

# Java avancé - TP 5 - Thread, Runnable et Timer

Romain Péchoux

15 janvier 2010

## Exercice 1 :

Créer une classe **Compteur**. Un compteur a un nom (Toto par exemple) et il compte de 1 à n (nombre entier positif quelconque). Il marque une pause aléatoire entre chaque nombre (de 0 à 5000 millisecondes par exemple).

Un compteur affiche chaque nombre (Toto affichera par exemple, "Toto : 3") et il affiche un message du type "\*\*\* Toto a fini de compter jusqu'à 10" quand il a fini.

Ecrivez la classe compteur et testez-la en lançant plusieurs compteurs qui comptent jusqu'à 10. Voyez celui qui a fini le plus vite.

Faites 2 versions : une où les threads sont créés avec une classe fille de **Thread**, et une où ils sont créés avec une instance d'une classe à part qui implémente **Runnable**.

## Exercice 2 :

- Ecrire un programme utilisant les **Timer** qui demande à l'utilisateur de rentrer son nom et qui retourne "**Bonjour**" dès que l'utilisateur répond. Si l'utilisateur ne répond pas, le programme affichera un message pour lui demander de saisir son nom toutes les deux secondes.
- Reprendre la question précédente en utilisant une classe dérivée de la classe **Thread**.
- Reprendre la question précédent en utilisant une classe qui implémente l'interface **Runnable**.