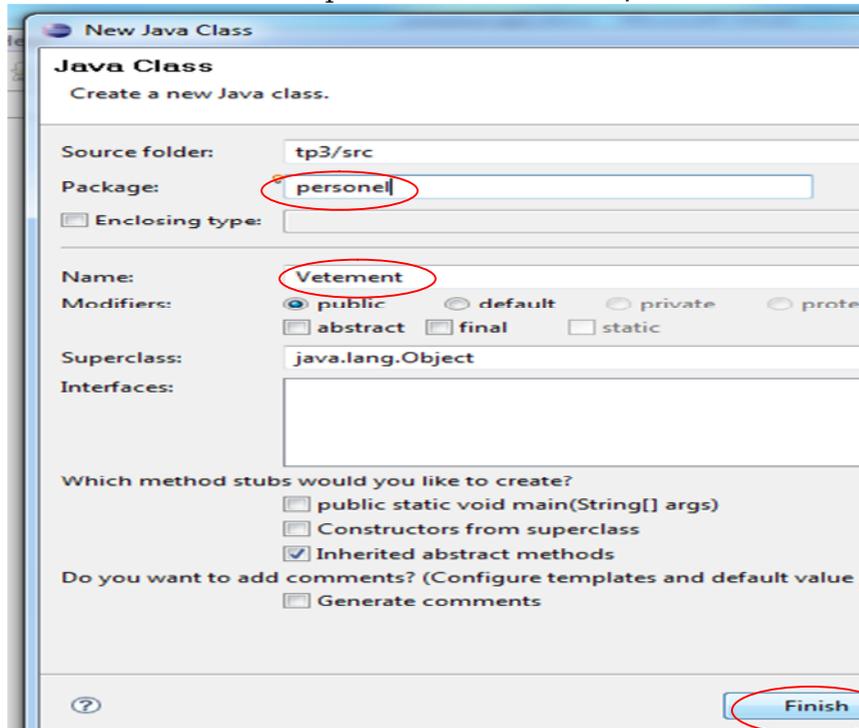


SOLUTION TP N03

1-.On peut créer la classe (après la création du projet) come suit :
Aller au menu File d'Eclipse →Class. Ou cliquer sur le bouton



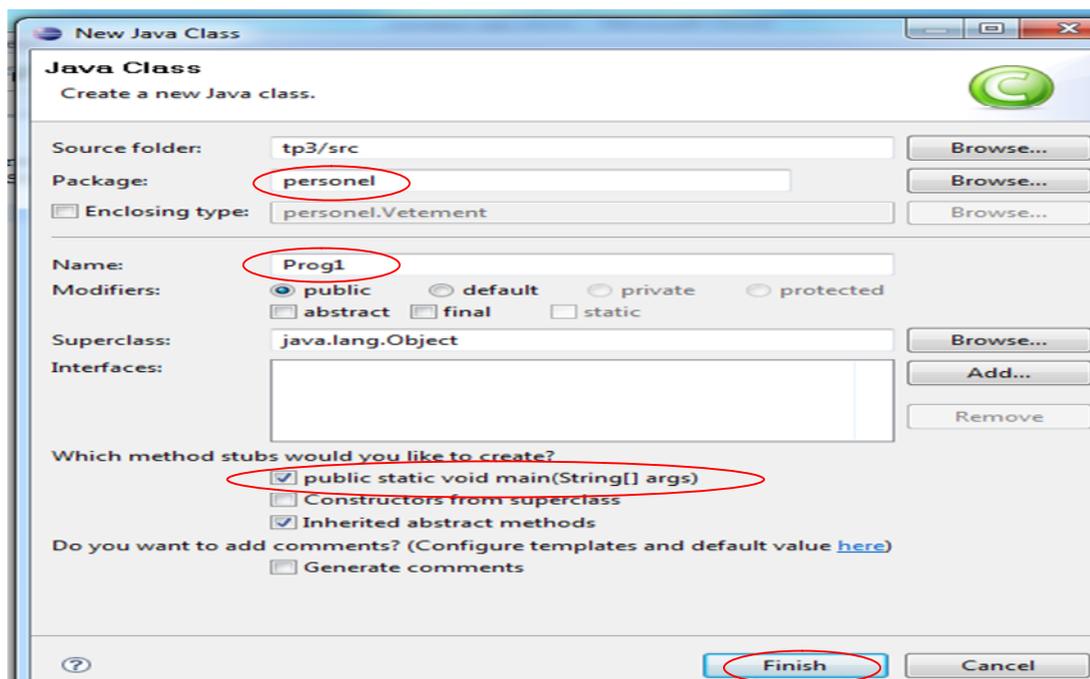
Préciser ensuite le nom du package et de la classe.

