Classes et Objets

1) Qu'afficherait le programme suivant ?

```
public class Appels {

   static int compteur = 0;

   public static void main ( String [] arg ) {
      int compteur = 0;

      System.out.println ( "Le compteur affiche: " + compteur );
      System.out.println ( "Le compteur affiche: " + Appels.compteur );

      appel();appel();appel();

      System.out.println ( "Le compteur affiche: " + compteur );
      System.out.println ( "Le compteur affiche: " + Appels.compteur );
   }

   public static void appel() {
       compteur++;
   }

}
```

Expliquer.

2) En vous inspirant de la classe Crayon vue en cours, écrire une classe CompteBancaire. Cette classe devra permettre de créer des objets CompteBancaire. Un objet de type CompteBancaire aura un numéro de compte et un solde. Des méthodes de la classe CompteBancaire devront permettre de faire des dépots, ou bien des retraits, sur un compte. Une méthode devra permettre d'afficher le solde d'un compte.