

Projet BPO

Le jeu de mots

Le premier objectif est la réalisation du jeu de mots.

Remarques préliminaires :

- *Sauf précision contraire, tous les noms fixés dans les différents énoncés sont à respecter impérativement. Les projets seront testés de façon automatique et doivent donc respecter des conventions de nommage communes.*
- *Pour mémoire, le diagramme de classes étudié en TD est rappelé à la fin de cet énoncé et vous devez le respecter. Faites attention aux différents packages.*
- *Chaque paragraphe de cet énoncé vous guide dans la réalisation de façon à être efficace. Pensez à vous en inspirer la prochaine fois pour mettre au point votre méthode de travail.*

Création d'un projet sous IntelliJ

1. Ouvrir **IntelliJ**, créer un nouveau projet (peu importe son nom).
2. Dans le répertoire **src** de ce projet, créer le package **projetBPO** ; ce package représente le package principal de votre projet.
3. Dans le package **projetBPO**, créer le package **jeux** et le sous-package **jeudemots**.

La classe Dictionnaire

4. Écrire le constructeur ainsi que les fonctions **setMots(String... mots)** et **contient** (la casse n'a pas d'importance). Le test de ces fonctions se fait avec JUnit.
5. Écrire et tester de même la fonction **toString**. Le format de la chaîne résultat est libre. Penser à **StringBuilder** pour minimiser la création d'objets morts.
6. Écrire et tester la fonction **iterator** : l'itérateur permet de parcourir tous les mots du dictionnaire, quelle que soit leur longueur.

La fonction **setMots(String nomFichier)** devra permettre de remplir le dictionnaire à partir des mots contenus dans un fichier, dont le nom est passé en paramètre. Cette fonction est ignorée pour l'instant ; elle fera l'objet d'une question ultérieure.

La hiérarchie des états

7. Reprendre l'interface **IEtat** et la classe abstraite **EtatAvecEtatFinalPredefini** sur Arche. Écrire et tester la classe **JeuDeMots**.

*Rappel : Deux états sont identiques s'ils contiennent le même mot (sans tenir compte de la casse). L'itérateur de **JeuDeMots** permet de parcourir tous les mots du dictionnaire ne comportant qu'une lettre de différence avec le mot courant (sans tenir compte de la casse).*

*Idee : utiliser la fonction **toLowerCase()** de **String** pour convertir les mots en minuscules.*

À faire avant la prochaine séance

8. Terminer le TP si besoin.
9. Écrire et tester la fonction **setMots(String nomFichier)** de **Dictionnaire**, en utilisant les fichiers mis à disposition sur Arche.

Diagramme de classes UML

