

TP n° 6

Introduction aux interfaces et aux classes abstraites : figures et tris

1 Figures

Exercice 1 On va définir une classe abstraite **Figure** dont voici le début :

```
public abstract class Figure{
    // coordonnées du centre approximatif de la figure
    private int posX;
    private int posY;

    public Figure(int x, int y){
        posX = x;
        posY = y;
    }
    .....
}
```

On définira aussi dans **Figure** les méthodes concrètes :

- `public int getPosX()` qui donnera la position horizontale du centre de la figure (abscisse);
- `public int getPosY()` qui donnera la position verticale du centre de la figure (ordonnée);

Ainsi que la méthode abstraite

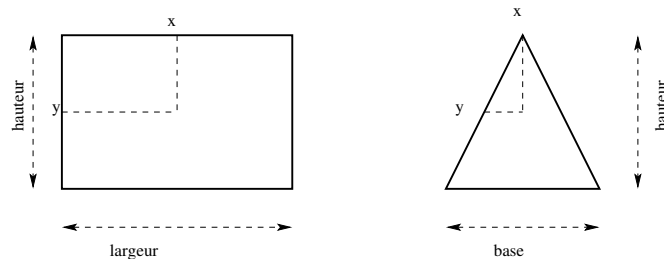
- `public abstract void affiche();` qui affichera un résumé des propriétés de la figure.

Écrivez le code de **Figure**.

On veut maintenant définir les classes concrètes suivantes : **Rectangle**, **Carre**, **Ellipse**, **Circle** et **Triangle**.
Donnez la hiérarchie de classes que vous choisiriez. Pour l'instant, n'écrivez pas de code pour ces classes.

Exercice 2 — Écrivez le code de la classe **Rectangle**. En plus des attributs qui sont déjà définis dans **Figure**, la classe **Rectangle** doit contenir les attributs **largeur** et **hauteur** qui sont de type **double** et qui ne sont pas modifiables. On doit passer en paramètres du constructeur la position du centre, la largeur et la hauteur. Dans la figure ci-dessous, **x** et **y** représentent la position du centre.

- Écrivez le code de la classe **Ellipse**. En plus des attributs qui sont déjà définis dans **Figure**, la classe **Ellipse** doit contenir les attributs **grand_rayon** et **petit_rayon** qui sont de type **double** et qui ne sont pas modifiables. On doit passer en paramètres du constructeur la position du centre, le **grand_rayon** et le **petit_rayon**.

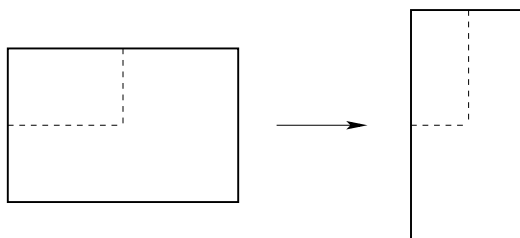


Exercice 3 — Écrivez le code de la classe `Carre`. On doit passer en paramètres du constructeur la position du centre et la longueur d'un côté.

— Écrivez le code de la classe `Circle`. On doit passer en paramètres du constructeur la position du centre et le rayon du cercle.

Exercice 4 Écrivez le code de la classe `Triangle`. On considère qu'un triangle est toujours isocèle et positionné comme sur le dessin ci-dessus. On doit passer en paramètres du constructeur la position du centre, ainsi que la base et la hauteur, de type `double` (cf. dessin). Dans la figure ci-dessus, x et y représente la position du centre, y est à la moitié de la hauteur.

Exercice 5 On définit l'interface `Deformable` qui contiendra la méthode `Figure deformation(double coeffH, double coeffV)` où `coeffH` est le coefficient de déformation horizontale, et où `coeffV` est celui de déformation verticale. Par exemple, dans le dessin ci-dessous, le rectangle de droite est la déformation du rectangle de gauche `rec` retournée par l'appel `rec.deformation(0.5, 1.5)`.



Quelles figures implémenteront `Deformable`? Quel devra être dans chaque cas le type réel de l'objet référencé par la valeur de retour?

Implémentez cette interface dans toutes les classes où c'est possible.

Exercice 6 Les méthodes des questions suivantes sont à ajouter (sauf indication contraire) dans `Figure`. Pour chacune d'entre elles, demandez-vous si elle doit être abstraite ou non, et dans quelles classes il convient de la définir ou la redéfinir. Vous pouvez faire ces questions dans l'ordre qui vous convient.

- Écrivez la méthode `double estDistantDe(Figure fig)` qui calculera la distance entre le centre de la figure sur laquelle est appelée la méthode et le centre de `fig`;
- Écrivez la méthode `double surface()` qui calculera la surface de la figure.
Rappel surface d'un triangle $base \times hauteur / 2$.
surface d'une ellipse $\pi \times grand_rayon \times petit_rayon$.
- Écrivez une méthode `déplacement(int x, int y)` qui déplace une figure (et la modifie donc) dans la direction indiquée par `x` et `y`.

2 Tris

Le tri à bulles est un algorithme classique permettant de trier un tableau d'entiers. Il peut s'écrire de la façon suivante en Java :

```
static void triBulles(int tab[])
{
    boolean change = false;
    do {
        change = false;
        for (int i=0; i<tab.length - 1; i++) {
```

```

        if (tab[i] > tab [i+1]) {
            int tmp = tab[i+1];
            tab[i+1] = tab[i];
            tab[i] = tmp;
            change = true;
        }
    }
} while (change);
}

```

Cette implémentation du tri à bulles permet de trier un tableau d'entiers. Maintenant on veut pouvoir utiliser tout autre type de données (muni d'une relation d'ordre) sans avoir à réécrire l'algorithme à chaque fois. Pour cela on va supposer définie comme suit, l'interface **Triable** :

```

public interface Triable {
    // échange les éléments en positions i et j
    void echange(int i, int j);

    // retourne vrai si l'élément de position i est plus grand que
    // l'élément de position j
    boolean plusGrand(int i, int j);

    // nombre d'éléments à trier
    int taille();
}

```

Les objets des classes implémentant cette interface devront représenter ainsi des **tableaux** d'éléments, comparables entre eux, que l'on souhaite trier.

Exercice 7 Écrivez dans l'interface **Triable** la méthode `static void triBulles(Triable t)` qui met en œuvre le tri à bulles pour les objets **Triables**. Elle est similaire à `static void triBulles(int tab[])`, à quelques différences près.

Exercice 8 Écrivez une classe **TabEntiersTriable** qui implémente l'interface **Triable** et permet à `triBulles(Triable t)` de trier un tableau d'entiers (selon leur ordre naturel). N'oubliez pas les constructeurs et la méthode `toString()` afin de pouvoir tester le tri.

Exercice 9 Écrivez une classe **TriBinaire** qui implémente l'interface **Triable** et permet à `triBulles(Triable t)` de trier un tableau de chaînes de bits (selon leur ordre naturel, c'est-à-dire $0 = 00 = 000 \dots < 1 = 01 = 001 \dots < 10 < 11 < 100$ etc.). N'oubliez pas les constructeurs et la méthode `toString()` afin de pouvoir tester le tri.

Exercice 10 Écrivez une classe **Dictionnaire** qui implémente l'interface **Triable** et permet à `triBulles(Triable t)` de trier des chaînes de caractères (en ordre alphabétique). N'oubliez pas les constructeurs et la méthode `toString()` afin de pouvoir tester le tri.