

Durée : 3 h

1 OBJECTIFS

- Maîtriser l'héritage et la rédéfinition
- Maîtriser les méthodes de la classe Object
- Savoir aussi structurer une application avec des paquetages
- **Attention !** Suivre scrupuleusement les instructions données dans ce sujet, et dans l'ordre.

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 pas fait antérieurement, fermer tous les projets ouverts dans BlueJ ou, si BlueJ n'est pas ouvert, le lancer. **Visualiser le sujet dans un navigateur** pour bénéficier des liens **ET en pdf** pour qu'il soit plus agréable à lire.

Créer un répertoire `tp4` dans `IN3R11` 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 "DBShapes" (héritage, redéfinition, Object)

Cet exercice va consister à structurer une application affichant des formes géométriques.

2.2.1 Ouvrir le projet

Télécharger le fichier [`DBShapes.jar`](#) lié à cet énoncé, et l'enregistrer dans le répertoire `tp4` précédemment créé.

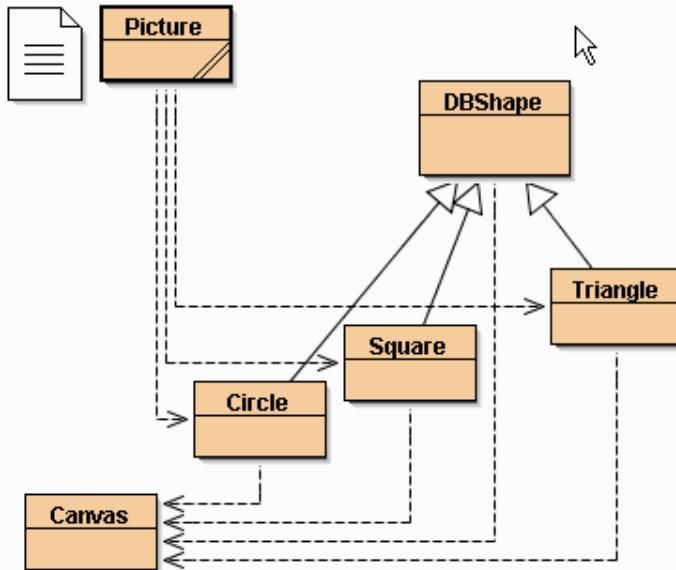
Lancer *BlueJ* et ouvrir, le fichier `.jar` sauvegardé ci-dessus. [*Ouvrir non-BlueJ*].

2.2.2 Découvrir et essayer le projet `DBShapes`

- Ce projet est quasiment identique au projet `Picture` du TP2. Instanciez la classe `Picture` et vérifiez le dessin obtenu par rapport aux instructions de la méthode `draw()` de cette classe.
 - On souhaite modifier les méthodes `moveRight()`, `moveLeft()`, `moveUp()`, `moveDown()` de la classe `Circle` pour qu'elles ne déplacent le cercle que de 10 (au lieu de 20). *Est-ce souhaitable d'avoir à effectuer cette modification 4 fois ?*
 - Déclarez au début de la classe `Circle` une constante nommée `STEP` et utilisez-la dans ces 4 méthodes pour que ce genre de modifications soit plus aisés à l'avenir.
 - On désire maintenant effectuer la même amélioration dans les classes `Square` et `Triangle`. *Est-ce souhaitable d'avoir à effectuer cette modification 3 fois ?*
- Plus généralement, parcourez le code source des classes `Circle`, `Square`, et `Triangle`. *Que remarquez-vous ? (le paragraphe suivant apporte une solution)*

2.2.3 Restructurer ce projet

Comme vous l'avez compris, beaucoup de points communs existent entre ces 3 classes, et il faut évidemment utiliser l'héritage pour éviter autant de duplication de code. A la fin de l'exercice, on devrait se retrouver dans cette situation :



Aide-mémoire

Les constructeurs sans paramètre doivent utiliser les valeurs suivantes.

