

TP3

<p>Lectures préalables :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les notes de cours • Ce tutorial sur les collections et/ou celui là et/ou le chapitre2 • Revoir également les classes internes 	<p>Thèmes du TP :</p> <p>classes abstraites, interface, héritage</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code>package java.util</code> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <code>java.util.AbstractCollection</code> ◦ <code>java.util.AbstractSet</code> ◦ <code>java.util.Set</code> ◦ <code>java.util.TreeSet</code> ◦ <code>java.util.Vector</code> ◦ <code>java.util.HashMap</code> • <code>Iterator</code> , <code>Comparator</code> • classes internes
---	--

- Visualisez le sujet dans un navigateur en ouvrant `index.html` du répertoire qui a été créé à l'ouverture de `tp3.jar` par BlueJ; vous aurez ainsi accès aux applettes et pourrez expérimenter les comportements qui sont attendus.
- Soumettez chaque question à l'outil d'évaluation `junit3`.

(L'énoncé de la question 1 est inspiré du tutorial de Sun sur les [collections](#).)

Applette de Test

(essayez les 4 opérations avec, par exemple, 1 2 3 et 2 3 4)

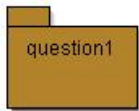
question1

.1) Compléter la classe "Ensemble", nommée `Ensemble<T>`

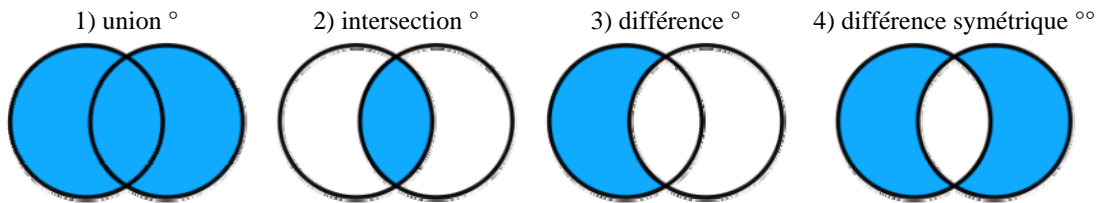
- Seule **une méthode** est à développer ici :
`public boolean add(T t)`.
- L'implémentation préconisée utilise une instance de la classe `java.util.Vector<T>`.

question1

.2) Complétez la classe de tests unitaires de la classe `Ensemble<T>` (pour la méthode `add()`)



.3) Enrichissez la classe `Ensemble<T>` avec ces 4 opérations :



AIDE :

° voir les méthodes `addAll` dans java.util.Collection

Dans la javadoc, "... adds each object ..." signifie "... calls `add()` for each object ..."

°° $((e \text{ union } e1) - (e \text{ inter } e1))$

Chaque opération retourne un nouvel ensemble, comme le suggère cette signature de la méthode "union"

```
public Ensemble<T> union( Ensemble<? extends T>e1) ...
```

une utilisation possible :

```
Ensemble e = ...
System.out.println(" union de e et de e1 : " + e.union(e1));
```

Attention ! `e` et `e1` ne doivent pas être modifiés.



.4) Enrichissez la classe de tests unitaires demandée en 1.2 (chaque méthode doit avoir été testée au moins

une fois)



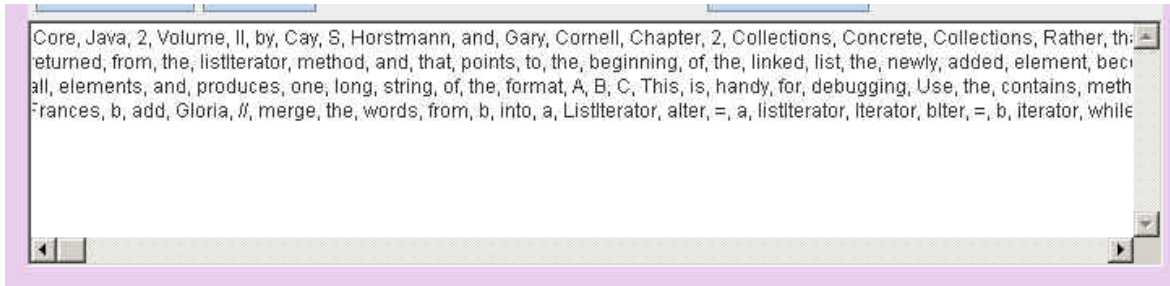
.5) Vérifiez le bon fonctionnement en complétant puis utilisant l'applette nommée `AppletteTestEnsemble`

Soumettez cette question à l'évaluation Jnews.



.1) Les listes et dictionnaires

Le texte de la fenêtre de l'applette ci-dessous est une liste constituée de mots extraits du [chapitre 2 de CoreJava2](#) consacré au "**LinkedList**" (les mots sont rassemblés dans une constante de type "String", nommée **CHAPITRE2** dans la classe **Chapitre2CoreJava2**).



