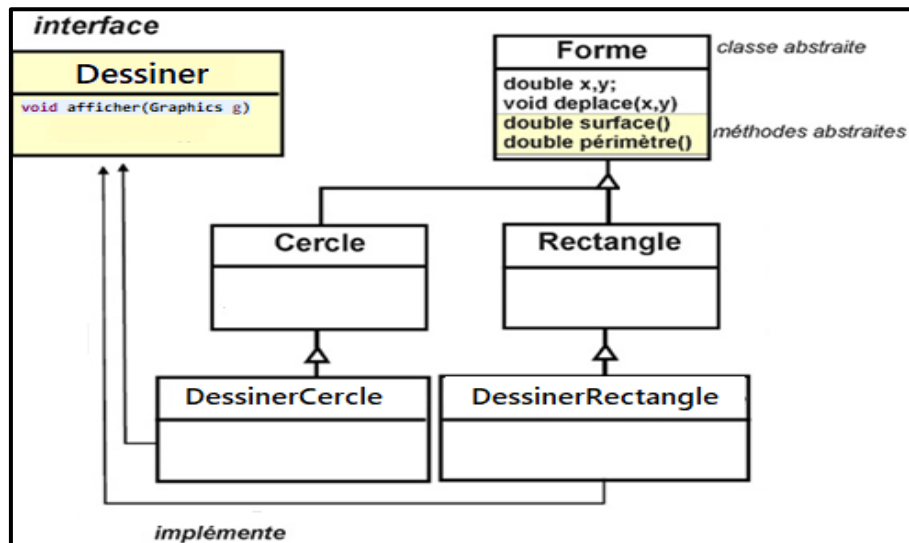


TP_TD N°4 : Interfaces et classes abstraites

Exercice1 :



Questions :

1. Lancer Eclipse.
2. Créer un nouveau projet java nommé « FormeGeometrique ».
3. Dedans ce projet, créer un nouveau package nommé Forme
4. En se basant sur le diagramme UML mentionné ci-dessus :
 - a. Créer la classe abstraite Forme;
 - b. Créer les sous classes « Cercle » et « Rectangle »;
5. Dans le programme principal :
 - a. Créer quatre objets (deux objets de la classe : « Cercle » et deux objets de la classe « Rectangle »).
 - b. Calculer la somme de leurs périmètres puis afficher le résultat.
 - c. Calculer la somme de leurs surfaces puis afficher le résultat.

Exercice2 :

Dans cet exercice on souhaite tracer les objets des classes qui implémentent l'interface « Dessiner ». Pour cela, on utilisera la classe prédéfinis Graphics (import java.awt.Graphics;) pour pouvoir exploiter ses méthodes.

Reprendre l'exercice précédent, puis :

- a. Créer l'interface « Dessiner »;
- b. Implémenter l'interface « Dessiner » par les classes « DessinerCercle » et « DessinerRectangle ».
- c. Demander à votre formateur les classes suivantes :
 1. Classe GUIHelper
 2. Classe JCanvas
 3. Classe Main (programme principale)
- d. Créer quatre objets (deux objets de la classe : « DessinerCercle » et deux objets de la classe « DessinerRectangle »).
- e. Dessiner ces objets.
- f. Déplacer ces objets.
- g. Effacer ces objets.