

Programmation Orientée Objet – Série 1

1(*) Quels sont les types Java des données suivantes :

- 3
- True
- 'c'
- '3'
- 3.14159
- "hello world"

2(*) Classe ou objet

Regardez la chaise sur laquelle vous êtes assis. Est-ce un objet ou une classe ? Si c'est une classe, nommez certains objets. Si c'est un objet, trouvez sa classe.

3(**) Plusieurs classes ?

Un objet peut-il appartenir à plusieurs classes différentes ? Expliquez.

4(**) Classe « Cercle »

Créez une classe "cercle" représentant des cercles dans un plan. On désire stocker les informations suivantes :

la position du centre du cercle
son rayon
la couleur du bord du cercle
la couleur de l'intérieur du cercle

Remarque : utilisez des entiers pour le rayon et la position (en pixel)

Un cercle sera capable de faire les choses suivantes :

changer sa couleur de fond
changer sa couleur de bord
modifier son rayon
modifier sa position

5(**) Classe « Rectangle »

Créez ensuite une classe "Rectangle" avec les mêmes fonctionnalités.