

TP 4: CLASSES ET OBJETS

La classe **CompteBancaire**

```
public class CompteBancaire {  
    float solde=0;  
    public void deposer(float montant){  
        solde+=montant;  
    }  
    public void retirer(float montant){  
        if (solde <= montant) solde-=montant;  
        else System.out.println("erreur");  
    }  
    public void afficher(){  
        System.out.println("solde="+solde);  
    }  
}
```

La classe **Manipulation**

```
public class ManipulationSolde{  
    public static void main(String[] args) {  
        CompteEnBanque compte1 = new CompteBanque();  
        CompteEnBanque compte2 = new CompteBanque();  
        Compte1.deposer(5000) ;  
        Compte1.retirer(1000) ;  
        Compte2.deposer(5000) ;  
        System.out.println(compte1.afficher());  
        System.out.println(compte1.afficher());  
    }  
}
```