

Objectif

UML/JAVA : Implémenter en Java un diagramme de classes

On reprend le problème décrit dans la feuille de TD N° 5.

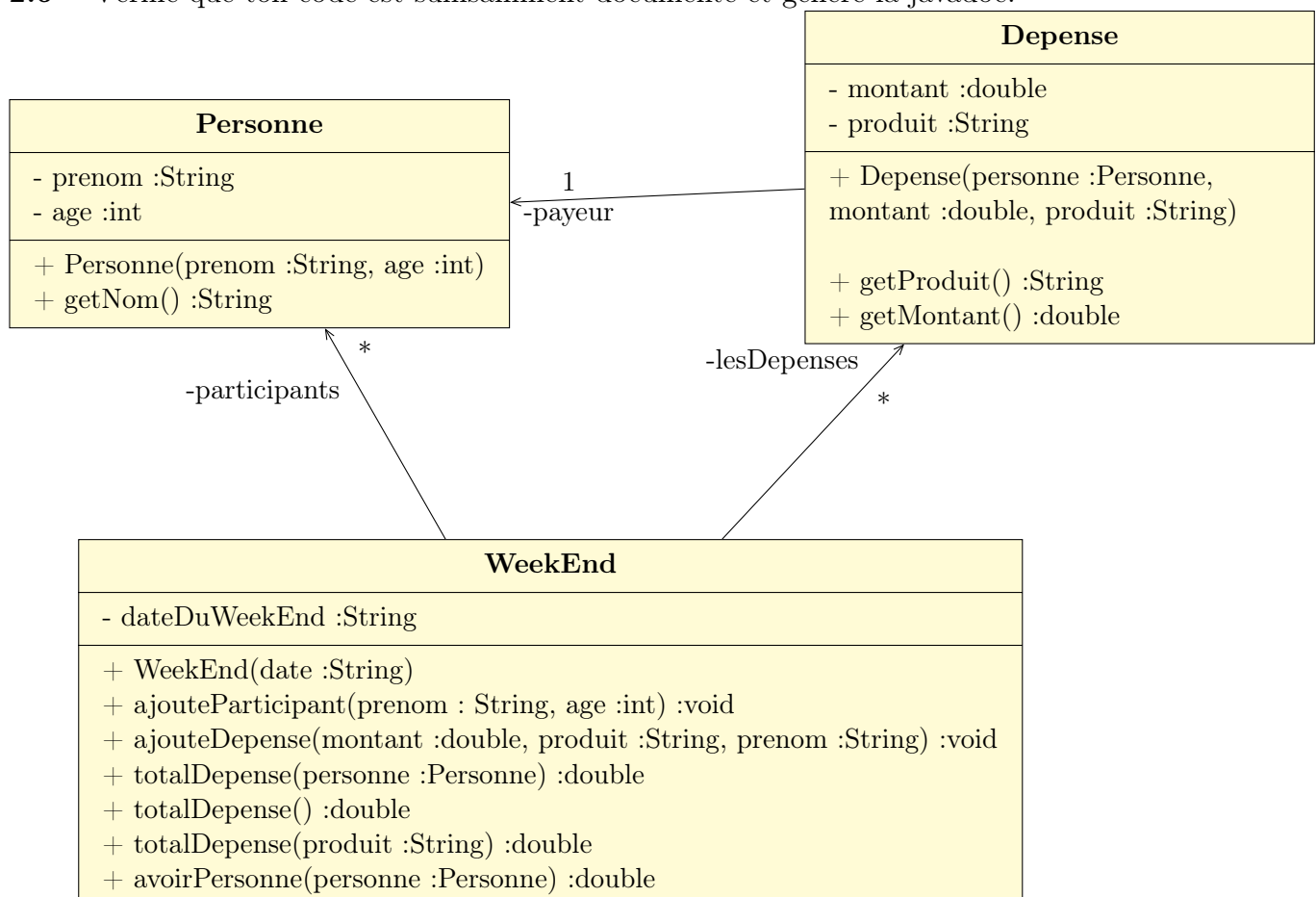
Exercice 1 Écrire un exécutable

On donne le diagramme de classes du projet que l'on veut développer.

- 1.1 Combien d'attributs possède la classe **Personne** ? La classe **Depense** ? La classe **WeekEnd** ?
- 1.2 Écris un exécutable qui permet de simuler les deux week-end proposés en exemple.
- 1.3 Écris le code minimal¹ des classes **Personne**, **Depense** et **WeekEnd** puis vérifie pour que le projet compile.

Exercice 2 Implémenter un diagramme de classes

- 2.1 Choisis une méthode à implémenter (tu peux en ajouter si tu le souhaites)
- 2.2 Ajoute dans l'exécutable DES tests permettant de vérifier le code de cette méthode puis vérifie que tes tests échouent
- 2.3 Code la méthode choisie puis vérifie que les tests passent.
- 2.4 Recommence la question 2.1 jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune méthode à implémenter.
- 2.5 Refactorise éventuellement ton code
- 2.6 Vérifie que ton code est suffisamment documenté et génère la javadoc.



1. Le code attendu ici est le code des constructeurs, le code getteurs/setteurs éventuels. Les autres méthodes pour le moment ne font RIEN