

## Micro interrogation POO

Nom..... Prénom..... Groupe ..... 27/04/2024

### Partie 1 (5,25/8):

1. Créez une classe Partie qui représente une partie de jeux caractérisée par le nom du joueur, son score (Score), le score maximal autorisé (ScoreMax : à ne pas dépasser) durant une partie.

```
public class Partie { 0,25
    String nomJoueur; 0,25
    int score; 0,25
    int scoreMax; 0,25
    static int cpt=0; 0,25}
```

2. Définir un constructeur permettant de créer une partie de jeux où le nom du joueur par défaut serait "inconnu", le score initial serait 0, et le score maximal serait 100.

```
public Partie() {
    this.nomJoueur = "inconnu"; 0,25
    this.score = 0;0,25
    this.scoreMax = 100;0,25
    cpt++; 0,25
}
```

3. Définir à l'aide des getters et des setters les méthodes d'accès aux différents attributs Score et nom du joueur.

```
public String getNomJoueur() {
    return nomJoueur;
} 0,25
public void setNomJoueur(String nomJoueur)
{
    this.nomJoueur = nomJoueur;
} 0,25
public int getScore() {
    return score;
} 0,25

public void setScore(int score) {
    this.score = score;
} 0,25
```

4. Ajouter à la classe Partie les méthodes suivantes :

- ✓ Une méthode afficher() qui permet d'afficher le Score, le Nom du joueur, et le ScoreMax.

```
public void afficher() {
    System.out.println("Nom du joueur: " +
nomJoueur); 0,25
    System.out.println("Score: " + score);
0,25
    System.out.println("Score maximal
autorisé: " + scoreMax); 0,25
}
```

- ✓ Une méthode ajouter(int points) permettant d'ajouter des points au score sans dépasser le ScoreMax.

```
public void ajouter(int points) 0,25 {
    score += points; 0,25
    if (score > scoreMax) {
        score = scoreMax; 0,25
    }
}
```

- ✓ Définir la méthode compter() qui permet de calculer le nombre de parties jouées.

```
public static int compter() 0,25 {
    return cpt; 0,25
}
```

### Partie 2 (2,75/8):

Indiquer l'affichage produit par le programme suivant :

```
public class Test {
    public int x;
```

