

TD JAVA

Boite à outils

```
int i = Integer.parseInt(s) ; //Permet de convertir la chaîne  
« s » en un entier.  
float f = Float.parseFloat(s) ; //Permet de convertir la chaîne  
« s » en un réel à simple précision.  
double d = Double.parseDouble(s) ; //Permet de convertir la  
chaîne « s » en un réel à double précision.
```

Exercice 1 (Conversion de températures)

En utilisant la formule $C = (5/9)(F-32)$ écrire en langage JAVA un programme **Degres.java** qui prend en argument une température exprimée en degrés Fahrenheit et affiche sa valeur en degrés Celsius.

Exemples d'exécution du programme :

```
> java Degres 0.0  
Cette temperature equivaut a -17.8 degres Celsius  
  
> java Degres 60.0  
Cette temperature equivaut a 15.6 degres Celsius
```

Exercice 2 (Conversion de durées)

Ecrire un programme **ConversionJHMS.java** en langage Java qui, pour un nombre de secondes donné en argument, calcule et affiche son équivalent en nombre de jours, d'heures, de minutes et de secondes.

Exemples d'exécution du programme :

```
> java ConversionJHMS 567231  
Cette durée équivaut à 6 jours 13 heures 33 minutes et 51 secondes
```

Exercice 3 (Classement de 3 nombres)

Ecrire un programme **TroisNombres.java** qui classe et affiche dans l'ordre croissant trois nombre passé en argument.

Exemples d'exécution du programme :

Saber HENI
saber.heni02@univ-paris8.fr

```
> java TroisNombres 14 17 10
```

```
Les nombres dans l'ordre croissant : 10 14 17
```

Exercice 4 (La moyenne olympique)

Ecrire un programme qui prend en arguments une suite de nombres réels positifs ou nuls (correspondant à des notes) et calcule la moyenne olympique de ces valeurs, c'est à dire la moyenne des notes sans prendre en compte la note la plus élevée ni la note la moins élevée.

Exemples d'exécution du programme :

```
> java MoyenneOlympique 9.6 9.7 10 9.8 9.2 9.9
```

```
La note la plus élevée (10.0) et la note plus basse (9.2) ont été retirées  
La moyenne olympique est : 9.75
```

Exercice 5 (Triangle)

Ecrire un programme affiche un motif triangulaire dont la taille est fixée par une valeur donnée en argument.

Exemples d'exécution du programme :

```
> java Triangle1 7
```

```
*
**
***
****
*****
*****
*****
```

```
> java Triangle2 5
```

```
  *
 ***
*****
*****
*****
```