

INF2010 - Structures de données et algorithmes

Automne 2019

Travail Pratique 1

Java

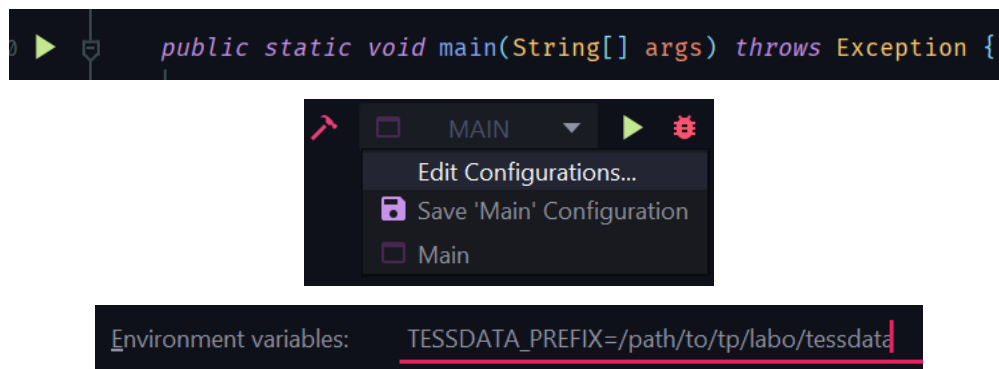
Objectifs

- Apprendre les bases de la programmation avec Java
- Utiliser le polymorphisme, l'agrégation et la composition.
- Utiliser des patrons de conception.
- Compléter les TODOs.

Je vous recommande de prendre le IDE IntelliJ, vous pouvez simplement choisir d'ouvrir un projet avec le fichier dézipper du labo. Aussi, vous allez peut-être devoir choisir la version de Java (le SDK), elle devrait se retrouver au chemin `/opt/java/jdk8.x86_64`. Si la version n'est pas la bonne vous pouvez la changer comme cela : File -> Project Structure -> SDK -> (le plus vert).

Vous allez aussi peut-être devoir configurer une variable d'environnement comme cela :

On clique sur le « play » vert, ceci va vous créer une configuration de démarrage et de débogage.



Problème général

Nous allons créer le célèbre “Hello World”, mais de façon graphique et ce, sans l’aide d’aucune librairie spécialisée. Le but est simple, écrire des pixels à l’écran dans un certain ordre. Le résultat final devrait ressembler à ceci :



On remarque que c’est loin d’être de l’art, mais on comprend le principe! On vous recommande de comprendre le comportement des fichiers non corrigés aussi.

Partie 1 : Point

Un point est une structure de données représentant un vecteur. On s'intéresse généralement plus à la version 2d et 3d de celui-ci. Il est très utile de pouvoir modifier facilement des points dans l'espace, nous allons devoir créer quelques méthodes comme « rotate » et « translate ». Vous allez devoir modifier les fichiers :

- PointOperator
 - Toutes les opérations doivent supporter des vecteurs et des matrices pouvant aller jusqu'à N dimensions (pas seulement 2!)
 - Le point maximum est la combinaison entre la plus grande valeur en X et la plus grande valeur en Y, ce point n'est pas nécessairement dans la liste de points, par exemple : le maximum de la liste représentant un cercle serait situé à $[+R/2, +R/2]$ pour un cercle centré en origine.
 - Quelques liens qui pourraient vous être utiles :
 - https://en.wikipedia.org/wiki/Rotation_matrix
 - <http://demonstrations.wolfram.com/Understanding2DTranslation/>, etc.
- Point2d
 - Il serait bien de comprendre le comportement d'AbstractPoint
 - X et Y valant 1 et 0 représentent des index

Partie 2 : Forme

Une forme est simplement une composition de plusieurs points, nous allons seulement nous intéresser aux formes en deux dimensions. Une forme peut être quelconque (la lettre 'r'), comme elle peut être prédéfinie (un carré). Vous allez devoir modifier les fichiers :

- BaseShape
 - Toutes les formes sont centrées à l'origine
- Rectangle
- Ellipse

Partie 3 : Lettre

Une lettre est une agrégation de formes simples pour créer une forme plus complexe. Nous utilisons le patron créateur pour générer une série de lettre, pas toutes car ce serait vraiment long et fastidieux. Vous allez devoir modifier les fichiers :

- LetterFactory
 - Nous utilisons une librairie open source pour tester si vos lettres ressemblent bien aux lettres demandées, la librairie étant un peu capricieuse, vous aurez tout vos points pour la moitié des lettres bien identifiées. Un chargé de laboratoire s'assurera de vérifier toutes les lettres.
 - Le labo fonctionne très bien sur les ordi de l'école, cependant, il se peut qu'une des librairies utilisées ne soient pas supportées sur votre plateforme de développement à la maison. <https://linuxhint.com/install-tesseract-ocr-linux/>

Barème de correction

Partie 1	/10
Partie 2	/5
Partie 3	/4
Style	/1
Total	/20

Un point de style est accordé. Ceci est plus à correction négative si le code est difficilement lisible.

Correction automatique : Nous allons utiliser de la correction automatique sur votre code, bien que ceci permet d'attraper certaines erreurs, l'entièreté de votre code sera révisée par un chargé de laboratoire. Il peut donc y avoir des différences entre vos résultats de laboratoire et celui de la correction finale. Vous pouvez ajouter d'autres cas de tests si vous le voulez.

Instructions pour la remise

Veuillez envoyer seulement :

- Point2d
- PointOperator
- BaseShape
- Rectangle
- Ellipse
- LetterFactory

Dans une archive de type *.zip qui portera le nom inf2010_lab1_MatriculeX_MatriculeY (de sorte que MatriculeX < MatriculeY). Les travaux en retard seront pénalisés de 20 % par jour de retard. Aucun travail ne sera accepté après 4 jours de retard.

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION! Pour ceux qui voudraient déposer leur laboratoire sur **GitHub**, assurez-vous que vos répertoires soient en mode **privée** afin d'éviter la copie et l'utilisation non autorisée de vos travaux.