

Exercices

CONTENU

Le robot.....	2
---------------	---

LE ROBOT

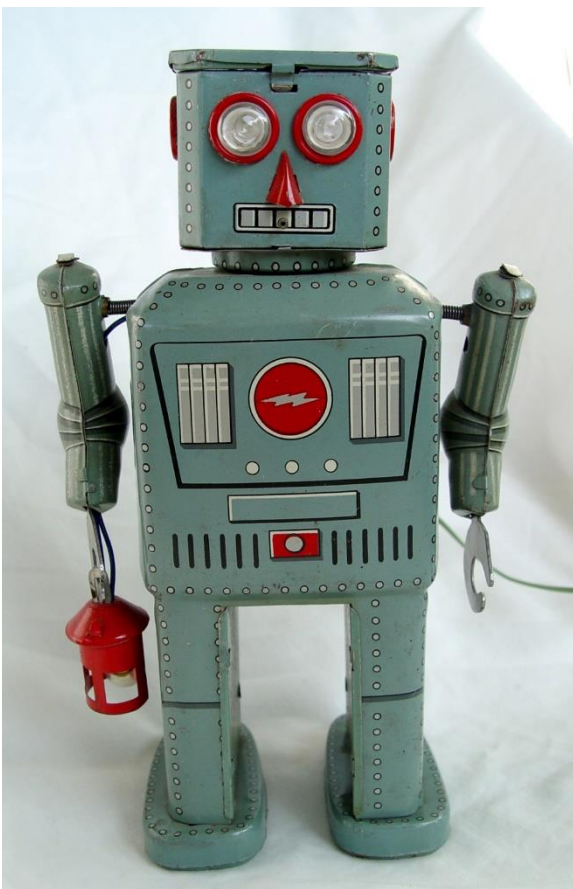
Choisissez un robot de votre choix que vous allez modéliser.

Dans un premier temps vous réaliserez le diagramme UML de la classe Robot, puis vous coderez en Java cette classe.

Vous utiliserez dans cette classe une énumération (enum en langage Java), le but étant de pouvoir ensuite utiliser cette classe dans un programme pour la manette qui contrôlera le robot.

Votre code devra être suffisamment commenter et documenter car lorsque vous l'aurez terminé vous l'enverrez à votre formatrice qui le mettra à disposition de l'ensemble du groupe sur Github pour le codage de la manette ou télécommande qui contrôlera votre robot.

Pour vous donner de l'inspiration voici quelques exemples de robot :





--- FIN DU DOCUMENT ---