

# Interactions entre objets

- Tout programme écrit en Java se compose de classes et d'objets.
- Mais c'est quoi Objet ?

Commençons par une analogie. Supposons que tu veux construire un petit navire. Tu travailles à sa conception et tu envoies le plan à l'usine, où un navire est assemblé en suivant tes dessins. Ou dix navires ; autant que tu veux en fait. L'important, c'est que tu peux faire des dizaines de navires identiques avec ton plan d'origine.

C'est exactement pareil en Java.

Les programmeurs Java sont comme des ingénieurs, sauf qu'au lieu de concevoir des plans, ils écrivent des classes. Les pièces de navire sont fabriquées en suivant les plans, et les objets sont créés en suivant les classes.

D'abord, on écrit des classes (ou dessine des plans).

Ensuite, quand le programme est exécuté, la machine Java crée des objets à partir de ces classes.

C'est exactement comme la façon dont les navires sont fabriqués sur la base d'un plan. Un seul plan pour beaucoup de navires.

Les navires sont différents.

Ils ont des noms différents et transportent des cargaisons différentes.

Mais ils n'en sont pas moins similaires.

Ils ont tous une conception identique, et sont capables d'effectuer les mêmes tâches.

Task  Syntaxe Java, level 2, lesson 1

AVAILABLE

MEDIUM

## Implémenter la méthode imprimer



Écrire tes propres méthodes est le moyen d'acquérir une liberté infinie, mais cela s'accompagne aussi de grandes responsabilités. Nous implémentons les méthodes soigneusement et intelligemment. Pour cette mission, tu vas écrire une méthode d'impression qui affiche une certaine chaîne. Pas une fois, mais quatre. La chaîne est un argument de la méthode, ce qui signifie que tu dois la fournir en entrée.

**Conditions****Class tree****Solution.java**

Implémente la méthode `imprimer`. La méthode doit afficher la chaîne passée 4 fois. Utilise une nouvelle ligne à chaque fois.

**Requirements:**

- Le programme doit afficher du texte à l'écran.
- La méthode `main` ne doit pas appeler `System.out.println` ou `System.out.print`.
- La méthode `imprimer` doit afficher du texte à l'écran.
- La méthode `main` doit appeler la méthode `imprimer` de la classe `Solution` exactement trois fois.
- La méthode `imprimer` doit afficher la chaîne 4 fois. Utilise une nouvelle ligne à chaque fois.

```
1 package fr.codegym.task.task02.task0201;
2
3 /*
4  Implémenter la méthode imprimer
5  */
6
7 public class Solution {
8     public static void main(String[] args) {
9         imprimer("Java est facile à apprendre!");
10        imprimer("Java est orienté objet!");
11        imprimer("Java est indépendant de la plateforme!");
12    }
13
14    public static void imprimer(String s) {
15        //écris ton code ici
16    }
17 }
18
```