

TP 10

UFR Math-Info
UE – L2/S4 – Programmation 4

Exercice 1 – Exception utilisateur

Il s'agit de reprendre l'exercice sur la structure Pile et de traiter les erreurs prévisibles (pile vide, pile pleine, ...) par une *Exception utilisateur*.

La classe Pile (pour mémoire) est structurée par deux variables d'instance (*int [] elements* et *int sommet*) et propose les méthodes suivantes : *pileVide()*, *empiler()*, *depiler()*, *viderPile()*, *afficherPile()*.

Q1. Création de la classe *PileException*

On vous demande de créer la classe *PileException* structurée par un attribut (*codeErreur*) dont la valeur représente le code de l'erreur (par exemple -1 pour pile vide, ...). La classe propose également une méthode (*getCodeErreur()*) permettant l'accès à la valeur de l'attribut *codeErreur*.

Q2. Utiliser la classe *PileException* pour gérer les erreurs de la classe Pile

Q3. Capturer les exceptions *PileException* dans la classe principale (*TestPile*).

Exercice 2 – Mise en œuvre des exercices du TD10

Coder et tester tous les exercices du TD 10