On peut aussi le faire par la création du package en suite dans ce package (on doit le sélectionner) on doit créer la class.

```
package personel;  
public class Vetement {  
int taille; public String type; private float prix;  
}
```

2- création de la class Prog1.

On peut la créer de la même façon que l'autre. elle doit contenir la méthode main ().



3- Oui on peut créer `v1` parce que dans ce cas (aucun constructeur ni défini **explicitement**) Java nous fournit un constructeur sans argument (constructeur par défaut) (constructeur défini **implicitement**).

Pour le faire on doit ajouter cet instruction au contenu de la méthode `main ()` :

```
Vetement v1 = new Vetement();
```

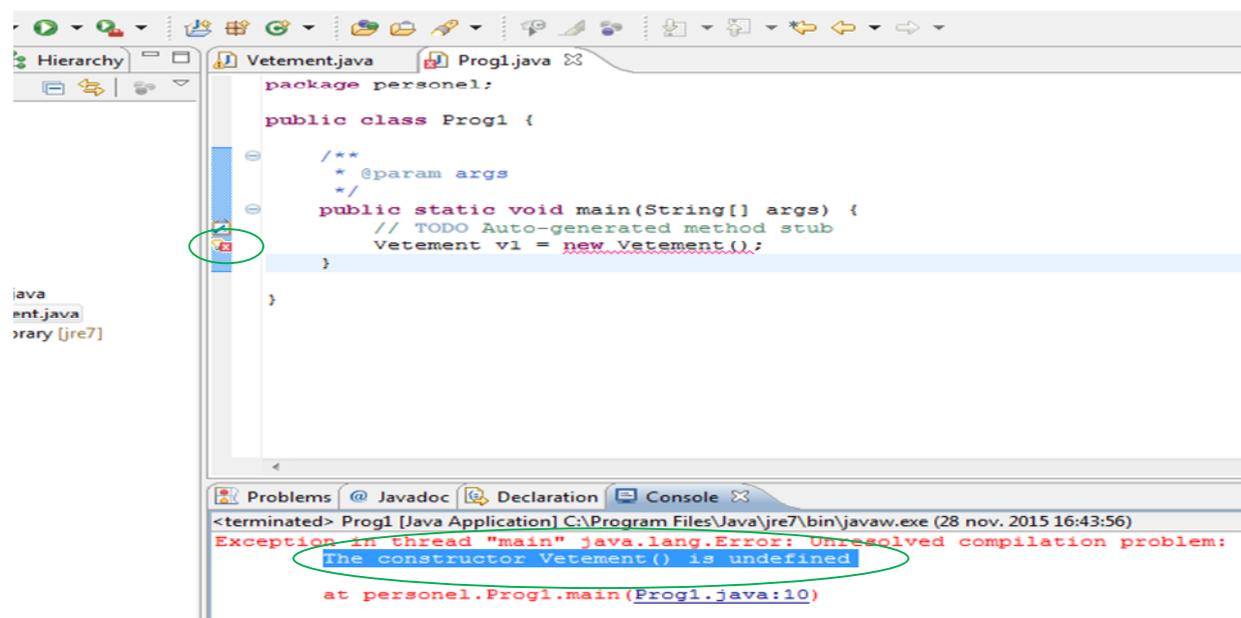
4- l'ajout du constructeur qui spécifie le type:

```
public Vetement(String type) {  
    this.type = type;  
}
```

