



MASTER LANGUE ET INFORMATIQUE

Travaux Pratiques n° 9 Mise en œuvre des exceptions 2 déverminage d'un programme

1. LECTURE ROBUSTE

On souhaite utiliser des exceptions prédéfinies pour créer une classe permettant une lecture robuste au clavier.

Question 1 : Rechercher sur la java doc, les exceptions susceptibles d'être utilisées

Question 2 : Créer la classe RobustKeyboard dérivée de la classe Keyboard utilisant ces exceptions.

Question 3 : Créer la classe testRobustKeyboard permettant de tester RobustKeyboard.

2. DEVERMINAGE D'UN PROGRAMME

On souhaite utiliser un programme de déverminage (debugger) permettant de contrôler l'exécution d'un programme sans ajouter de code.

Question 1 : Lancer le programme testRobustKeyboard en mode déverminage. Ouvrir la perspective Debug. Supprimer la tâche.

Question 2 : Ajouter un point d'arrêt (clic droit sur la marge à gauche de l'instruction) à la première instruction de testRobustKeyboard (Un point d'arrêt est signalé par le symbole rond bleu). Lancer le programme testRobustKeyboard en mode déverminage

Question 3 : On souhaite exécuter le programme pas à pas. Quelles sont les différentes options ? Exécuter le programme pas à pas pour vérifier le comportement des méthodes de RobustKeyboard.

Question 4 : Il est possible d'inspecter la valeur des variables quand le programme est à un point d'arrêt ou en mode pas à pas. Mettez un point d'arrêt à la ligne ci-dessous de la méthode Lire de RobustKeyboard.

`char oldcar = '', car ;`

Quelles sont les variables affichées ? Continuer l'exécution pas à pas de la boucle suivante en inspectant les valeurs de ligne_lue, i et car.