

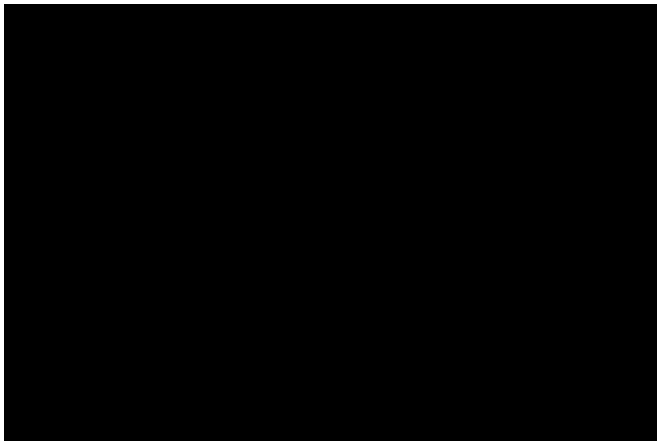
M1 MIAGE / MAPC / TD4

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 sŕchoir qui fonctionne comme suit. Initialement le sŕchoir est ^ lŕarr•t. Pour l'utiliser il faut mettre 2! (cela ne peut se faire qu'en une fois). Pour dŕmarrer le sŕchoir il faut ensuite fermer le hublot et appuyer sur le bouton de dŕmarrage. Le sŕchoir fonctionne pendant 10 minutes (utiliser une opŕration pour reprŕsenter cela) puis sŕarr•te tout seul. Si la porte est ouverte avant la fin du cycle de sŕchage, le sŕchoir sŕarr•te et le temps restant est perdu.
4. Concevoir (modèle, code et tests) un distributeur de boissons. Il y a deux boissons. Une qui coŕte 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 insŕrŕ et/ou le fait de pouvoir rendre l'argent ^ tout moment) et l'impact sur modŕle et code.