

Le radar Mitch 4.0

Le radar Mitch 4.0 est le tout dernier radar mis en service sur le marché.
Il contrôle la vitesse et il envoie les amendes... que rêver de mieux ?

Le radar tourne sur une architecture Java, alors quoi de mieux qu'un affichage généré par une archi JEE ?

Voici l'affichage que doit générer le radar sur l'ordinateur de celui qui s'y connecte :

Test de fonctionnement du radar Mitch 4.0

---- Initialisation ----

Test pour une vitesse maximale autorisée de : 80 km/h

La routarde : 177 km/h

Le radar indique : une amende sera envoyée.

La confortable : 41 km/h

Le radar indique : vitesse respectée

La citadine : 64 km/h

Le radar indique : vitesse respectée

Le bolide : 34 km/h

Le radar indique : vitesse respectée

La vieille : 165 km/h

Le radar indique : une amende sera envoyée.

---- Envoi des amendes ----

La voiture La routarde a reçu une amende. Elle comporte 5 passagers.

La moto La vieille roulait trop vite.

Le radar a collecté : 100€

Votre mission est donc de réaliser cet affichage via un projet JEE.

Précisions :

- Le radar contrôlera des voitures et des motos.

Chacune a un nom et une vitesse.

En ce qui concerne les motos, on veut savoir, lorsque l'on en crée une, si le conducteur porte un casque ou non.

Pour les voitures, on veut savoir, lorsque l'on en crée une, le nombre de passagers et si les ceintures sont attachées.

- La vitesse des véhicules sera définie directement dans la Bean par un random et non pas renseignée au moment de la création de l'objet :

```
protected int vitesse = new Random().nextInt((180 - 30) + 30);
```

Minimum : 30 / Maximum : 180

- Comme vous pouvez le voir, le radar affiche le nom du véhicule, sa vitesse, ainsi qu'une mention selon si la vitesse maximale autorisée est respectée ou non.

- Pour les véhicules ayant dépassé la vitesse, le radar enverra une amende.
Une amende équivaut à 50€.

Conseil :

Ne vous jetez pas tête baissée dans le code, comprenez d'abord tout ce que l'on attend.

Modéliser le projet (un petit dessin, une liste des classes avec leurs attributs, etc ...) pourra vous aider à bien le coder.