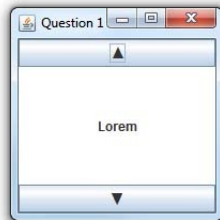


# TRAVAUX PRATIQUES

## 1 : Rappels

### Exercice 1 : Liste

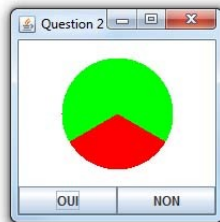
Écrivez une application dont l'apparence est la suivante :



À l'aide des boutons on pourra successivement afficher tous les arguments de la ligne de commande (après le dernier on doit repasser au premier).

### Exercice 2 : Vote

Écrivez une application qui ouvre une fenêtre de 200 pixels de large par 200 pixels de haut. Deux boutons **OUI** et **NON** se partageront le bas de la fenêtre, et le reste sera occupé par un camembert montrant la proportion des votes.



Initialement, les nombres de votes **OUI** et **NON** seront tous deux à 0 (le camembert sera alors moitié vert, moitié rouge). Chaque appui sur un bouton augmentera de 1 le nombre de votes correspondant, et modifiera en conséquence le camembert. Vous devez écrire 4 classes :

- une classe `Question2` qui ne contiendra que la méthode principale,
- une classe `Votes` qui contiendra les opinions exprimées,
- une classe `Camembert` qui servira de partie haute dans la vue,
- une classe `Auditeur` qui servira de contrôleur pour les boutons.