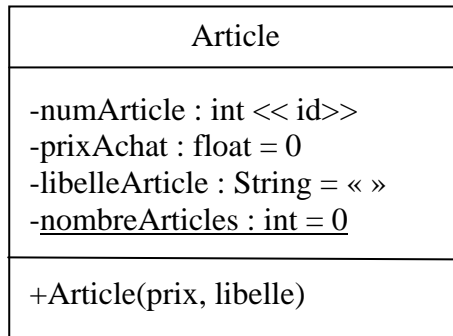
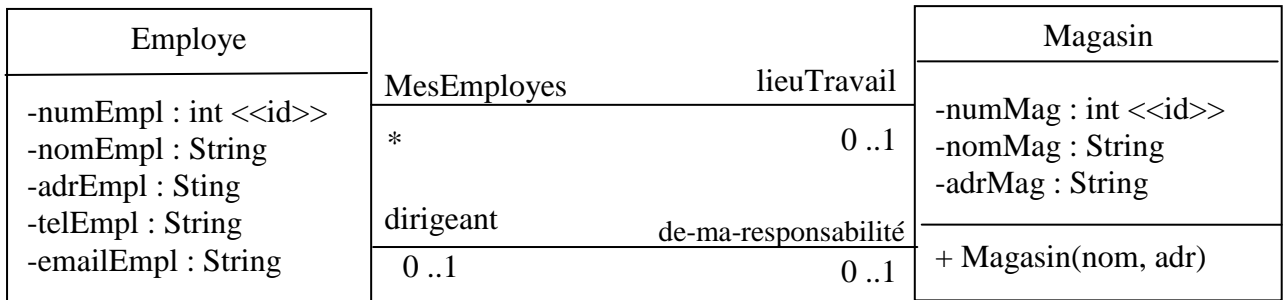


## TD1 : Génération de Code en Java – les bases

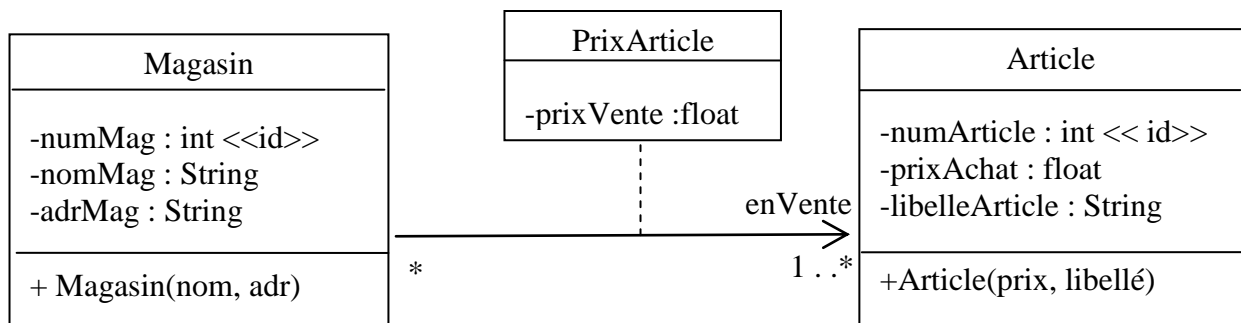
1. Ecrivez le code de la classe Article en Java



2. Ecrivez le code de la classe Employé (sans le corps des méthodes) et le code de la Classe Magasin.



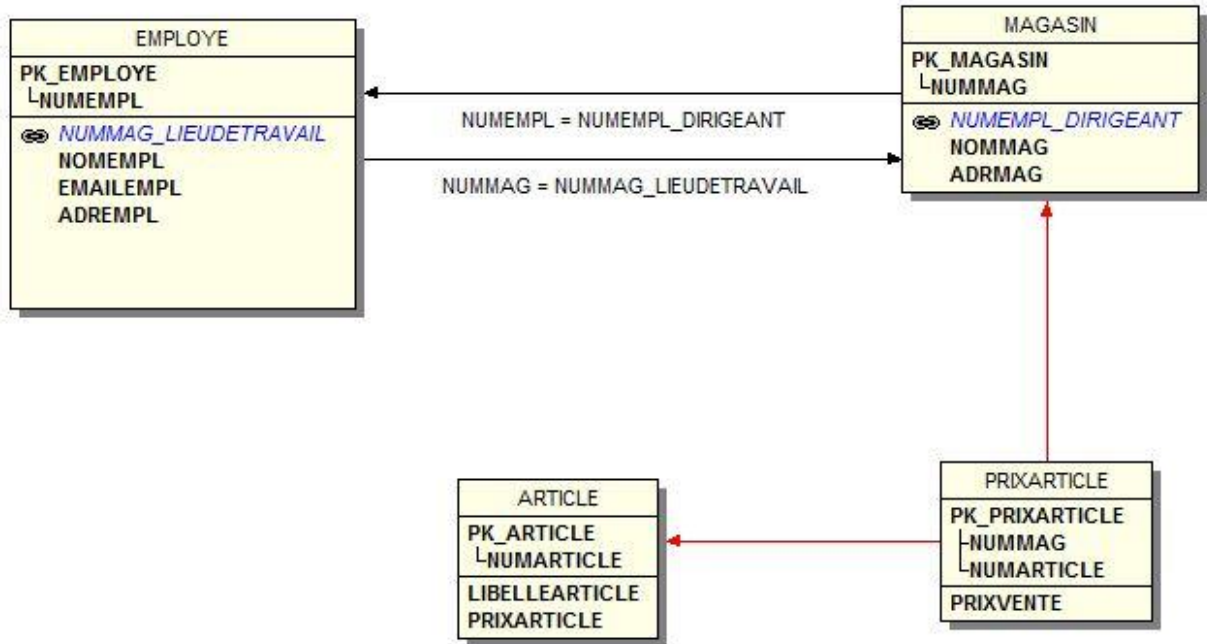
3. Complétez le code de la classe Magasin. Modifiez si nécessaire le code de la classe Article. Proposez une solution pour coder « prix-article ».



