

1 TP F4

Travaux pratiques de Java - Langage
exercice numéro 4 - Formule 1
Classes abstraites

1.1 Classes abstraites

1.1.1 Introduction d'une classe abstraite

Modifier la classe `Personne` telle qu'elle soit une classe abstraite.
Essayer de l'instancier dans `Formule1.main`. Que ce passe-t-il ?

1.1.2 Méthode abstraite

Pour des raisons de sécurité, chaque personne participant à une course de formule1 dispose d'un numéro personnel (**ID**). Cet identifiant est de format différent selon le rôle de chacun :

- sur trois chiffre, précédé de la lettre P (format : PXXX - exemple : P327), pour les pilotes,
- sur 5 chiffres, précédé d'une lettre spécifique à la profession (M pour les mécaniciens, C pour les commissaires de course, etc.), pour les autres.

Il s'agit de prendre ces contraintes en compte :

Créer une méthode abstraite `getID()`, dans la classe `Personne`, qui donne l'identifiant d'une personne,

Implémenter cette méthode dans les différentes classes héritant de `Personne` (voir TP F3).