

Travaux Dirigés n°1

Java Avancé

—M1 Apprentissage—

Révisions

Objets, références, égalité, encapsulation, mutabilité, redéfinition etc.

► Exercice 1. Eclipse

1. Que se passe lorsque vous tapez `main` puis `ctrl` et barre d'espace dans une classe vide ?
2. Même question en tapant `toStr` puis `ctrl` et espace dans une classe ?
3. Que se passe t-il si l'on tape `sysout` et que l'on appuie sur `ctrl` et espace dans une méthode `main` ?
4. Créer un champ `toto` de type `int` dans une classe. Que se passe t-il si l'on tape `get` puis `ctrl` et espace dans la classe ? Et `set` puis `ctrl` et espace ?
5. Sélectionner le nom de la classe. Que se passe t-il si l'on tape `⌘` (alt)+`⌘`+R ?
Même question avec le champ `toto`.
6. Il peut être utile de voir le code source utilisé par la JDK. Pour cela, télécharger le fichier `src.zip` sur le site d'oracle (sur les machines du CRIO c'est déjà dans `/usr/local/jdk***/src.zip`) et attacher-le dans `Window` » `Preferences` » `Installed JREs` » `Edit` » `rt.jar` » `Source Attachment`. Déclarer une variable de type `String` et cliquer sur `String` en maintenant la touche `ctrl`. Que se passe-t-il ?
7. Si la javadoc n'est pas proposée dans Eclipse, mettre `https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/` dans Javadoc Attachment.

► Exercice 2. Recherche de nombres premiers

Cet exercice constitue un prérequis pour le cours de Java Avancé, si vous ne parvenez pas à le faire, manifestez-vous rapidement.

Rappel : pour tester si un nombre p est premier, une méthode simple consiste à tester tous ses diviseurs potentiels entre 2 et \sqrt{p} . Le nombre p est premier si et seulement s'il n'existe aucun $x \in \{2 \dots \sqrt{p}\}$ tel que le reste de la division $\frac{p}{x}$ est nul.

1. Créer une classe qui s'appelle `PrimeCollection` et a en champ privé une instance de `java.util.ArrayList<Integer>`.

2. Créer une nouvelle méthode `initRandom(n, m)` pour initialiser une `PrimeCollection` avec `n` entiers tirés aléatoirement entre 1 et `m`. (Pour générer des nombres aléatoires, utiliser `java.util.Random`).
3. Ajouter une méthode privée `isPrime(p)` qui retourne `true` si l'entier `p` passé en paramètre est premier ou `false` sinon.
4. Écrire une méthode `printPrimes` qui affiche uniquement les nombres premiers de la collection.
5. Écrire une méthode `main` pour qui génère une collection de 100 entiers aléatoires tirés entre 1 et 100, et affiche ceux qui sont premiers grâce aux méthodes précédentes.

► Exercice 3. Parser

1. Créer une méthode qui prend un tableau de `String`, un `char` et renvoie une `String` correspondant à la concaténation de chaque élément du tableau séparé par le `char`. Par exemple pour les arguments `{"Afghanistan", "AF", "AFG", "004"}` et `';` la fonction doit renvoyer `"Afghanistan;AF;AFG;004"`
2. Créer la méthode inverse à celle d'au dessus : elle prend un `String`, un `char` et renvoie un tableau de `String`.

► Exercice 4. Point

Le but est d'écrire une classe représentant des coordonnées cartésiennes.

1. Créer une classe `Point` avec deux champs **privés** `x` et `y`, puis écrire une méthode `main` avec le code suivant :

```
1 Point p=new Point();
2 System.out.println(p.x+" "+p.y)
```

Pourquoi cela fonctionne t-il ?

2. Créer une classe `TestPoint` avec un `main` ayant le même code que précédemment. Que se passe-t-il ? Comment peut-on y remédier ?
3. Pourquoi il faut toujours que les champs d'une classe soient privés ?
4. Qu'est-ce qu'un accesseur ? Doit-on le faire ici ?
5. Créer un constructeur prenant les coordonnées du point en paramètre (appelés `px` et `py`). Quel est le problème au niveau du `main` ?
6. Modifier les paramètres du constructeur pour les appeler `x` et `y`. Que se passe-t-il ?
7. On veut pouvoir connaître à tout moment le nombre de points qui ont été créés. Comment faire ?
8. Écrire un autre constructeur prenant un point en argument et utilisant les coordonnées de ce dernier pour la création. Comment le compilateur sait quel constructeur appeler ?
9. Faire en sorte que l'appel à `System.out.println(point);` affiche les coordonnées du point comme ceci : (x, y) .

