Introduction au langage Java

Sujet 3 - Première classe

L'objectif de la Programmation Orientée Objets (POO) est de créer des classes et d'instancier des objets. Le travail qui vous est demandé pour ce TD est de créer une classe `Tableau` contenant 2 attributs (un tableau de réels et un entier pour le nombre de valeurs). Vous y définirez bien évidemment un constructeur permettant d'initialiser (proprement) ces attributs lors de l'instanciation de nouveaux objets. Vous y intégrerez ensuite les différentes fonctions développées dans les sujets 1 et 2 (`ChargerTab`, `EditerTab`, `TriSel`, `TriBul`,...) sous forme de méthodes de la classe `Tableau`. Enfin, vous écrirez un programme de test qui créera un objet `Tableau` et invoquera différentes méthodes sur cet objet.