PROSIT ALLER



CONTEXTE

Un type a fait un programme pour créer des points en 2D puis il essaie avec des points en 3D mais il rencontre des difficultés avec la structure du code :

* Redondances et similitudes
* Iel n’arrive pas à passer un point 3D en 2D



MOTS CLES

* Parcours
* 2D et 3D
* Héritage
* ABST
* Classe
* Virtu
* Poly
* Redondance
* Abstract



PROBLEMATIQUE

* Comment passer d’un point 3D en 2D et inversement ?
* Comment restructurer le code pour éviter les redondances ?



Contraintes :

* Coordonnées à enlever Z.
* Pas de redondance
* Structure du main (photos programme)



Livrables :

* Diagramme de classe
* Programme



Généralisation :

* Savoir implémenter l’héritage (en tuant ses grands-parents)



Piste de solutions :

* Constructeur vide
* Créer classe avec héritage
* Modifier partie « parcours » du code
* Enlever coordonnées Z



Plan d’action :

* Faire le diagramme de classe
* Conception du code -> classe en se basant sur le main
* Conclure

