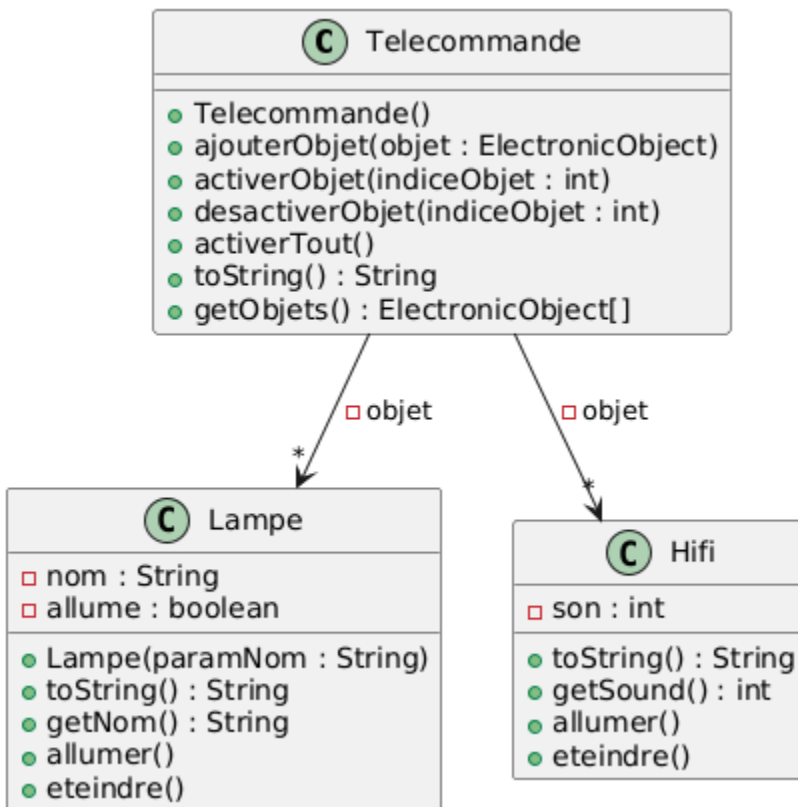


PETELOT Matthieu

PAQUIN Guillaume

Les 7 premières questions sont traitées superficiellement du fait que nous n'avons pas utilisé cette méthode directement (nous sommes partis sur la 2<sup>e</sup> option traitée plus tard dans le sujet). Pour la bonne compréhension du rapport, lors de votre première lecture, merci de lire les réponses pour la méthode 1 (pour les questions 3 4 et 5), il vous sera demandé de lire les réponses pour la méthode 2 plus tard.

## Question 2 :



## Question 3 :

Méthode 1 :

Pour gérer la gestion de chaînes Hifi, il faudrait créer des méthodes spécifiques à une liste comprenant des chaînes Hifi. Exemple : `desactiverLampe(...)` et `desactiverHifi(...)`.

Méthode 2 :

Nous avons seulement ajouté une classe qui est enfant de l'interface ElectronicObject. Cette classe a été créée avec 40 lignes de modification.

## Question 4 :

Méthode 1 :

Même manière, la classe télécommande possèdera une liste de Télévision nommée televisions par exemple.

Méthode 2 :

De la même manière que pour une chaîne Hifi, afin de manipuler une télévision, on va ajouter une nouvelle classe qui s'appellera Télévision et qui sera enfant de l'interface ElectronicObject.

## Question 5 :

Méthode 1 :

Si on copie colle, on copie également les bugs, donc ce n'est pas fou. De plus, si les listes ne sont pas ordonnées de la même manière (numéro de Lampe et Son maximal de la chaîne Hifi par exemple) il faudra recommencer la méthode de 0.

Méthode 2 :

Cela ne sert à rien de copier-coller comme les méthodes sont les mêmes pour toutes les classes.

## Question 6 :

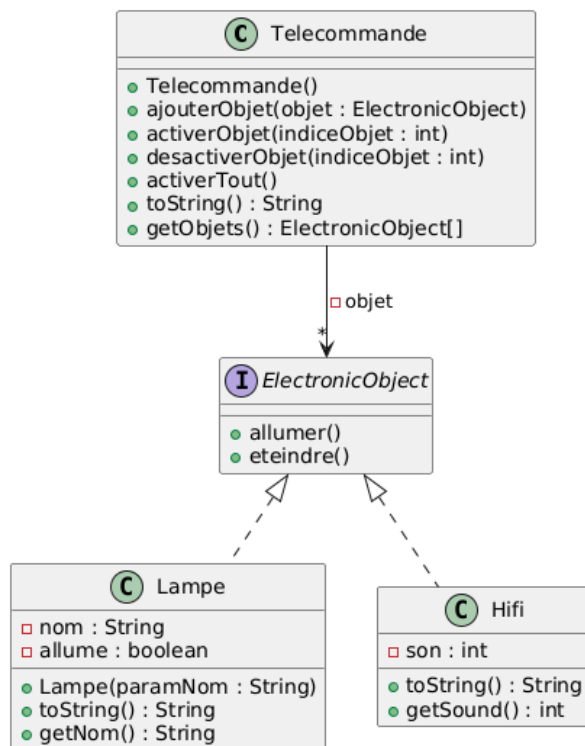
Les flèches d'association sont descendantes. Si on modifie la classe qui est pointée par la flèche, il faut penser à vérifier que cela ne pose pas de problème pour la classe qui est à la base de la flèche.

Si les méthodes allumer et éteindre de la chaîne Hifi sont modifiées ((augmenter/diminuer)Son), il faudrait modifier la classe télécommande et la classe Hifi, elle ne serait plus un objet électronique car il n'y aurait plus allumer/éteindre et ça sera plus compliqué. (Peut être utilisé une classe abstraite au lieu d'une interface pour ElectronicObject si cela devait se produire.)

## Question 7 :

Une télécommande contrôle des objets électroniques. Les objets électroniques peuvent être des lampes, des télévisions ou des chaînes hifi. Chaque objet électronique peut être allumé ou éteint par la télécommande. La télécommande peut également allumer l'ensemble des équipements qu'elle contrôle. Une télécommande peut enregistrer un nouvel appareil électronique.

## Question 8 :



## Question 12 :

c.f. questions précédentes avec Méthode 2

## Question 13 :

Il s'agit de la question 4) Méthode 2.

Néanmoins, on peut imaginer ici une classe télévision avec les mêmes caractéristiques qu'une chaîne Hifi (on pourrait presque réaliser une 2<sup>e</sup> interface "SoundObject" s'il avait été nécessaire).

## Question 14 :

c.f. classe television