Complétez la classe **Chapitre2CoreJava2** en développant ces deux méthodes de classe :

1. Obtention d'une liste de mots à partir de la constante CHAPITRE2

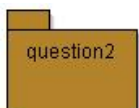
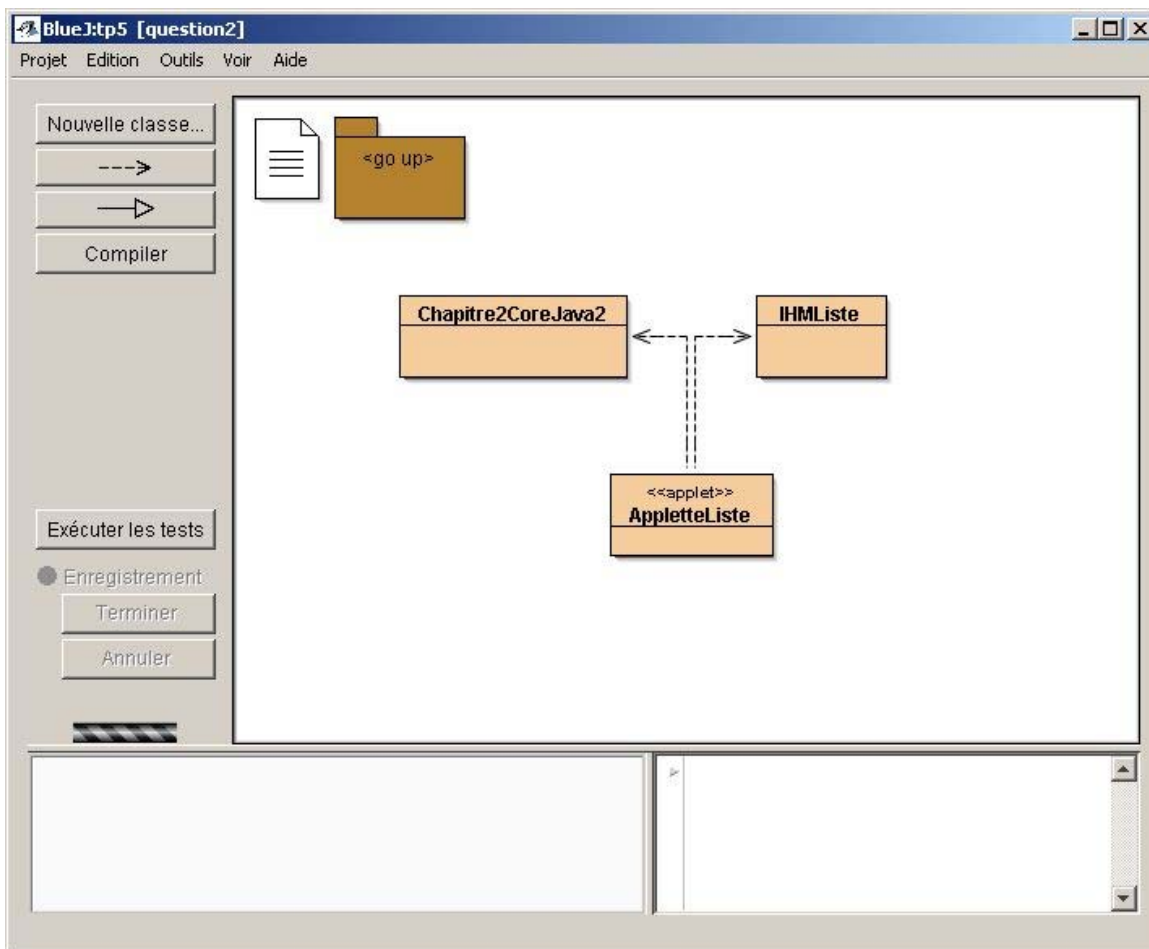
```
public static List<String> listeDesMots()
```

(utilisez une *LinkedList*)

2. Obtention d'une liste de couples <String,Integer> : à chaque mot du CHAPITRE2 est associé son nombre d'occurrences

```
public static Map<String,Integer> occurrencesDesMots( List<String> liste )
```

(utilisez une *HashMap*)



.2) Complétez la classe **IHMListe** afin d'implanter toutes les actions associées aux noms des boutons.

Certaines de ces actions sont déjà programmées. Il ne vous reste que **Croissant** et **Décroissant** à programmer.

rechercher : recherche du mot tapé dans la zone de saisie; le booléen, le résultat de la recherche est affiché. La touche Entrée du clavier a le même effet qu'une action effectuée sur ce bouton.

