



# TP Animal

## Nouvelle affichage de la classe de test

**Thèmes** : l'héritage en Java, toString, méthode virtuelle, « super. »

**Le contexte étudié** : Des animaux, des mammifères, des chiens, des hommes, ...

Sous votre IDE, copiez/collez le projet précédent et appelez-le animal\_affichage.

Vous continuez à travailler dans le package animal.domain

Rappel : Dans le cadre d'un développement guidé par le test (TDD), votre responsable technique vous a fourni la classe TestAnimal. Ici, grâce à l'évolution des toString, l'affichage change ainsi :

### 1 Modification des toString

Cette fois, votre responsable technique vous impose l'affichage de TestAnimal suivant:

```
Je suis un animal de nom Truc.
Je suis un animal.
Je suis un animal de nom Médor. Je suis un mammifère. Je suis un
chien
Je suis un animal. Je suis un mammifère. Je suis un homme
Je suis un animal de nom Robert. Je suis un mammifère. Je suis un
homme
```

Conseils : Vous ne touchez pas au toString de Animal. Par contre avec un super.toString() « bien placé », vous modifiez le toString de Mammifere. Vous testez. Ensuite, encore en utilisant le terme super.toString(), vous modifiez le toString des classes Chien et Homme.

Bien sûr, au fur et à mesure, vous testez d'abord dans le main de chaque classe.

A quoi sert le terme « super. » ? : *.Appeler la...class...parent.....*  
*...super.toString().....appelle la méthode parent toString*  
*du parent.*

### 2 Au final, le runtime de la classe TestAnimal

Au final, vous vérifiez l'affichage de la classe fournie TestAnimal.

