

## **Travaux pratique 1** **Programmation Orientée Objet (Java)** **SMA5**

### **Exercice 1 :**

1. Créer un répertoire *TP*, puis un sous répertoire *TPI*
2. Lancer Eclipse, puis ouvrir un nouveau projet nommé *Exo1*
3. Créer une classe contenant la méthode *main* et nommé hello, la méthode *main* contient une instruction permettant l'affichage de "Hello world".
4. Modifier la méthode *main* de tel manière que l'exécution de cette classe sous MS-DOS permet d'afficher en plus les chaînes de caractères entrée sur la ligne de commande et séparer par des tabulations (utiliser les commande nécessaire pour la compilation et l'exécution)

### **Exercice 2 :**

Utilisez le transtypage *int* en *char* et réciproquement pour convertir un caractère en minuscule en un caractère en majuscule, le caractère est entrée au clavier et doit être une lettre (Utiliser les unicodes...)

### **Exercice 3 :**

Ecrire un petit programme *OpérationsArithmetiques* qui prend 2 valeurs entières entrées au clavier et affiche ou choix leur somme ou leur différence ou leur produit ou leur quotient si le second nombre est non null (utiliser le *switch*).

### **Exercice 4 :**

Ecrire le code qui permet de saisir au clavier N entiers (N une constante) et d'afficher leur somme, leur moyenne, leur minimum et leur maximum

### **Exercice 5 :**

Ecrire le code qui permet de saisir au clavier des entiers strictement positifs et d'afficher si l'entier est multiple de 2, de 3, de 5 ou autre. Le programme doit s'arrêter si la valeur -1 est entrée

### **Exercice 6 :**

1. Ecrire un programme affiche un motif triangulaire dont la taille (hauteur + longueur) est fixée par une valeur lue au clavier.
2. Même question mais pour le motif de pyramide. Noter que le sommet de la pyramide doit être le milieu de la base, sinon il faut redemander le saisie de la taille.