5- l'ajout du constructeur qui spécifie le type, la taille et le prix:

```
public Vetement(int taille, String type, float prix) {  
    this.taille = taille;  
    this.type = type;  
    this.prix = prix;  
}
```

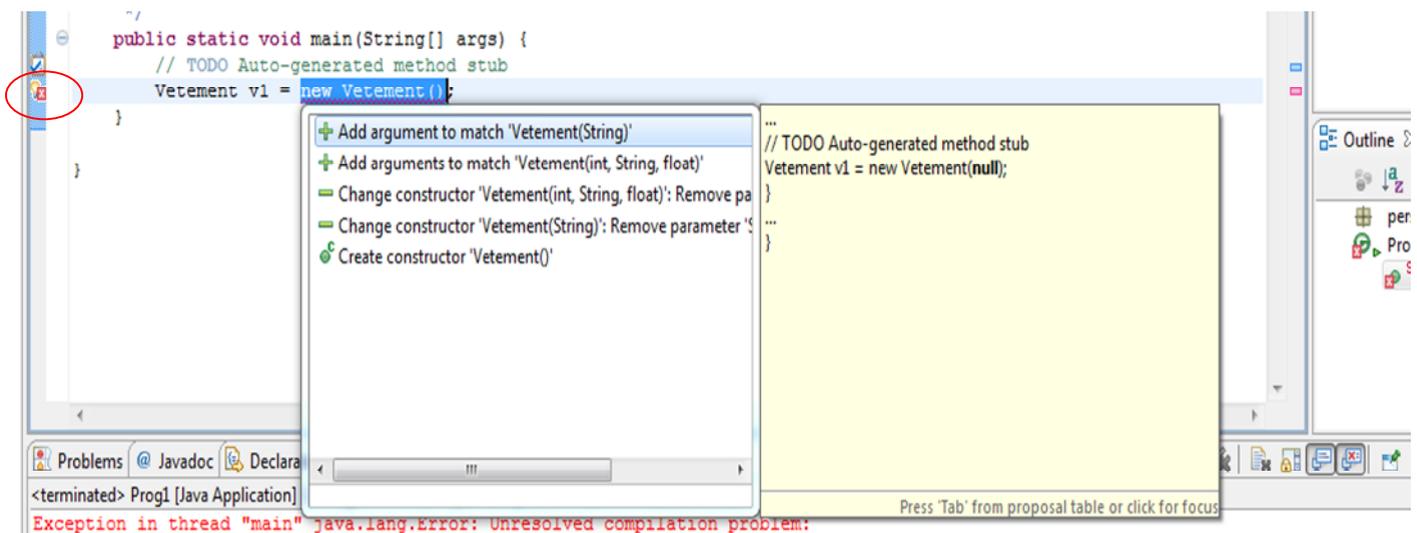
6- on constate une erreur parce que le constructeur sans argument n'existe pas (ni explicitement ni implicitement), java ne fournit pas un constructeur sans argument (constructeur par défaut) dans le cas d'existence d'autre constructeurs.



On doit instancier (créer) cet objet en utilisant un des autre constructeurs :

```
Vetement v1 = new Vetement(""); ou : Vetement v1 = new Vetement(null);
```

On peut bénéficier de la liste des propositions d'Eclipse en cliquant tous d'abord sur l'ampoule avec croix rouge devant la ligne de code correspondante en suite cliquer sur l'élément de la liste qui convient



