

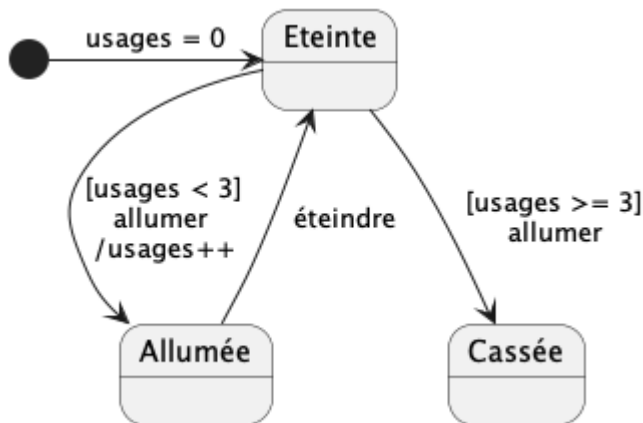
M1 MIAGE / MAPC / TD4

Analyse de code

1. Analyser [Minefield \(Minesweeper\)](#)
2. Analyser [Card \(Solitaire\)](#)
3. Analyser [GameModel \(Solitaire\)](#)
4. Analyser [ApplicationResources \(JetUML\)](#)

Conception

1. Modifier l'implantation actuelle de **Card** pour assurer l'unicité des cartes.
2. Implanter (code et tests) le modèle de la figure suivante.



3. Concevoir (modèle, code et tests) un séchoir qui fonctionne comme suit. Initialement le séchoir est à l'arrêt. Pour l'utiliser il faut mettre 2€ (cela ne peut se faire qu'en une fois). Pour démarrer le séchoir il faut ensuite fermer le hublot et appuyer sur le bouton de démarrage. Le séchoir fonctionne pendant 10 minutes (utiliser une opération pour représenter cela) puis s'arrête tout seul. Si la porte est ouverte avant la fin du cycle de séchage, le séchoir s'arrête et le temps restant est perdu.
4. Concevoir (modèle, code et tests) un distributeur de boissons. Il y a deux boissons. Une qui coûte 1€ et une autre 2€. On peut mettre de l'argent en une ou plusieurs fois puis on choisit une boisson et enfin la machine rend la monnaie. Etudier des alternatives (par exemple la limitation de l'argent inséré et/ou le fait de pouvoir rendre l'argent à tout moment) et l'impact sur modèle et code.