

TP 7

UFR Math-Info
UE – L2/S4 – Programmation 4

Exercice 1 – Opérations bancaires

On souhaite écrire un petit programme Java pour simuler l'opération de transfert d'argent d'un compte bancaire sur un autre.

On propose de structurer le programme en trois classes : la classe *Compte*, la classe *Banque* et la classe principale *TestBanque*.

Chaque objet de la classe *Compte* doit avoir la responsabilité de mettre à jour la valeur des soldes concernés par les opérations de retrait et de dépôt. Pour ce faire, la classe *Compte* doit être structurée par trois attributs (*titulaire*, *numero* et *solde*) et doit proposer les méthodes suivantes : *depot()*, *retrait()*, *consulterCompte* et *autorisationRetrait()*.

Les objets de la classe *Banque* sont structurés par le nom et l'adresse de la banque. Cette classe propose pour l'instant l'unique méthode *transfert()*, qui prend en argument, le montant du transfert, le compte à débiter et le compte à créditer.

La classe principale doit permettre sur la base de plusieurs exemples, de simuler diverses opérations de transfert.

Exercice 2 :

Mettre au point et tester les exercices du TD7