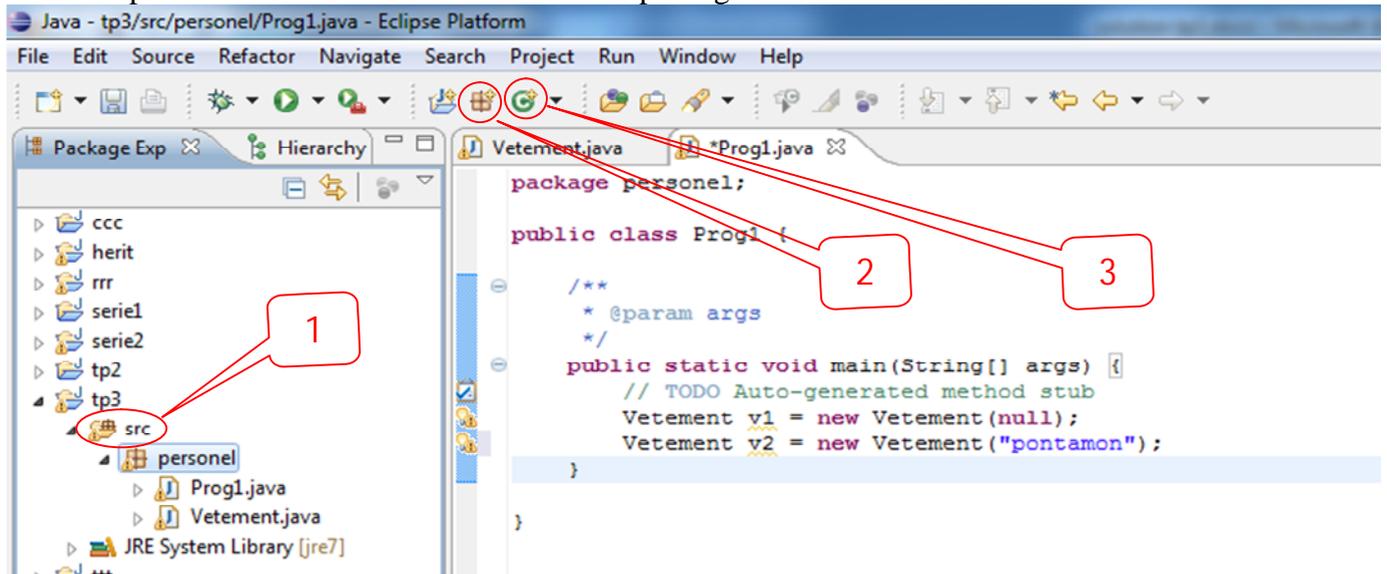
7-

```
Vetement v2 = new Vetement("pontamon");
```

