

1 Concepts Objets - Cycle de vie

Ecrire un programme sur papier.

Créer :

1. 1 classe Sandwich, dont le constructeur contient deux paramètres de type String sauce et viande.
2. Cette classe contient une méthode `etreVendu`, qui affiche "Je suis vendu, pauvre" suivi du nom de la sauce (exemple : Je suis vendu, pauvre mayonnaise!)
3. 1 classe Boulanger, avec une méthode `main` dans laquelle :
 - on crée un Sandwich
 - on le vend
1. Cette classe contient une méthode `vendre`, dont le paramètre est un Sandwich, dans laquelle on appelle la méthode `etreVendu` du sandwich.

2 Types de base, Wrappers

2.1 Double

- donner 2 manières de comparer 2 Double
- donner une méthode de création d'un Double à partir d'un double
- indiquez si la méthode `Double.intValue()` retourne l'arrondi ou la troncature du paramètre

2.2 Character

Implémentez des méthodes pour :

- vérifier si un caractère donné est une lettre (test avec `d`, `10`)
- vérifier si un caractère donné est un caractère de contrôle (test avec `n`, `\n`)
- transformer une minuscule en une majuscule (test avec `d`)

3 Boucles

3.1 For

Créer un tableau de 10 chiffres, et trouver le plus petit

3.2 While

Inserer un élément dans un tableau classé de 6 chiffres

3.3 Switch

Créer une méthode `jeMappelle`, qui prend un paramètre une date de naissance (type `int`), et retourne un prénom (type `String`).

Cette méthode doit pouvoir retourner une réponse pour toute la rangée dans laquelle vous vous trouvez.

Remarque : le paramètre de `Switch` est toujours *int*.