Programmation Java TP #2

A. Pigeau

L'objectif de ce TP est d'étudier le mécanisme d'héritage en Java et d'introduire le mécanisme de liaison dynamique.

Petit rappel sur les conventions/contraintes en Java :

- un fichier .java ne peut contenir qu'une seule classe public
- le fichier porte le même nom que la classe qu'il contient (la classe Voiture est dans un fichier Voiture.java)
- le nom d'une classe commence toujours par une majuscule
- le nom d'une variable ou d'un attribut commence par une minuscule
- le nom d'une méthode commence par une minuscule
- tous les noms de variables/attributs/classes/méthodes composés de plusieurs mots ont une majuscule pour chacun des ces mots (class PizzaNantaise, String ingredientDelicieux, getIngredients(), ...)
- le nom d'une constante doit être en majuscule, avec ses différents mots séparés par _ (TAILLE_MAX)

1 Exercice : [Héritage & association]

Soit le cahier des charges suivant :

- un employé est défini par un nom, un prénom et un âge
- un employé peut être soit un vendeur débutant, soit un vendeur confirmé
- un produit est défini par un prix, un volume, un poids et une couleur (les couleurs primaires)
- un vendeur débutant ne peut pas gérer les ventes des produits de plus de 1000 euros
- un vendeur confirmé peut gérer les ventes de tous les produits
- les produits peuvent être divisés en deux catégories, ceux écologiques et les non écologiques
- les produits écologiques sont taxés à 5.5%
- les produits non écologiques sont taxés à 20.5%
- la prime d'un employé est calculée à partir de ses produits vendus
- un employé confirmé touche en prime 25% du prix du produit
- un employé débutant touche en prime 15% du prix du produit

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.employe
- 2. implémenter la hiérarchie de Employe
- 3. ajouter dans tous les constructeurs un affichage de type "création d'une instance de la classe XXX"
- 4. implémenter un test et instancier des vendeurDebutant et des VendeurConfirmer. Vérifier que le constructeur de Employe est appelé.
- 5. implémenter les méthodes toString() des employés
- 6. implémenter la hiérarchie de Produit
- 7. implémenter les méthodes toString() des produits
- 8. implémenter l'association entre Employe et Produit

9. implémenter une méthode isRightToSellProduct() de Employe retournant true si l'employé a bien vendu seulement des produits qu'il avait le droit de vendre et false sinon

- 10. implémenter une méthode getPrime() de Employe retournant la prime d'un employé
- 11. implémenter une méthode getPriceAfterTaxe() de Produit retournant le prix TTC d'un produit
- 12. implémenter une méthode getPercentOfEco() de Employe retournant le % de produit écologique vendu par l'employé
- 13. vérifier que la classe Employe est bien abstraite puisque cela n'aurait pas de sens de l'instancier
- 14. implémenter un test de toutes vos méthodes
- 15. si vous n'avez pas utilisé de raccourci (clavier ou clique droit) pour générer votre code, re-lire la section Introduction à Eclipse du TP1

2 Exercice : [Héritage & liaison dynamique]

L'entreprise Poly'Pizz' vous demande de modéliser leurs pizzas. Voici le cahier des charges :

- les différents types de pâtes sont : pâtes fines, pâtes moyennes et pâtes épaisses
- les différents types de sauces sont : sauce tomates, sauce barbecue et crème fraiche
- les différents ingrédients sont : mozzarella, jambon, champignon, lardons, olive,...
- chaque région a des recettes différentes suivant les spécificités culturelles (une pizza Margherita Nantaise est à des ingrédients différents d'une Margherita Marseillaise)

2.1 Modélisation de la pizza

La première étape est de modéliser une Pizza. Voici une première modélisation :