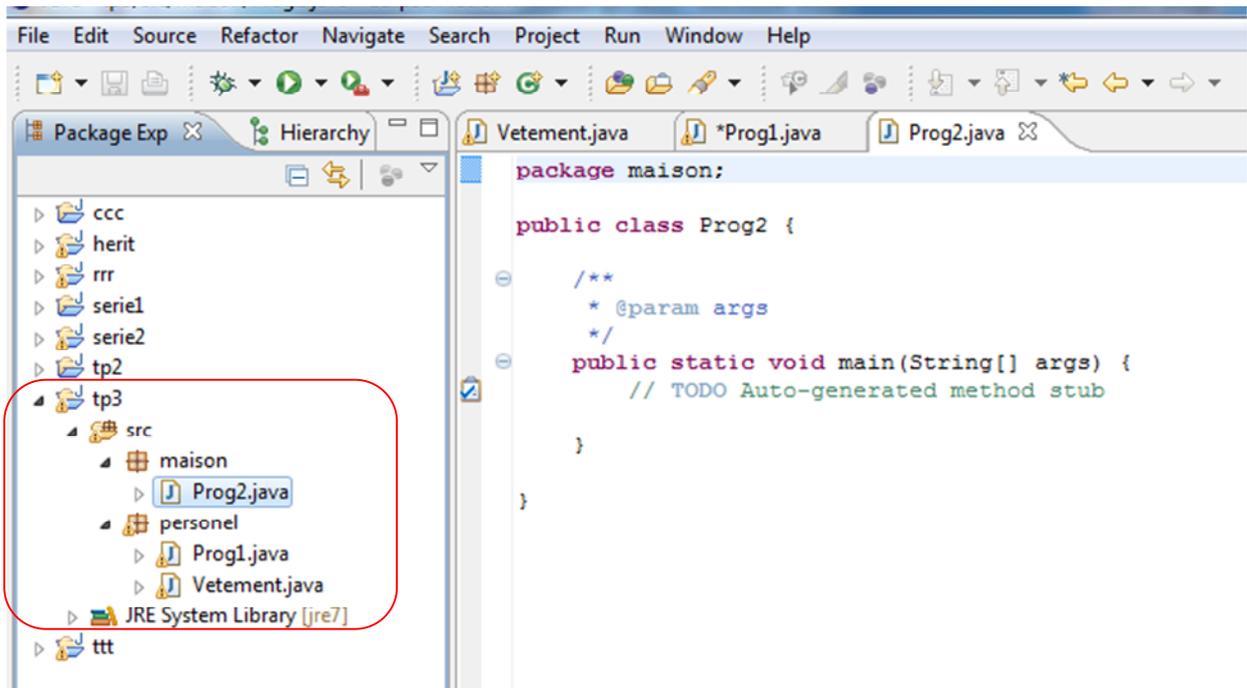
8-

```
V2.taille = 40;
```

- 9- création de la classe Prog2 dans le package Maison : du même façon que la dernière
- N'oubliez pas de sélectionner src si vous créez le package avant de créer la classe



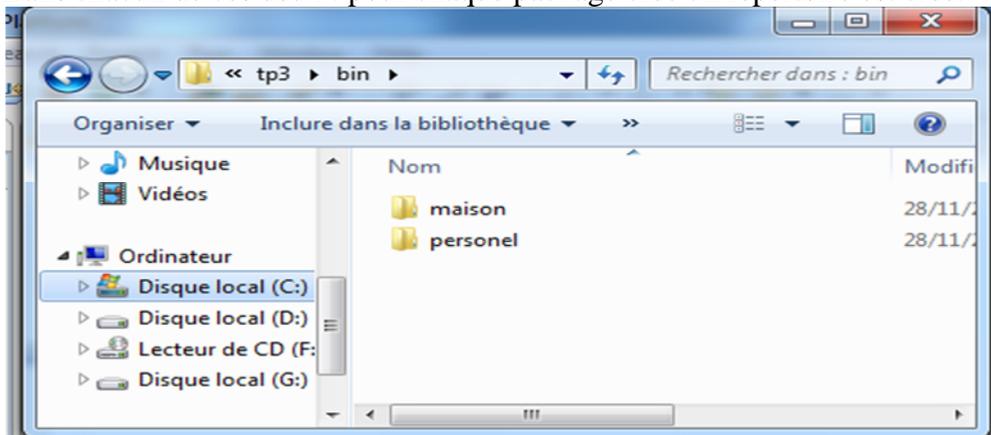
- 10-
La structure est comme il est indiqué par Eclipse :



La structure des répertoires est comme suit :