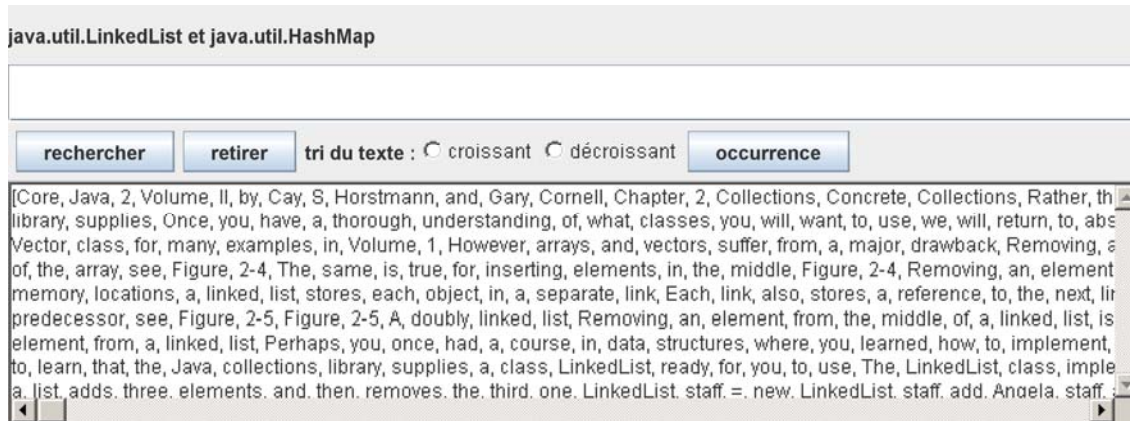
retirer : retrait de tous les mots commençant par le préfixe de la zone de saisie; le booléen, résultat du retrait est affiché.

croissant : tri du texte selon cet ordre; utilisez **Collections.sort**.

décroissant : tri du texte selon cet ordre; écrivez une classe interne implémentant l'interface `Comparator<T>`.

occurrence : obtention du nombre d'occurrences du mot présent dans la zone de saisie

une IHM au comportement attendu :



Recopiez dans `IHMListe2` les deux méthodes de `IHMListe` complétées à la question 2.2, puis ...

