

TD2 : Les Interfaces

Exercice 1 :

Certains animaux peuvent crier, d'autres sont muets. On représentera le fait de crier au moyen d'une méthode affichant à l'écran le cri de l'animal.

- écrire une interface contenant la méthode permettant de crier.
- écrire les classes des chats, des chiens et des lapins (qui sont muets).
- écrire un programme avec un tableau pour les animaux qui savent crier, le remplir avec des chiens et des chats, puis faire crier tous ces animaux. Décrire ce qui s'affiche à l'écran à l'exécution de ce programme.

Exercice 2 :

Écrivez un programme Java pour créer une interface Volable avec une méthode appelée `obj_vol()`. Créez trois classes Satellite, Avion et Hélicoptère qui implémentent l'interface Volable.

Implémentez la méthode `obj_vol()` pour chacune des trois classes.

Exercice 3 :

Écrivez un programme Java pour créer un système bancaire avec trois classes – Compte, CompteEpargne et CompteCourant. La banque doit disposer d'une liste de comptes et de méthodes pour les ajouter. Les comptes doivent être une interface avec des méthodes de dépôt, de retrait, de calcul des intérêts et de visualisation des soldes. 'CompteEpargne' et 'CompteCourant' doivent implémenter l'interface 'Compte' et disposer de leurs propres méthodes.