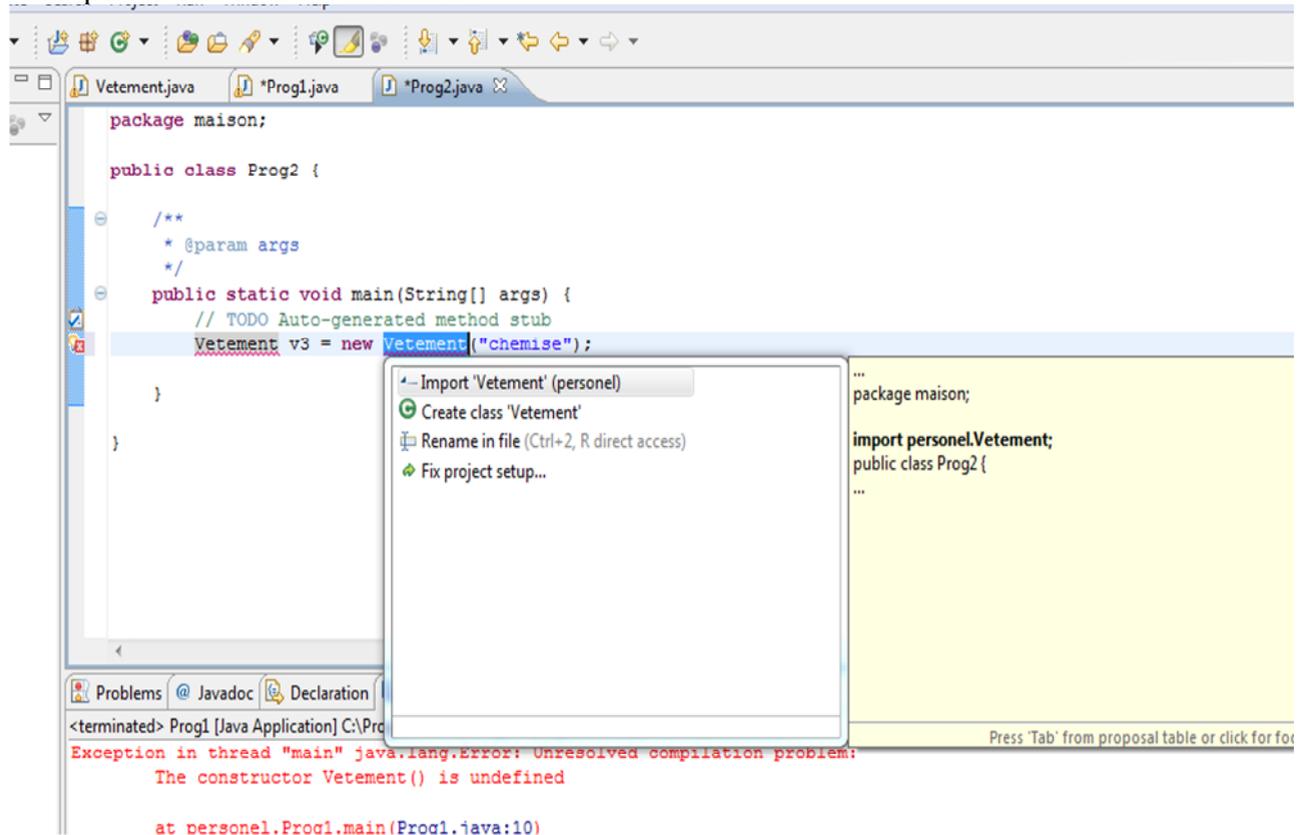
- Pour le code source (.java) on le met généralement dans le répertoire src
- Pour les fichiers .class (le byte code) on le met dans le répertoire bin

Dans chacun de ces deux : pour chaque package créé un répertoire est créé.



