

Durée : 3 h

1 OBJECTIFS

- Maîtriser les collections et les itérateurs
- Maîtriser les interfaces
- Maîtriser deux utilisations de la classe Scanner

2 TRAVAIL A REALISER

Nota : le travail demandé doit être terminé, en séance ou, à défaut, hors séance.

2.1 Créer un répertoire de travail

Si Bluej n'est pas ouvert, le lancer. **Visualiser le sujet dans un navigateur** pour bénéficier des liens.

Créer un répertoire `tp7` dans `In101` sur votre compte. *C'est dans ce répertoire que devront être stockés tous les programmes Java et exercices relevant de ce tp.*

2.2 Exercice 1 : Projet "shapeCollection" (interface, collection, itérateur)

Cet exercice s'inspire du projet `DBShapes` du [tp6](#).

2.2.1 Ouvrir le projet

Télécharger le fichier [shapeCollection.jar](#) lié à cet énoncé, et l'enregistrer dans le répertoire `tp7` précédemment créé.

Lancer *BlueJ* et ouvrir, le fichier `.jar` sauvegardé ci-dessus. [*Ouvrir non-BlueJ ...*].

2.2.2 Parcourir le projet `shapeCollection`

Ce projet correspond à peu près à ce à quoi vous deviez aboutir à la fin du TP6, mais en ayant remplacé la classe `Picture` par la classe `RandomPicture` (quasi-vide pour l'instant).

2.2.3 Générer une couleur aléatoirement

1. Écrire dans la classe `RandomPicture` une fonction `getOneColor()` qui devra retourner une couleur (`String`) aléatoirement parmi "red", "green", "blue".
2. Pour cela, utiliser **un objet de la classe** `Random` du JDK et un tableau des 3 couleurs possibles. Choisir la bonne version de `nextInt()` en consultant la javadoc version 6.
3. Essayer la nouvelle fonction en l'appelant vingt fois dans la méthode `main()` et en en affichant à chaque fois le résultat.

2.2.4 Générer une forme aléatoirement

1. Écrire dans la classe `RandomPicture` une fonction `getOneShape()` qui devra retourner une forme (`DBShape`) aléatoirement parmi cercle, carré, triangle ou hexagone. Elle prendra un seul paramètre de position qui sera utilisé à la fois pour les 2 coordonnées de la forme (ce qui la placera forcément sur une diagonale). La couleur sera générée aléatoirement, ainsi que la (ou les) dimension(s) nécessaire(s); chaque dimension devra varier entre 15 et 45 inclus.
2. Pour cela, utiliser un objet de la classe `Random` et une [structure de choix multiple](#). **Interdiction de créer plus d'une forme à chaque appel** de `getOneShape()`.
3. Essayer la nouvelle fonction en l'appelant 10 fois dans la méthode `main()` (au lieu des appels à `getOneColor()`), en partant de (0,0) et avec des positions espacées de 25, puis en affichant les résultats par `System.out.println()`. On améliorera l'affichage à l'exercice suivant.

2.2.5 Afficher une représentation textuelle d'une forme

1. Les affichages précédents ne sont pas très satisfaisants. **Redéfinir** la fonction `toString()` dans `DBShape` pour qu'elle retourne une `String` de la forme :
`{classe:couleur,surface}` par exemple : `{Circle:green,546.7769284744}`
2. Pour cela, lire la javadoc de `getClass()`; ensuite, dans la classe qu'elle retourne, deux fonctions semblent **a priori** intéressantes : `getName()` et `getSimpleName()`.

2.2.6 Gérer une collection de formes

1. Dans la classe `RandomPicture`, déclarer un attribut « liste de formes ». Pour rester le plus général possible, utiliser ici l'interface plutôt qu'une implémentation.
2. Modifier le constructeur de la classe `RandomPicture` pour qu'il ajoute à la liste qu'il aura créée (choisir une `ArrayList`) `pNb` formes générées aléatoirement comme au 2.2.4.3., et remplacer le contenu de la méthode `main()` par un appel au constructeur en lui passant 10.

2.2.7 Afficher la collection de formes

1. Créer une procédure `printAllShapes()` qui devra afficher textuellement toutes les formes de la liste (**parcours simple** d'une collection).
2. Dans la méthode `draw()`, afficher graphiquement toutes les formes de la liste (toujours un **parcours simple**), puis appeler la procédure créée à l'exercice précédent.
3. Dans le constructeur, ajouter un appel à `draw()`. + *une ligne de séparation dans le Terminal*.
4. Essayer plusieurs fois la méthode `main()` et vérifier la cohérence des affichages.

2.3 Exercice 2 : Le filtrage d'une collection

2.3.1 L'interface Condition

1. Pour pouvoir filtrer une collection, nous avons besoin de pouvoir passer en paramètre à la méthode de filtrage une condition que devra vérifier toute forme que l'on voudra supprimer de la collection.
Écrire l'interface `Condition` ne comportant qu'une fonction booléenne `verif()` avec un paramètre `DBShape` (pour vérifier une certaine propriété de cette forme).
2. Pour pouvoir tester, il nous faut créer au moins une condition. Écrire la classe `EstUnHexagone` qui vérifie si la forme passée en paramètre est bien un hexagone.

