

Cours :

Java Base

Rôle :

Manipuler

Sujet :

Mise en pratique des notions POO

Formateur :

Yannick Boogaerts

Création d'un Menu générique et configurable.

Sprint 1 : Créer et exécuter une action résultat d'un choix dans un menu.

Diagramme de classe

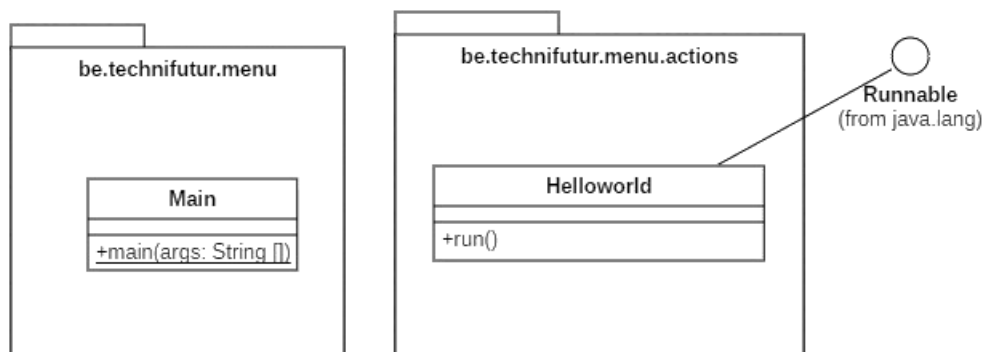
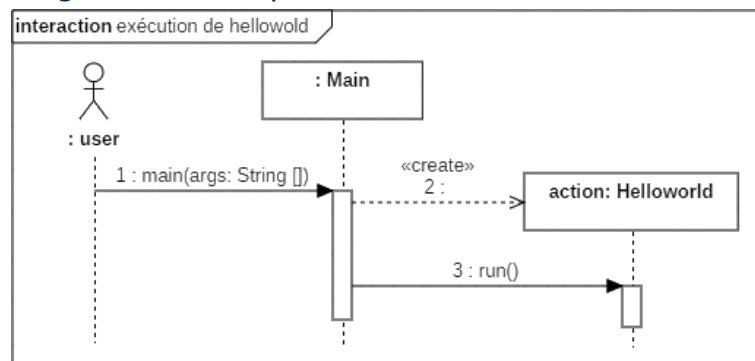


Diagramme de séquence



Description des tâches

1. Création d'un projet java menu
 - a. Mettre le projet sous contrôle de version avec « git ».
2. Création de 2 classes
 - a. « be.technifutur.menu.Main »
 - i. Ajout de la méthode « public static void main(String[] args) »
 - b. « be.technifutur.menu.actions.Helloworld »
 - i. Définir que la classe implémente l'interface « java.lang.Runnable »
 - ii. Ajout de la méthode « @Override public void run() »
3. Implémentation des méthodes
 - a. Méthode : Helloworld.run()

afficher « Hello wold » en console.
 - b. Méthode : Main.main()
 - i. Créer une instance de Helloworld et socker sa référence dans une variable « action » de type Runnable.
 - ii. Appeler la méthode run() de action.
4. Exécuter le programme

Pour aller plus loin

Créer un autre classe « action » sur le modèle de Helloworld qui exécute un des exercices de logique