

1. Ecrire l'en-tête d'une méthode appelée meth1 n'ayant ni paramètres ni valeur de retour.
2. Ecrire l'en-tête d'une méthode appelée meth2, n'ayant pas de valeur de retour et prenant comme paramètre un entier
3. Ecrire l'en-tête d'une méthode appelée meth3, n'ayant pas de valeur de retour et prenant comme paramètre un entier et une chaîne de caractères.
4. Ecrire une méthode ne prenant pas de paramètre et retournant toujours la valeur numérique 0,75.
5. Ecrire une méthode appelée inverse, prenant un paramètre de type double, et renvoyant son inverse (1/x).
6. Ecrire une méthode qui renvoie un nombre entier aléatoire compris entre 0 et 20.
7. Ecrire une méthode qui renvoie un nombre entier aléatoire inférieur à une valeur passée en paramètre.
8. Ecrire une méthode qui renvoie un nombre entier aléatoire compris entre deux valeurs passées en paramètres.
9. Ecrire une méthode qui renvoie un nombre entier aléatoire multiple de 3.
10. Ecrire une méthode qui renvoie le plus petit élément d'un tableau passé en paramètre
11. Ecrire une méthode qui renvoie la somme des éléments d'un tableau passé en paramètre
12. Ecrire une méthode qui génère un nouveau tableau rempli de 25 valeurs aléatoires inférieures à 100.
13. Ecrire une méthode qui génère un nouveau tableau rempli de 25 valeurs aléatoires, inférieures à une valeur passé en paramètre.
14. Ecrire une méthode qui génère un nouveau tableau rempli de 25 valeurs aléatoires, comprises entre deux valeurs passées en paramètre.