

Exercice 1

On considère les classes C++ suivantes :

```
class Article {
    int num;
    string designation;
public:
    Article()
    {
        num= 0;
        designation= "inconnu";
    }
}

class Entrepot {
    Article *a;
public:
    Entrepot() {
        a= new Article[1000];
    }
    ...
}
```

Question 1.1

Quel espace mémoire approximatif la ligne de code C++ suivante réserve-t-elle? Expliquez. (Rappel : un caractère = 1 octet en C++, et un entier fait 4 octets).

```
Entrepot e;
```

Question 1.2

En java, quel espace réserverait la même ligne ?

Question 1.3

Écrire le destructeur de la classe entrepôt.

Exercice 2

En partant du diagramme UML,

Question 2.1

Pourquoi a-t-on intérêt à passer Article par pointeur ?

Question 2.2

écrire en C++ les classes :

- Entrepot
- Article
- LigneStock