

Exécutez cette méthode main avec différentes valeurs pour tester votre code

Exercise 3:

Ecrivez une classe MaximumClavier qui contient une méthode main qui lit 3 valeurs saisies au clavier par l'utilisateur et affiche la plus grande des 3 valeurs.

Vous utiliserez la classe <u>Console</u> décrite dans le cours (copiez le fichier class dans le même répertoire que la classe MaximumClavier). <u>Voici</u> la documentation sur cette classe.

Exécutez cette méthode main avec différentes valeurs pour tester votre code.

Exercise 4:

1. Copiez, corrigez, compilez et exécutez la classe suivante. Le programme suivant devrait afficher 3 (ou 3.0).

```
public class Division {
  public static void main(String args) {
    int x, y;
    x = 3;
    y = 2;
    double a = x / y;
    double f = a * y;
    System.out.println(f);
  }
}
```

2. Idem pour la classe suivante (la classe doit afficher "1 + 1 = 2", 1800000000, c'est-à-dire la valeur de e, puis 36.9):

```
public class Calculs {
  public static void main(String args) {
    int a = 1;
    int b = 1;
    System.out.println(a + b + " = " + a + b);
    int c = 900000000;
    int e = c * 2;
    System.out.println("e = " + e);
    System.out.println(20.1 + 16.8); // Explications ?
}
```

Après avoir fait exécuter cette classe, remplacez 2 par 3 dans la multiplication qui donne la valeur de e. Ne modifiez rien d'autre, compilez et exécutez. Quelle valeur est affichée pour e ? Expliquez et modifiez le programme pour qu'il affiche la bonne valeur.