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.pizza
- 2. créer les classes Pizza, Pate, Sauce et Ingredient
- 3. modifier votre code pour qu'une Pizza soit composée d'une pâte, d'une sauce et d'une liste d'ingrédients
- 4. ajouter les sous classes nécessaires aux classes Pate, Sauce et Ingredient
- 5. ajouter les méthodes toString() à vos classes
- 6. y a-t-il des classes devant être abstraites dans cette modélisation? modifier votre code en conséquence
- 7. créer une pizza Margherita Nantaise, composée d'une pâte fine, de sauce tomate et de deux doses de Mozarella
- 8. créer une pizza Margherita Marseillaise, composée d'une pâte fine, de sauce tomate et une seule dose de Mozarella
- 9. créer une pizza Végétarienne Nantaise : pâte fine, sauce tomate, mozzarella, champignons frais, oignons, poivrons verts et tomates fraîches.
- 10. créer plusieurs instances de Margherita et de pizza Végétarienne (elles ne doivent bien sur pas partager d'instance d'autres pizzas). Vous avez utilisé la fonctionnalité copier/coller? et si la recette change, combien de lignes devez vous modifier?

2.2 Création de la pizza

La création de plusieurs instances d'une même pizza est laborieuse. Nous allons donc maintenant proposer un mécanisme pour faciliter leur création.

- 1. créer une classe abstraite FactoryPizza
- 2. créer plusieurs sous classes FactoryPizzaNantes, FactoryPizzaMarseille, FactoryPizzaStrasbourg

 définir les méthodes abstraites suivantes dans FactoryPizza et modifier votre code en fonction dans les sous classes :

```
    public abstract Pizza getInstanceMargherita()
    public abstract Pizza getInstanceVegetarienne()
    public abstract Pizza getInstancePepperoni()
```

4. instancier maintenant ces différents types de pizza dans votre main. Quelles sont les modifications à faire si la recette de la Margherita Nantaise est modifiée? est ce que le code du client (ici le main) est modifié?

3 Exercice: [liaison dynamique]

Soit une activité Android permettant de localiser vos images sur une carte (une application Android est composée de plusieurs activité - en gros, une activité par écran). Cette activité a deux modes différents :

- mode parcours: l'utilisateur parcours toutes ses images mais ne peut pas changer leur localisation;
- mode *localisation* : l'utilisateur re-localise un sous ensemble d'images après les avoir sélectionnées. L'interface de l'activité diffère selon les modes (par exemple les menus sont différents).

La première solution pour implémenter notre logiciel a consisté à utiliser un booléen pour sauvegarder le mode de l'activité. Ainsi il suffit de tester ce booléen avant d'implémenter les parties de code correspondantes. Voici le code initialement implémenté pour le constructeur de l'activité :

```
public ActivityMap{
  public ActivityMap(Boolean modeParcours){
    preparerImages();
    if (modeParcours){
      chargerVueModeParcours();
      chargerVueModeLocalisation();
                                                                                                    1.0
    recupererLocalisationImages();
                                                                                                    13
    if (modeParcours){
                                                                                                    15
      chargerActionModeParcours();
                                                                                                     16
    }else{
                                                                                                    17
      chargerActionModeLocalisation();
                                                                                                    18
                                                                                                    19
 }
                                                                                                    20
```

Pour l'exercice, chacune des méthodes fera simplement un affichage (par exemple, chargerActionModeParcours affiche "chargement des actions du mode parcours").

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.android
- 2. proposer une deuxième solution utilisant l'héritage et supprimant ainsi l'utilisation du booléen;
- 3. implémenter votre solution, y-compris le corps des méthodes et des constructeurs (avec appel à super() explicite). Pour rappel :
 - l'appel du constructeur père se fait via un appel à super(). Cet appel est implicite si le père a un constructeur par défaut (sans paramètre). Si l'appel est explicite, il doit apparaître en première ligne du constructeur.
 - l'annotation @Override avant la définition d'une méthode provoquera une vérification par le compilateur que la méthode est bien une redéfinition (et non une surcharge, ou même une autre méthode en cas de faute de frappe).

4. implémenter un test. Cette deuxième solution vous semble-t-elle plus lisible que la première? mainte-nable?

5. enlever les appels explicites super() dans les constructeurs et vérifier les appels réalisés, via des affichages sur stdout, quand une classe fille est instanciée.