Circle : 60, 60, yellow, 35
Square : 60, 60, blue, 35
Triangle : 50, 50, red, 20, 40

Créez une nouvelle classe DBShape ; remplacez tout ce qui s'y trouve par un copier/coller de l'intégralité de la classe Circle ; avant de compiler, remplacez tous les « Circle » par des « DBShape ».

2.2.4 La classe DBShape

Elle comprendra uniquement :

- les attributs communs
- un constructeur pour les initialiser (int, int, String) (*forme invisible au début*)
- un constructeur sans paramètres (0, 0, "black")
- les méthodes communes (donc non spécifiques)
- Compilez DBShape et voir le point suivant qui résout le problème pour trouver ...Spec. (aide : Spec veut dire spécifique)
- 2 méthodes ...Spec « bidon » (puisque on ne sait pas quelles instructions écrire tant qu'on ne connaît pas précisément la forme). Elles ne sont pas censées être appelées, mais seront redéfinies au 2.2.5. Il vaut mieux y mettre un message du style `System.out.println("Erreur du programmeur !")` ; pour être prévenu si ça se produisait quand-même ... *Cette façon de faire peu séduisante sera améliorée dans un prochain TP.*

2.2.5 Les sous-classes

Elles comprendront uniquement :

- les attributs spécifiques, le constructeur avec paramètres (à modifier), et le constructeur sans paramètre (**ne pas changer son comportement !**)
- les 2 méthodes ...Spec qu'on peut désormais écrire ou plutôt **redéfinir**.
Soit ça compile mais on a « Erreur du programmeur » (*la redéfinition est-elle bien signalée ?*)
Soit ça ne compile pas car on ne peut redéfinir une méthode privée (*corrigez, mais pas public*)
Si ça ne compile toujours pas (droits d'accès trop faibles), corrigez, mais pas `public` .

2.2.6 Tester les modifications

Tester le bon fonctionnement de cette « application ». *Tout fonctionne comme avant ?*

Tester « la bonne programmation » en cliquant sur « Exécuter les tests ». *Tout est vert ?*

2.2.7 La comparaison de formes

- Redéfinissez uniquement dans DBShape la méthode `equals` en traitant tous les cas vus au TD4. On considérera que la visibilité n'intervient pas dans le résultat de cette méthode. N'oubliez pas de signaler la redéfinition. Compilez.
- Ajoutez à la fin de la méthode `draw()` de Picture un affichage du résultat de la comparaison entre `sun` et `sun2` (*ces 2 cercles ont des caractéristiques différentes ...*)
- Supprimez le changement de couleur de `sun2` et déplacez-le horizontalement de 180 au lieu de 160. *La comparaison est-elle maintenant vraie ?*
- Modifiez la taille de `sun2` d'un facteur 2.5 au lieu de 1.5. Testez.
Résultat de la comparaison ? *Vous trouvez ça souhaitable ?*
Corrigez ce défaut en redéfinissant `equals` dans les sous-classes. Testez.
Que se passerait-il si on testait aDiameter en premier dans equals() de Circle ?
- **Attention !** Une mauvaise méthode `equals` peut créer des problèmes d'affichage dans Canvas.

