Université d'Aix-Marseille III - Licence de Math-Info 2ème année ${\bf I4: Programmation\ Objet\ -\ TD\ }n^o{\bf 2}$

Attributs et méthodes de classes

1. Reprendre la classe Etudiant du TD1 et y rajouter l'attribut (d'instance) numéro dont la valeur (entière) est i pour le i^{eme} étudiant créé. Par ailleurs, on rajoutera la méthode de classe nombre Etudiant qui retourne le nombre d'instances d'Etudiant existant au moment où cette méthode est évoquée.

Tester la méthode nombre Etudiant dans la méthode main de la classe Etudiant en créant quelques étudiants.

Composition de classes

- 2. Ecrire la classe Licence contenant:
- les attributs responsable de type String et etudiants qui est un tableau d'instances d'Etudiant (cf TD1).
- un constructeur qui prend le nom du responsable et le nombre d'étudiants en paramètre.
- la méthode afficheRecu qui affiche le nom et la moyenne des étudiants reçus.

Ajouter la méthode main à la classe Licence de façon à ce que s'effectuent les opérations suivantes : création d'une instance de Licence avec 80 étudiants, affichage du nom du responsable de la licence et de la liste des étudiants reçus.

3. Ecrire la classe ListeEntier qui définit une liste chaînée d'entiers et qui contient les méthodes listeVide (déterminant si la liste est vide ou pas), tete (le premier entier de la liste), ajoute (ajoute en tête de liste l'entier passé en paramètre), enleve (enlève la tête de liste), longueur (le nombre d'entiers dans la liste) et minimum (retourne l'entier le plus petit de la liste).

Tester cette classe en écrivant une méthode main qui appelle au moins une fois chacune des méthodes.

4. Reprendre les exercices 2 et 3 et rajouter à chacune des classes des méthodes de copie et de comparaison de ces classes. Les méthodes de copie (copie) doivent dupliquer l'objet ainsi que ses composants. Les méthodes de comparaison (egale) doivent comparer les valeurs des attributs des objets et de leurs composants et renvoyer true si ces objets sont égaux et false sinon.

Tester ces classes en écrivant une méthode main qui appelle au moins une fois chacune des nouvelles méthodes ajoutées.