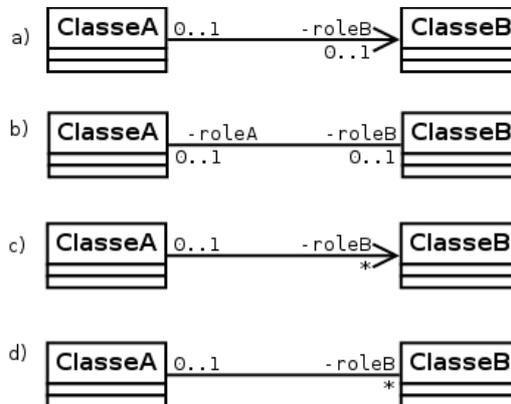


## TD révisions UML - JAVA

### I) Partie UML

- 1) Les instances décrivent-elles des méthodes ? Où sont décrites les méthodes ?
- 2) Quelle est la différence entre une opération et une méthode ? Dans quelle situation cette différence est-elle notable ?
- 3) Citez un diagramme par type de diagrammes.
- 4) Proposez une implémentation java pour chacune des situations suivantes :



- 5) Faites de la rétro-ingénierie : proposez le diagramme de classes de ce bout de code :

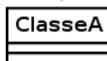
```
public class Panier {private Proprietaire sonProprio ;
    private ArrayList<Article> sesArticles;
    private float montantTotal;
    public Panier(Proprietaire p){...}
    public void ajouterArticle(){...}

    public void payer(){...}

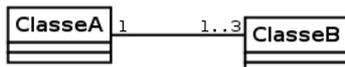
    ... }
```

- 6) Proposez les plus petits diagrammes d'objets respectant les diagrammes de classe suivant :

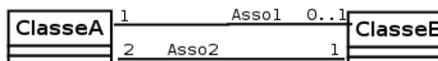
a) composé d'au moins 2 objets :



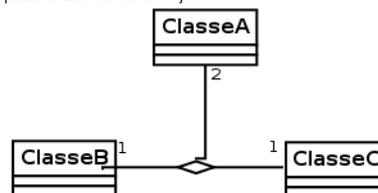
b) composé d'au moins 2 objets de ClasseA :



c) composé d'au moins 1 objet :



d) composé d'au moins 1 objet



- 7) On cherche à modéliser la structure de documents hiérarchisés. De tels documents contiennent deux types d'éléments : les paragraphes et les sections. Les sections peuvent contenir des paragraphes ainsi que des sous-sections, elles-même structurées de la même manière. On doit pouvoir afficher tous les types d'éléments, et en ajouter aux sections et sous sections.

## II) Partie JAVA

### 1) Héritage et constructeur

L'exercice consiste seulement à deviner la sortie du programme ci-dessous (la méthode `main` de la classe `EssaiConstructeurs`)

```
class A {
    A() {
        System.out.println("bonjour de A");
    }
}

class B extends A {
    boolean verite;
    int valeur;

    B() {
        System.out.println("constructeur B()");
    }

    B(int valeur) {
        this();
        this.valeur = valeur;
        System.out.println("constructeur B(int)");
    }

    B(boolean verite) {
        this.verite = verite;
        System.out.println("constructeur B(boolean)");
    }

    B(boolean verite, int valeur) {
        this(valeur);
        this.verite = verite;
        System.out.println("constructeur B(boolean, int)");
    }

    public String toString() {
        return "B : (" + verite + ", " + valeur + ")\n";
    }
}

class EssaiConstructeurs {
    public static void main(String[] argv) {
        B b = new B(true);
        System.out.println(b);
        b = new B(false, 5);
        System.out.println(b);
    }
}
```

## 2) Classe abstraite

Ecrivez les quatre classes suivantes :

- La classe `Animal` est abstraite et déclare uniquement une méthode abstraite nommée `action`, sans paramètre et qui ne retourne rien.
- La classe `Chien` hérite de `Animal` et définit la méthode `action` qui écrit à l'écran "J'aboie".
- La classe `Chat` hérite de `Animal` et définit la méthode `action` qui écrit à l'écran "Je miaule".
- La classe `EssaiChat` contient trois champs statiques :
  - un champ statique pour un attribut de type `java.util.Random` qui est initialisé dès sa définition
  - une méthode statique nommée `tirage` sans paramètre qui retourne un `Animal` qui a une chance sur deux d'être un `Chat` et une chance sur deux d'être un `Chien`.
  - une méthode `main` qui utilise la méthode `tirage` et invoque la méthode `action` sur l'animal obtenu par cette méthode.

## 3) Interface

Soit l'interface `Dessinable` et les classes représentant un rectangle, un cercle et un triangle. Ecrivez une classe `TestDessin` qui remplit un tableau contenant un triangle, deux rectangles et un cercle puis dessine chacun de ces objets.

```
interface Dessinable{  
    public void dessiner();  
}
```

```
class Rectangle implements Dessinable{  
    public void dessiner(){  
        System.out.println("je dessine un rectangle");  
    }  
}
```

```
class Cercle implements Dessinable{  
    public void dessiner(){  
        System.out.println("je dessine un cercle");  
    }  
}
```

```
class Triangle implements Dessinable{  
    public void dessiner(){  
        System.out.println("je dessine un triangle");  
    }  
}
```