► Exercice 5. Egalité

On utilise la classe `Point` de l'exercice précédent.

1.

```
Point p1=new Point(1,2);
Point p2=p1;
Point p3=new Point(1,2);

System.out.println(p1==p2);
System.out.println(p1==p3);
```

Qu'affiche ce code ? Pourquoi ?

2. Écrire une méthode `isSameAs(Point)` renvoyant `true` si deux points ont les mêmes coordonnées.

3.

```
Point p1=new Point(1,2);
Point p2=p1;
Point p3=new Point(1,2);

ArrayList<Point> list = new ArrayList<>();
list.add(p1);
System.out.println(list.indexOf(p2));
System.out.println(list.indexOf(p3));
```

Quel est le problème ? Lire la doc d'`indexOf` (ou faire `control+clik` gauche sur `indexOf`) et indiquer quelle méthode est appelée. Modifier la classe `Point` pour résoudre le problème.

4. Que doit renvoyer `p1.equals(new String());` ?

► Exercice 6. Ligne brisée

On utilise toujours la classe `Point` de l'exercice précédent. On veut maintenant écrire une classe représentant une ligne brisée, c'est-à-dire une suite de points. La ligne brisée aura un nombre maximum de points défini à la création, mais pouvant varier d'une instance à une autre.

1. On utilisera un tableau pour stocker les points d'une ligne brisée. Écrire le constructeur d'une ligne brisée.
2. Écrire une méthode `add` ajoutant un point à la ligne brisée. Si on écrit pas de code supplémentaire, que se passe t il si on dépasse la capacité fixée ? Que faire ?
3. Écrire une méthode `pointCapacity()` et `nbPoints()` indiquant la capacité de la ligne brisée et le nombre de points actuellement sur la ligne.
4. Écrire une méthode `contains` indiquant si un point passé en argument est contenu dans la ligne brisée. Vous utiliserez pour cela une boucle **for each** et non une boucle classique.
5. Que se passe t-il si `null` est passé en argument à la méthode `contains` ? Et si on a fait un `add(null)` avant ? Regarder la documentation de `Objects.requireNonNull(o)`.
6. Soyez plus moderne et modifier la classe afin qu'elle utilise une `LinkedList` plutôt qu'un tableau (et ainsi ne plus avoir de limite sur sa taille). Que deviennent `pointCapacity`, `nbPoints` et `contains` ?

► Exercice 7. Mutabilité et cercle

1. Ajouter une méthode `translate(dx, dy)` à `Point`. Quelles sont les différentes signatures et possibilités pour cette méthode ?
2. Écrire une classe `Circle`, défini comme étant un point (centre) et un rayon, ainsi que son constructeur.
3. Écrire le `toString`.
4. Écrire une méthode `translate(dx, dy)` qui translate un cercle.

5.

```
Point p=new Point(1,2);
Circle c=new Circle(p,1);

Circle c2=new Circle(p,2);
c2.translate(1,1);

System.out.println(c+" "+c2);
```

Quel est le problème ? Que faire pour l'éviter ?

6. Quel est le problème si on écrit une méthode `getCenter()` renvoyant le centre ? Pour y réfléchir, que fait le code suivant ?

```
Circle c=new Circle(new Point(1,2), 1);
c.getCenter().translate(1,1);
System.out.println(c);
```

Modifier pour que cela soit correct.

7. Ajouter une méthode `surface()` et l'ajouter dans l'affichage du cercle.
8. Ecrire la méthode `equals` d'un `Circle`.
9. Créer une méthode `contains(Point p)` indiquant si le point `p` est contenu dans le cercle.
10. Créer la méthode `contains(Point p, Circle...circles)` qui renvoie vrai si le point est dans un des cercles. Doit-on en faire une méthode statique ?

► Exercice 8. Anneaux

On veut définir maintenant un anneau : un cercle dont un cercle interne a été supprimé.

1. Est-ce intéressant de faire de l'héritage ici ?
2. Écrire une classe `Ring`, prenant en argument un centre, un rayon et un rayon interne (qui doit être inférieur au rayon).
3. Écrire la méthode `equals`.
4. On veut afficher un anneau avec son centre, son rayon et son rayon interne. Quel est le problème si on fait `System.out.println(ring);` sans code supplémentaire ? Le corriger.

5. Écrire une méthode `contains(Point)` en évitant d'allouer des objets ou de dupliquer du code.
6. Écrire la méthode `contains(Point p, Ring...rings)`.