


I'm not robot  reCAPTCHA

I am not robot!

CORRIGE

```
Exercice 1 : Somme
Écrire un programme qui permet de calculer la somme de deux entiers donnés au clavier et d'afficher le résultat.
Quelques exemples :
import java.util.*;
public class main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Donner un entier a :");
        int a = sc.nextInt();
        System.out.println("Donner un entier b :");
        int b = sc.nextInt();
        int somme = a + b;
        System.out.println("La somme des 2 nombres est : "+ somme);
    }
}

Exercice 2 :
Écrire un programme qui permet d'échanger les valeurs de 3 entiers (a,b et c) en A, valeur de C en B,
valeur de B en C.
import java.util.*;
public class main {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Donner un entier a :");
        int a = sc.nextInt();
        System.out.println("Donner un entier b :");
        int b = sc.nextInt();
        System.out.println("Donner un entier c :");
        int c = sc.nextInt();
        int temp;
        temp = a;
        a = b;
        b = c;
        c = temp;
        System.out.println("La permutation donne :");
        System.out.println("a = "+a+" b = "+b+" c = "+c);
    }
}
```

Leur salaire mensuel est le 20 % du chiffre d'affaire qu'ils réalisent mensuellement, plus 400 Francs. Ceux affectés à la Représentation. Leur salaire mensuel est également le 20 % du chiffre d'affaire qu'ils réalisent mensuellement, plus 800 Francs. Ceux affectés à la Production. Leur salaire vaut le nombre d'unités produites mensuellement multipliées par 5. Ceux affectés à la Manutention. Leur salaire vaut leur nombre d'heures de travail mensuel multipliées par 65 francs. Codez dans votre fichier Salaires.java une hiérarchie de classes pour les employés en respectant les conditions suivantes : La super-classe de la hiérarchie doit être la classe Employe. Les nouvelles classes doivent contenir les attributs qui leur sont spécifiques ainsi que le codage approprié des méthodes calculerSalaire et getNom, en changeant le mot « employé » par la catégorie correspondante. Chaque sous classe est dotée de constructeur prenant en argument l'ensemble des attributs nécessaires. N'hésitez pas à introduire des classes intermédiaires pour éviter au maximum les redondances d'attributs et de méthodes dans les sous-classes Employés à risques Certains employés des secteurs production et manutention sont appelés à fabriquer et manipuler des produits dangereux. Après plusieurs négociations syndicales, ces derniers parviennent à obtenir une prime de risque mensuelle. Complétez votre programme Salaires.java en introduisant deux nouvelles sous-classes d'employés. Ces sous-classes désigneront les employés des secteurs production et manutention travaillant avec des produits dangereux. Ajouter également à votre programme une interface pour les employés à risque permettant de leur associer une prime mensuelle fixe de 200.-. Collection d'employés Satisfait de la hiérarchie proposée, notre directeur souhaite maintenant l'exploiter pour afficher le salaire de tous ses employés ainsi que le salaire moyen. Ajoutez une classe Personnel contenant une « collection » d'employés.

Il s'agira d'une collection polymorphique d'Employe - regardez le cours si vous ne voyez pas de quoi il s'agit. Définissez ensuite les méthodes suivantes à la classe Personnel : void ajouterEmploye(Employe)qui ajoute un employé à la collection. void calculerSalaires()qui affiche le salaire de chacun des employés de la collection. double salaireMoyen()qui affiche le salaire moyen des employés de la collection. Testez votre programme avec le main suivant : class Salaires { public static void main(String[] args) { Personnel p = new Personnel(); p.ajouterEmploye(new Vendeur("Pierre", "Business", 45, "1995", 30000)); p.ajouterEmploye(new Representant("Léon", "Vendtout", 25, "2001", 20000)); p.ajouterEmploye(new Technicien("Yves", "Bosseur", 28, "1998", 1000)); p.ajouterEmploye(new Manutentionnaire("Jeanne", "Stocketout", 32, "1998", 45)); p.ajouterEmploye(new TechnARisque("Jean", "Flippe", 28, "2000", 1000)); p.ajouterEmploye(new ManutARisque("Al", "Abordage", 30, "2001", 45)); p.afficherSalaires(); System.out.println("Le salaire moyen dans l'entreprise est de " + p.salaireMoyen() + " francs."); } } Vous devriez obtenir quelque chose comme : Le vendeur Pierre Business gagne 6400.0 francs. Le représentant Léon Vendtout gagne 4800.0 francs. Le technicien Yves Bosseur gagne 5000.0 francs. Le manut. Jeanne Stocketout gagne 2925.0 francs. Le technicien Jean Flippe gagne 5200.0 francs. Le manut. Al Abordage gagne 3125.0 francs. Le salaire moyen dans l'entreprise est de 4575.0 francs. La correction exercice Java (voir page 2 en bas) 30/05/2023 01:36Exercices corrigés Java les classes et l'héritage - Partie 1 - WayToLearnX Exercice Java Corrigé Exercices corrigés Java les classes et l'héritage - Partie 1 avril 30, 2020 Aucun commentaire exercice java corrige heritage A vec des exercices corrigés en Java sur les classes et l'héritage, vous pratiquerez divers concepts du langage Java.Vous commencerez par des exercices Java de base à desexercices plus avancés. La solution est fournie pour chaqueexercice. Vous devez essayer de résoudre chaque problème parvous-même avant de vérifier la solution.

Si vous avez desquestions concernant chaque problème, nous vousencourageons à les poster sur notre forum. ArticlesRecommandés À quoi ca sert un ServiceWeb Web service À quoi sert unService Web Les applicationsprofessionnellesmodernes utilisentdiverses plates-formesde programmation pourdévelopper desapplications Web.Certaines... ArchitectureMicroservicesArchitectureMicroservicesListe detoutes lescommandesCMD sousWindows 10,8 et 7Liste de toutesles commandesCMD sousWindows 10, 8et 7 Rechercher dansnotre site WayToLearnX » Java » Exercice Java Corrigé » Exercices corrigés Java les classes et l'héritage - Partie 1 TUTORIELS ASTUCES QCM DÉFI / EXERCICES FORUM JOBS 30/05/2023 01:36Exercices corrigés Java les classes et l'héritage - Partie 1 - WayToLearnX Exercice 2: Écrivez une classe « Somme » ayant deux variables « n1 » et « n2 » et une fonction membre « sum() » qui calcule la somme. Dansla méthode principale main demandez à l'utilisateur d'entrezdeux entiers et passez-les au constructeur par défaut de laclasse « Somme » et affichez le résultat de l'addition des deuxnombres. Corrigé 1. import java.util.*; 2. 3. class Rectangle { 4. 5. public int a,b; 6. 7. public int surface () { 8. return a*b; 9. } 10. } 11. 12. public class Test { 13. public static void main (String [] args) { 14. 15. Rectangle rectangle = new Rectangle () ; 16. 17. Scanner in = new Scanner (System.in) ; 18. 19. System.out.println ("Entrez la largeur(a) du rectangle : ") ; 20. rectangle.a = in.nextInt () ; 21. 22. System.out.println ("Entrez la longueur(b) du rectangle : ") ; 23. rectangle.b = in.nextInt () ; 24. 25. System.out.println ("Surface : "+ rectangle.surface () ; 26. 27. in.close () ; 28. } 29. } TUTORIELS ASTUCES QCM DÉFI / EXERCICES FORUM JOBS You're Reading a Free Preview Page 2 is not shown in this preview.