2.3.2 Supprimer des formes

1. Écrire la procédure `supprimerSi()` qui accepte en paramètre une `Condition` et qui supprime de la liste toutes les formes qui vérifient cette condition (et ne les affiche plus). **Attention !** Ce n'est plus un parcours simple puisqu'il y a modification de la collection.
2. A la fin de `draw()`, appeler la procédure précédente avec la condition `EstUnHexagone`.
3. Pour pouvoir mieux visualiser ce qui se passe, ajouter au début de `supprimerSi()` une pause de 3 secondes (méthode de `Canvas`) et à la fin un appel à `printAllShapes()`.

2.3.3 D'autres conditions

1. Écrire une nouvelle condition `EstBleue` qui vérifie si la forme passée en paramètre est bien de couleur bleue.
2. Écrire une nouvelle condition `AUneSurfaceSuperieureA` qui vérifie si la forme passée en paramètre a bien une surface supérieure à celle stockée dans cette condition (et passée en paramètre au constructeur).
3. Ajouter à la fin de `draw()` deux nouveaux appels à `supprimerSi()` : le premier pour supprimer les formes bleues, le second pour supprimer les formes de surface supérieure à 600.
5. Essayer plusieurs fois la méthode `main()` et vérifier les affichages graphiques et textuels.

2.4 Exercice 3 : Utiliser des algorithmes déjà programmés

2.4.1 L'inversion

1. Dans `draw()`, mettre en commentaires (`F8`) tout ce qui précède et tout ce qui suit l'appel à `printAllShapes()`.
2. Puisque `aList` est une collection, nous pouvons lui appliquer tous les algorithmes fournis dans la classe `Collections`. Essayer d'appeler `reverse(collection)` puis à nouveau `printAllShapes()`.

2.4.2 Le mélange aléatoire

1. Ajouter maintenant un appel à `shuffle(collection)`, puis à nouveau à la méthode `printAllShapes()`.
2. Essayer.

2.4.3 Le tri

1. Ajouter maintenant un appel à `sort(collection)` sans paramètre, puis à nouveau à `printAllShapes()`. Pourquoi cela ne compile-t-il plus ?
2. L'erreur n'est pas facile à interpréter. Mais la javadoc de `sort(collection)` dit « All elements in the list must implement the `Comparable` interface ». Ce n'est pas le cas des `DBShape` ...
3. Ajouter ce qu'il faut dans `DBShape` pour que les formes soient comparables par leur surface ; aide : `compareTo()` est déjà définie dans la classe `Double` ...

2.5 Exercice 4 : La classe Scanner (travail personnel *)

Créer un nouveau projet BlueJ et une nouvelle classe.

2.5.1 Intéraction avec le clavier

1. Dans une méthode statique `test1()` :
 - déclarer (au moins) 2 variables entières `first` et `second`
 - déclarer un `Scanner` et le connecter au clavier
 - déclarer une `String` `name` et un entier `value`
2. Faire répétitivement (au moins une fois !) :
 - demander un nom de variable (affichage du message + saisie d'un mot)
 - demander une valeur (affichage du message + saisie d'un mot)
 - selon le nom saisi, affecter la valeur à la bonne variable (sauf si le nom n'existe pas)
 - afficher le nom et la valeur des (au moins) 2 variables
 - arrêter la boucle si le nom saisi était « quit »
3. Compiler. Tester. Que se passe-t-il si on saisit autre chose qu'un nombre quand on nous demande une valeur ? Traiter l'exception en affichant un message signalant qu'on attend une valeur et en n'oubliant pas que le mot « fautif » n'a toujours pas été lu ...

2.5.2 Analyse de String

1. Dans une méthode statique `test2()` :
 - déclarer (au moins) 2 variables entières `first` et `second`
 - déclarer un `Scanner` et le « connecter » au clavier
 - déclarer une `String` `name` et un entier `value`, ainsi qu'une `String` `line`
2. Faire répétitivement (au moins une fois !) :
 - demander un nom de variable suivi d'une valeur (affichage du message + saisie d'une ligne)
 - déclarer un `Scanner` et le « connecter » à la ligne précédemment lue
 - récupérer le nom et la valeur saisis **en testant préalablement leur disponibilité**
 - selon le nom saisi, affecter la valeur à la bonne variable (sauf si le nom n'existe pas)
 - afficher le nom et la valeur des (au moins) 2 variables
 - arrêter la boucle si le nom saisi était « quit »
3. Compiler. Tester. Que se passe-t-il si on ne saisit rien ou si on saisit autre chose qu'un nombre après le nom de variable ? C'est l'avantage des tests préalables ...

2.6 Terminer la séance

Si pas fait antérieurement, **générer** (après l'avoir complétée !) la documentation de ces deux projets, puis sauvegarder les projets ouverts, puis fermer BlueJ [menu Projet, choix Quitter]. Si besoin, envoyer par mél à votre binôme, en fichiers attachés, tous les projets de ce tp (exportés sous forme de fichiers `.jar`). Se déloger.

Ce sujet a été élaboré par Denis Bureau.

* **travail personnel** : doit être commencé au cours de la séance de TP s'il reste un peu de temps