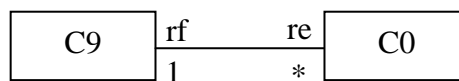
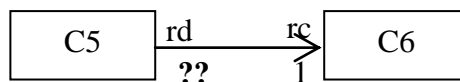
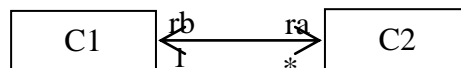
4. Votre code permet-il facilement de trouver le magasin ayant le meilleur prix pour un article donné ?
5. Modifiez votre code et votre diagramme de classes pour faciliter ce calcul.
6. Donnez les inconvénients de votre nouvelle solution.

7. Quel est le nom du diagramme suivant ?

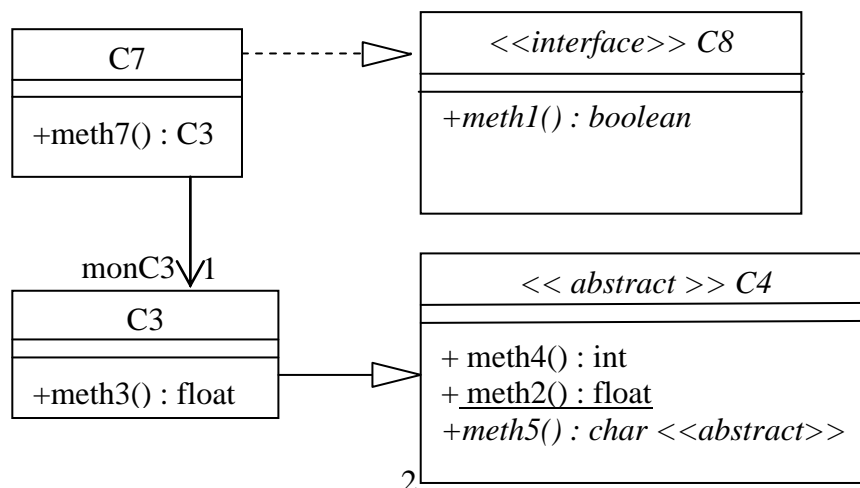
- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et MAGASIN ?
- A quoi correspond la flèche entre PRIXARTICLE et ARTICLE ?
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMMAG = NUMMAG\_LIEUDETTRAVAIL » ?
- A quoi correspond la flèche d'étiquette « NUMEMPL = NUMEMPL\_DIRIGEANT » ?



8. Expliquez, avec le maximum de détails, les différents diagrammes de Classes : expliquez la signification de ra, rb, rc, rd, re et rf. Ecrivez le code des classes (sans le corps des méthodes).



9. Ecrivez le code des classes (sans le corps des méthodes)



10. En complément à la réponse à la question 9, un programmeur débutant a écrit le code suivant. Commentez et corrigez ce code.

```
class Main {
    public static void main (String[] args) {
        C8 c8 = new C8() ;
        System.out.println(C4.meth2()) ;
        System.out.println(C3.meth2()) ;
        C3 c3 = new C3() ;
        System.out.println(c3.meth1()) ;
        System.out.println(c3.meth4()) ;
        System.out.println(c3.meth3()) ;
        System.out.println(C3.meth3()) ;
        C7 c7 = new C7(c3) ;
        System.out.println(c7.meth1()) ;
        System.out.println(c7.meth7()) ;
        System.out.println(c7.meth7().meth3()) ;
        System.out.println(c7.meth7().meth4()) ;
    }
}
```