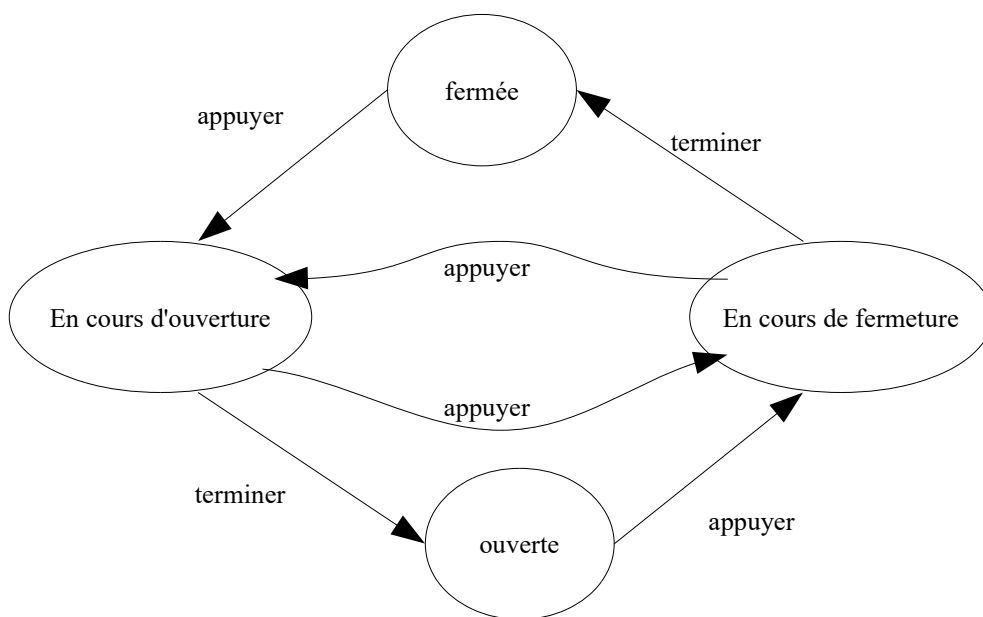


TD 2 : conception d'un modèle de porte**Introduction.**

On veut modéliser le comportement d'une porte d'un magasin. La porte est contrôlée par un seul bouton. Si la porte est fermée et suite à un appui (pression et relâchement) sur le bouton, la porte commence à s'ouvrir. Si on appui de nouveau sur le bouton avant que la porte ne soit ouverte, la porte va commencer à se fermer. Les états de la porte et ses transitions peuvent être représentées graphiquement par le graphe suivant (les états sont représentés par des cercles et les transitions par des flèches étiquetées par les noms des événements déclenchant les transitions).



L'évènement « terminer » est automatiquement déclenché par des capteurs intégrés à la porte et son chambranle.

Réalisation.

Définissez la classe « Porte » en langage Java en vous appuyant sur le patron de conception « Etat »