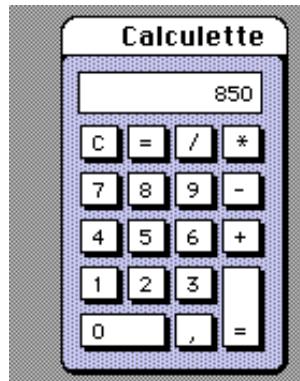


Programmation Orienté Objet & Java.

TD n° 4 : CONCEPTION OBJET

Exercice : Ecrire un programme Java qui simule une calculatrice postfixe



Question 1 :

Spécifier les différentes classes de l'application. Il s'agit de l'étape que l'on appelle de **réification** où l'on transforme en objets informatiques les entités du domaine. Pour chaque type d'objets mis en évidence (les futures classes de l'application) on donnera une description en français

- des objets qui le composent (futures variables d'instances)
- des comportements souhaités (futures méthodes)

Pour les comportements, on essaiera de déterminer les objets qui utilisent les services associés.

On utilisera sans la redéfinir une classe Pile qui possède les fonctions suivantes : sommet, dépiler, empiler, vide (teste si une pile est vide) et raz (vide la pile).

Question 2 :

On représentera le ou les graphes d'héritage et le réseau partiel des objets

Question 3 :

Simuler le fonctionnement de la calculatrice sur l'expression **35 3 + 4 10 * 5 fac + -**

Question 4 :

Réalisez l'application en Java