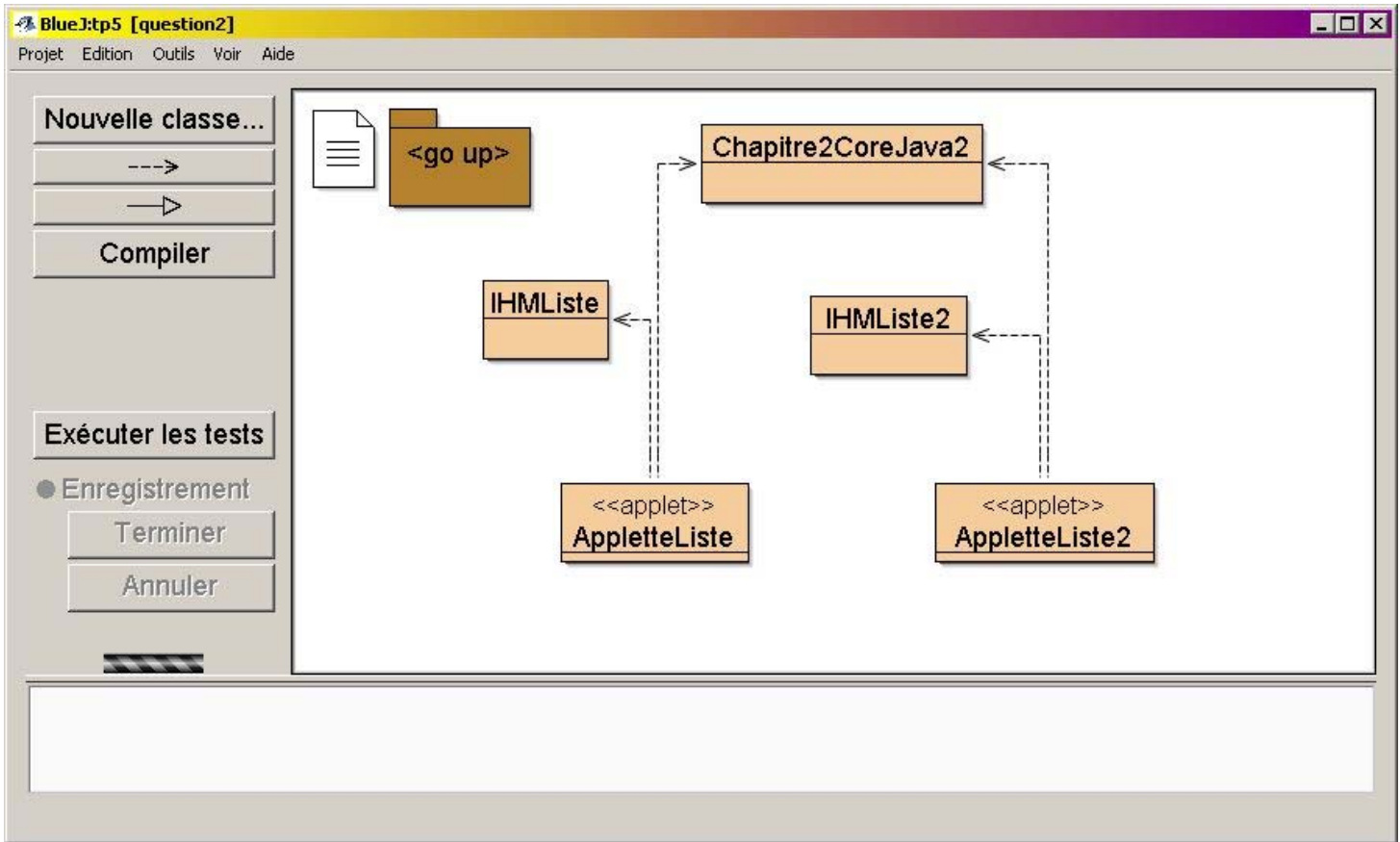


.3) Complétez maintenant, la classe `IHMListe2` afin d'implanter la possibilité d'annuler les actions de

modification du texte comme le retrait ou le tri sur la liste.

L'idée est de stocker l'état de la 'liste de String' à chaque action ('retirer', 'croissant', 'décroissant') dans une pile (`java.util.Stack<E>`). Et le dernier état de la 'liste de String' empilé est restitué à chaque action 'annuler'. Quand la pile est vide le bouton 'annuler' est sans effet.

Attention de bien mettre à jour la table des occurrences.



comportement attendu :

java.util.LinkedList et java.util.HashMap

rechercher retirer tri du texte : croissant décroissant occurrence annuler

(Core, Java, 2, Volume, II, by, Cay, S, Horstmann, and, Gary, Cornell, Chapter, 2, Collections, Concrete, Collections, Rather, than, getting, into, m...
 library, supplies, Once, you, have, a, thorough, understanding, of, what, classes, you, will, want, to, use, we, will, return, to, abstract, consideratio...
 Vector, class, for, many, examples, in, Volume, 1, However, arrays, and, vectors, suffer, from, a, major, drawback, Removing, an, element, from, t...
 of, the, array, see, Figure, 2-4, The, same, is, true, for, inserting, elements, in, the, middle, Figure, 2-4, Removing, an, element, from, an, array, Ar...
 memory, locations, a, linked, list, stores, each, object, in, a, separate, link, Each, link, also, stores, a, reference, to, the, next, link, in, the, sequenc...
 predecessor, see, Figure, 2-5, Figure, 2-5, A, doubly, linked, list, Removing, an, element, from, the, middle, of, a, linked, list, is, an, inexpensive, c...
 element, from, a, linked, list, Perhaps, you, once, had, a, course, in, data, structures, where, you, learned, how, to, implement, linked, lists, You, r...
 to, learn, that, the, Java, collections, library, supplies, a, class, LinkedList, ready, for, you, to, use, The, LinkedList, class, implements, the, Collec...
 a, list, adds, three, elements, and, then, removes, the, third, one, LinkedList, staff, =, new, LinkedList, staff, add, Angela, staff, add, Bob, staff, add

Soumettez cette question à l'évaluation Jnews.

Question optionnelle :

question3 .1) Le pattern **Fabrique/Factory**

Selon la bibliographie habituelle, l'objectif du Pattern *Factory* est de définir une interface pour la création d'un objet,

en laissant aux classes implémentant cette interface le choix de la classe à instancier pour cet objet.

Interface Factory<T>, l'implémentation de la méthode create est laissée aux "clients"

```
package question3;

public interface Factory<T>{
    public T create();
}

exemple : TextFactory

public class TextFactory1 implements Factory<TextComponent>{
    public TextComponent create(){
        return new TextArea(100,50);
    }
}
public class TextFactory2 implements Factory<TextComponent>{
    public TextComponent create(){
        return new TextField(40);
    }
}
```

Un usage :

```
public void utilisation( Factory fabrique ){
    TextComponent tc = fabrique.create();
    tc.setText( "essai" );
}

utilisation( new TextFactory1() );
utilisation( new TextFactory2() );
```

Proposez les fabriques d'ensembles **HashSetFactory**, (en utilisant la classe concrète java.util.HashSet) et **TreeSetFactory**, (en utilisant la classe concrète java.util.TreeSet).



.2) Complétez la classe de Tests unitaires

Il est inutile de soumettre cette question à l'évaluation Jnews.