11-

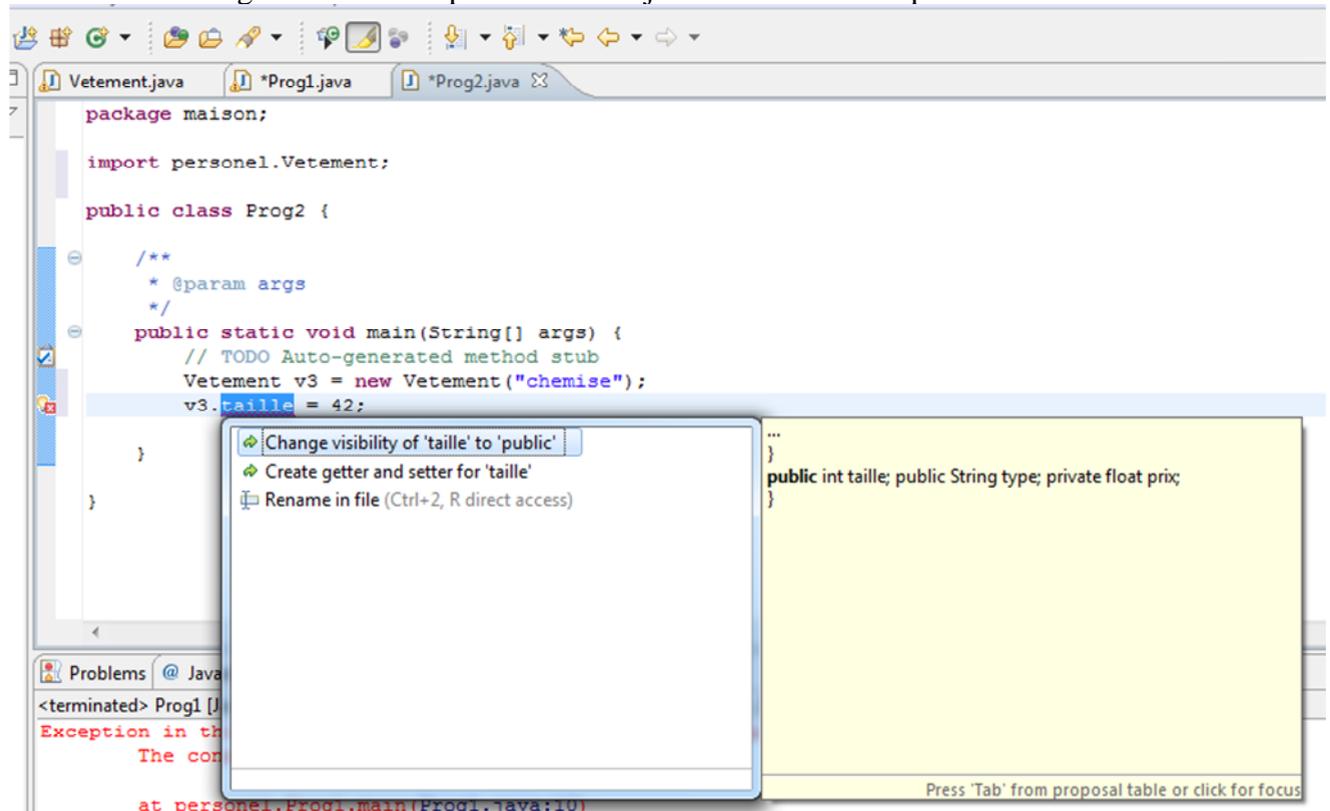
On constate une erreur car la class Vetement n'est pas défini dans le même package. Donc on doit choisir tous simplement (de la liste des propositions) d'importer le package personnel celui qui contient la classe Vetement.



12-

On constate une erreur car le type de visibilité de l'attribut taille est le type par défaut (friendly)(aucun modificateur d'accès ni private ni public) on ne peut accéder à ces attributs que de puis les classes du même package.

Donc soit on change la visibilité à public soit on ajoute des accesseurs pour ces derniers.



On fin voici le code source des trois class

```
package personel;

public class Vetement {
public Vetement(int taille, String type, float prix) {
    this.setTaille(taille);
    this.type = type;
    this.prix = prix;
}
public Vetement(String type) {
    this.type = type;
}
public void setTaille(int taille) {
    this.taille = taille;
}
public int getTaille() {
    return taille;
}
private int taille; public String type; private float prix;
}
```

```
package personel;

public class Prog1 {

    /**
     * @param args
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Vetement v1 = new Vetement(null);
        Vetement v2 = new Vetement("pontamon");
    }
}
```

```
package maison;

import personel.Vetement;

public class Prog2 {

    /**
     * @param args
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO Auto-generated method stub
        Vetement v3 = new Vetement("chemise");
        v3.setTaille(42);
    }
}
```