2.2.8 Le comptage de formes et le Garbage Collector

- Ajoutez ce qu'il faut dans DBShape pour compter le nombre de formes (en + et en - !), tout en affichant un message utilisant `toString()` de Object (*Destruction de Circle@...*)
(Ce compteur `nbShapes` devra rester privé ==> accesseur) **Ne rien tester pour l'instant.**
- La redéfinition (optionnelle) de `toString()` dans les 3 sous-classes (sans duplication de code !) permettrait de montrer les valeurs des attributs ... (*Destruction de Circle@...:10,10,red,30*)
- Ajoutez au début de la méthode `draw()` de Picture un affichage du nombre de formes, précédé du message `p1:`. Essayez ; *est-ce bien p1:0 ?*
- Ajoutez à la fin de la méthode `draw()` de Picture un affichage du nombre de formes, précédé du message `p2:`. Essayez ; *est-ce bien p2:5 ?*
- Créez une deuxième Picture. *Est-ce toujours p1:0 et p2:5 ?* Mais heureusement que **non !**
- Tout à la fin de `draw()`, mettez ensuite à null `wall`, `roof`, et `sun2` pour que le Garbage Collector puisse détruire ces objets, puis réaffichez le nombre de formes, précédé du message `p3:`. *Est-ce bien p3:2 ?*
- **Non ?** Mais c'est normal. Le GC ne se déclenche que lorsque la JVM a besoin de mémoire ; il faut donc l'appeler explicitement par `System.gc()`. Ajoutez un dernier affichage à la fin, précédé du message `p4:`. *Est-ce bien p4:2 ?*
- **Non ?** Mais c'est normal s'il y a encore des références sur ces 3 objets ; et c'est le cas ! On peut s'en douter en regardant le dessin où aucun objet n'a disparu. On peut s'en convaincre en regardant le code de `Canvas.draw()` qui mémorise effectivement une référence vers l'objet à dessiner.
Il faut donc faire précéder (pourquoi pas suivre ?) les affectations à null par des `erase()` qui auront le double effet de supprimer toute référence aux objets et de les effacer sur le dessin ! Retestez. Créez une deuxième Picture. *Est-ce bien p4:2 ? puis p4:4 ?*
- **Non ?** Mais c'est normal. Le GC a seulement noté les objets qui doivent être « finalisés » c'est-à-dire détruits, mais il n'a pas eu le temps de le faire effectivement. Ajoutez l'instruction `pause(100);` pour lui laisser 100ms avant l'instruction suivante. *Est-ce bien p4:2 puis p4:4 ?*
- Oui ? Mais on perd 100ms à chaque fois, alors que le GC n'en a besoin que d'une ou deux ... Et si vous faites une pause de 2ms tout en lançant un autre programme en parallèle, on ne pourra garantir que le GC aura le temps d'effectuer toutes les finalisations possibles.
Il faut donc le lui demander explicitement en remplaçant la pause par `System.runFinalization()`. Retestez. *Ouf !*

2.2.9 Les paquetages (relire éventuellement ce [résumé de cours](#))

- Séparez « l'application » du reste des classes « utilitaires ».
- Pour cela, créez un nouveau projet paquetages [menu *Projet*, choix *Nouveau projet...*].
- Ouvrez une fenêtre Terminal sous Linux, allez dans le répertoire de ce tp, et listez le contenu du répertoire paquetages.
- Créez un nouveau paquetage application [menu *Edition*, choix *Nouveau paquetage...*].
- Double-cliquez sur le nouveau paquetage et ajoutez la classe `Picture` obtenue au 2.2.8 [menu *Edition*, choix *Copier une classe...*].
- Observez la ligne qui a été ajoutée au début de la classe `Picture` et dans la fenêtre Terminal, listez le répertoire paquetages, ainsi que le sous-répertoire application.
- Recommencez l'opération en créant un nouveau paquetage graphique pour les 5 autres classes. Compilez.
- Observez la ligne qui a été ajoutée au début de chaque classe et dans la fenêtre Terminal, listez le répertoire paquetages, ainsi que le sous-répertoire graphique.
- Retournez dans le paquetage application, et compilez. *Que se passe-t-il ?* Ajoutez ce qu'il faut pour corriger ce défaut (uniquement les classes indispensables). Compilez. *Un problème d'accès ?*
- Le mode `protected` nous a permis d'appeler `erase()` car nous étions dans le même paquetage, ce qui n'est plus le cas. Passez `erase()` en `public`, recompilez et testez.

2.3 Terminer la séance

Si pas fait antérieurement, 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.