

TP 2 : variables, expressions et instructions

Informatique Fondamentale (IF1)

Semaine du 2 octobre 2006

Dans ce TP, nous allons continuer à écrire quelques programmes simples en Java pour nous familiariser avec les différents types de variables et leur manipulation : les chaînes de caractères, les entiers, les flottants et les booléens (valeurs logiques).

Commencez par créer un répertoire nommé `tp2` dans lequel vous travaillerez durant ce TP.

1 Le jeu des erreurs

1. Téléchargez puis compilez le fichier

<http://www.pps.jussieu.fr/~smimram/enseignement/IF1/Bonjour2.java>

Que se passe-t-il ? Lisez attentivement les messages d'erreur et corrigez le programme.

2 La classe Deug

Comme vous avez pu le constater, un programme Java commence par des instructions de la forme « `import xxx.yyy.zzz.ttt ;` » qui permettent d'importer des paquetages, c'est-à-dire d'utiliser des ensembles de fonctions prédéfinies. On utilisera souvent le paquetage `Deug` en mettant au début des programmes

```
import fr.jussieu.script.Deug;
```

2. Lisez la documentation sommaire du paquetage `Deug` qui se trouve à l'adresse

<http://www.pps.jussieu.fr/~smimram/enseignement/IF1/docdeug.pdf>

À quoi sert chacune des fonctions de la classe `Deug` ?

3 Expressions arithmétiques

3. Écrivez un programme `Moyenne` qui lit quatre notes et affiche leur somme et leur moyenne.
4. Modifiez le programme précédent pour n'utiliser qu'une seule variable.
5. Écrivez un programme `Cercle` qui demande le rayon d'un cercle et affiche son périmètre et sa surface. Vous pourrez vous servir de la constante `Math.PI` dont la valeur est une approximation de π .

6. Écrivez un programme `ExprArith` qui évalue et affiche les expressions arithmétiques suivantes. À chaque fois, avant de lancer votre programme, prédisez quel va en être le résultat.

<code>4 / 3</code>	<code>(4 - 3) * 5</code>	<code>1.3 / 0</code>	<code>(int)2.7</code>
<code>4 / 3.0</code>	<code>117 % 7</code>	<code>(-1.3) / 0</code>	
<code>4 - 3 * 5</code>	<code>0.3 - 0.2</code>	<code>0 / 1.3</code>	
<code>4 - (3 * 5)</code>	<code>0.2 - 0.1</code>	<code>0 / 0</code>	

7. Écrivez un programme `Conversion` qui demande une température en degrés Celsius et la convertit en degrés Fahrenheit. On rappelle la formule

$$f = \frac{9c}{5} + 32$$

où f est la température en degrés Fahrenheit et c en degrés Celsius.

8. Écrivez un programme `TTC` qui à partir d'un prix hors taxes et d'un taux de TVA calcule le prix toutes taxes comprises correspondant.

4 Opérateurs booléens

9. Qu'est-ce qu'un booléen ? Comment s'appelle en Java le type des booléens ?

10. Quelles sont les valeurs des expressions booléennes suivantes ?

<code>10 > 5</code>	<code>false (5 != 4)</code>
<code>10 == 5</code>	<code>false && (5 != 4)</code>
<code>5 == 5</code>	<code>!(30 % 3 == 0)</code>
<code>5 == 11 - 6</code>	<code>0.3 - 0.2 == 0.2 - 0.1</code>

Vérifiez vos réponses en écrivant un programme qui les évalue.

11. Écrivez un programme `Bissextile` qui détermine si une année est bissextile. On rappelle qu'une année est bissextile si son numéro est multiple de 4, à l'exception des multiples de 100 mais pas de 400.

5 Chaînes de caractères

12. Écrivez un générateur de lettres de félicitations au chargé de TP. Ce programme, appelé `Lettre`, devra demander le prénom d'un chargé de TP et votre prénom et devra afficher un message de la forme suivante :

```
Cher chargé_de_TP,
J'adore vos TPs, ils sont tellement bien !
Signé étudiant.
```

Modifiez ensuite votre programme pour insister sur la qualité des TPs en rajoutant des guillemets autour de « bien », c'est-à-dire en affichant maintenant « `ils sont tellement "bien" !` ».

13. Quel est le type et la valeur des expressions suivantes ?

- `'a'`
- `"pif\npouf"`
- `'\\'`

4. `'\''`
5. `"aujourd'hui"`
6. `"dites \"Aaaaah\" !"`
7. `"un\ttext\tespacé"`
8. `"deux"+"deux"`
9. `"deux + deux"`
10. `'o'+"k"`

Vérifiez vos réponses à l'aide d'un programme.

14. Écrivez un programme `DemiChaine` qui extrait et affiche la première moitié d'un mot donné par l'utilisateur. Testez votre programme avec les mots *ordinateur* et *programme*.

15. Écrivez un programme `TeteAQueue` qui inverse la première et la dernière lettre d'un mot donné par l'utilisateur. Testez votre programme avec les mots *informatique*, *laval* et *ko*. Que se passe-t-il sur le mot *x* ?

16. Écrivez un programme `Prediction` qui :

- demande à l'utilisateur de donner un nombre compris strictement entre 50 et 100 ;
- ajoute 62 à ce nombre et affiche le résultat ;
- supprime le premier chiffre de ce résultat et l'ajoute au nombre restant (par exemple 123 donnera 24) ;
- enlève ce dernier nombre obtenu au premier nombre donné par l'utilisateur et affiche le résultat.

Vérifiez que le résultat final vaut bien 37.

6 S'il vous reste du temps

17. Calculez le discriminant d'un trinôme $ax^2 + bx + c$ donné par ses trois coefficients a , b et c . Affichez aussi s'il admet des racines réelles. En supposant maintenant que tous les trinômes en entrée ont des racines réelles, affichez ces racines.

18. Écrivez un programme qui détermine si deux vecteurs dans \mathbb{R}^2 donnés par leur coordonnées respectives sont orthogonaux.

19. Écrivez un programme qui convertit un nombre de secondes en une durée exprimée en heures/minutes/secondes.

20. Écrivez un programme qui demande deux durées (heure, minute, seconde) et ajoute la première à la deuxième.