

M3103 - ALGORITHMIQUE AVANCEE

JAVA - TP N°2

L'objectif de ce TP est de programmer vos premiers objets Java. Il est basé sur le travail que vous avez produit au cours du TD2.

1 Classe Joueur

1.1 Implémentez la classe Joueur.

N'oubliez pas les getters et les setters.

En particulier, certains setters seront dotés de contrôles de valeurs. Il faut s'assurer que :

- Le nom du joueur à affecter aux instances de la classe Joueur ne doit pas être une chaîne de caractère vide
- Le numéro à affecter aux instances de la classe Joueur ne doit pas être un nombre inférieur à 1
- Le poste à affecter aux instances de la classe Joueur ne doit pas être une chaîne de caractère vide

1.2 Programme de test

Ecrivez une autre classe dotée d'une procédure "main". Cette nouvelle classe sera un programme de test de la classe Joueur.

Ce programme créera quelques joueurs et les affichera.

2 Classe Equipe

2.1 Implémentez la classe Equipe.

Il est nécessaire pour cette question de trouver comment traduire, en langage objet Java, la relation entre les joueurs et les équipes du diagramme de classe UML.

3 Programme de test

Ecrivez une autre classe dotée d'une procédure "main". Cette classe sera un programme de test de vos classes Joueur et Equipe.

Ce programme créera des joueurs et les affectera à plusieurs équipes.

Vous afficherez les joueurs et les équipes pour vérifier votre code.