

Campos Carlos
Mehin

2TL2

Développement informatique orienté application (Horsie)

3.1. Un animal

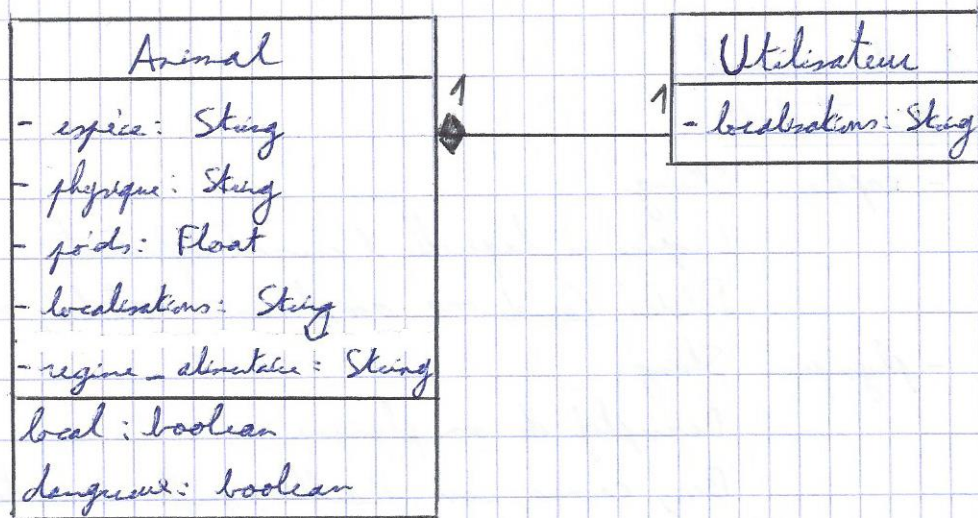
1. Les attributs

- espèce: String
L'espèce à laquelle l'animal appartient.
Insectes, poissons, amphibiens, reptiles, mammifères, oiseaux.
- physique: String
Description de son physique
Bec, cornes, cou, écailles, griffes, moustaches, narines, oreilles, pattes, plumes, poils, queue, sabots, yeux, couleur, ...
- poids: Float
Le poids de l'animal
3,5 kg, 20 kg, 250 kg, 50 g, ...
- localisations: String
Région de l'animal et de l'utilisateur.
Afrique, Europe, Amérique du Sud, Amérique du Nord, Asie, Océanie, Antarctique, Arctique.
- régime alimentaire: String
Le régime alimentaire de l'animal.
herbivore, carnivore, omnivore, piscivore, frugivore, granivore, insectivore, nectarivore, charognard, folivore.

2. Les méthodes

- local: boolean
Utilisé en paramètre la localisation de l'animal ainsi que de l'utilisateur. Renvoie 1 (true) si même localisation, 0 (false) sinon.
- dangereux: boolean
Entre en paramètre le poids de l'animal ainsi que son régime alimentaire. Renvoie 1 (true) si carnivore et pèse plus de 50 kg, 0 (false) sinon.

3. Diagramme UML



3.2. Un point

1. Les attributs

x : entier
abscisse du point
0, 1, ...

y : entier
ordonnée du point
0, 1, ...

2. Les méthodes

get x : entier
utilise en paramètre l'abscisse du point et le renvoie.

get y : entier
utilise en paramètre l'ordonnée du point et le renvoie.

distance(Point): float
utilise en paramètres les coordonnées des points, calcule la distance entre les 2 et renvoie la distance entre les 2.

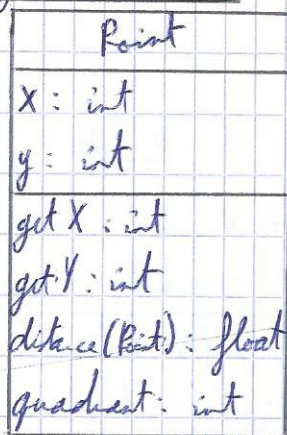
quadrant : entier
utilise en paramètre les coordonnées des points, et renvoie dans quel quadrant du cercle trigonométrique le point se trouve.

Congo Campus

Helin

2 TL2

3. Diagramme UML



3.3. Un parallélogramme

1. Les attributs

sommet 1: point

coordonnées d'un point

(0;1), (1;0), (1;2), (2;1), ...

sommet 2, sommet 3, sommet 4: point

coordonnées d'un point, comme sommet 1.

2. Les méthodes

surface: float

utilise en paramètre les coordonnées des 4 sommets et calcule la surface de la forme créée. Elle renvoie la valeur de la surface.

perimetre: float

utilise en paramètre les coordonnées des 4 sommets, calcule le périmètre de la forme créée et le renvoie.

longueur: float

utilise en paramètre les coordonnées des sommets, calcule la longueur et la renvoie.

hauteur: float

utilise en paramètre les coordonnées des sommets, calcule la hauteur et la renvoie.

3. Diagramme UML