4 Exercice Bonus : [Classes abstraites]

Nous désirons implémenter une classe MyListInteger permettant de stocker 10 entiers dans un tableau. Cette classe doit être ensuite utilisée par des développeurs qui utilisent déjà des AbstractList. Afin d'éviter qu'ils aient à modifier leur code, notre classe MyListInteger implémentera aussi cette interface. Voici un exemple de code utilisé par un développeur :

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {

        AbstractList<Integer > listInteger = new ArrayList<Integer >();

        for(int i =0; i < 10; i++){
              listInteger.add(i);
        }

        for(int i =0; i < 10; i++){
                  System.out.println("i="+listInteger.get(i));
        }
        }
}</pre>
```

Questions:

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.maList
- 2. créer votre classe MyListInteger
- 3. faire hériter votre classe de la classe abstraite AbstractList<Integer>
 (MyListInteger extends AbstractList<Integer>). Pour information, le <Integer> indique que votre liste ne pourra contenir que des entiers;
- 4. implémenter les méthodes add, get et size (pensez aux annotations @Override);
- 5. reprendre le test ci-dessus et le modifier pour utiliser votre classe MyListInteger. Combien de lignes de code avez vous changées?
- 6. est-il nécessaire que les développeurs relisent la documentation de votre classe pour la comprendre? (en sachant qu'ils savaient déjà utiliser la classe AbstractList).

5 Exercice Bonus : [Composite]

Une figure simple peut être un point, une ligne ou un cercle. Une figure peut être composée d'autres figures, simples ou elles-mêmes composées d'autres figures. Une figure contient simplement un champ description de type String. Les différentes valeurs possibles pour ce champ sont ''Cercle'', ''Ligne'' et ''FigureComposite''. Attention, un point, une ligne ou un cercle ne peuvent pas contenir d'autres figures.

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.figure
- 2. proposer une modélisation et une implémentation d'une figure;
- 3. re-définir la méthode toString de chacune de vos classes. Une figure composée doit afficher la description des figures qu'elle contient; (attention, la méthode toString ne doit pas faire d'affichage! elle retourne simplement une chaine de caractères)

- 4. implémenter un test (en créant des figures simples ou composées et en affichant leurs descriptions);
- 5. nous souhaitons ajouter une figure de type Rectangle. Modifier votre modélisation. Cet ajout a-t-il nécessité beaucoup de modification dans votre code?

6 Exercice Bonus : [Patron Décorateur]

Nous allons maintenant proposer une nouvelle modélisation des pizzas. Dans notre première modélisation, une pizza est **composée** d'une pâte, d'une sauce et d'une liste d'ingrédients. Notre nouvelle approche est la suivante : une pizza est définie par exemple comme du fromage, contenant de la sauce, elle-même contenant une pâte. Ainsi le fromage enveloppe une sauce qui elle-même enveloppe de la pâte. Au niveau de l'implémentation, cela se traduit par : le fromage contient un attribut référençant une instance de sauce, référençant elle-même une instance de pâte. Cette exemple modélise simplement une pizza composée de fromage, d'une sauce et d'une pâte.

Imaginez maintenant une pizza composée de jambon, olive, fromage, câpre, sauce tomate et d'une pâte fine. Celle-ci pourra être modélisée avec notre nouvelle implémentation par un objet

[jambon [olive [fromage [câpre [sauce tomate [pâte fine]]]]]]

où [A [B]] indique que l'objet A contient une référence vers B. L'ordre des couches successives n'ayant pas d'importance, une autre solution serait :

[olive [sauce tomate [fromage [câpre [jambon [pâte fine]]]]]]

Notez que nous avons des éléments dans notre liste qui peuvent contenir des ingrédients (fromage, olive, ...) et d'autres qui ne peuvent rien contenir (ici la pâte).

Pour réaliser un traitement sur ce type de construction, l'envoi d'un message sur mon ingrédient le plus externe doit envoyer un message sur l'instance qu'il contient jusqu'à arriver à la pâte. Par exemple l'appel d'une méthode description sur mon ingrédient va afficher les informations sur cet ingrédient et ensuite appeler cette même méthode sur l'instance de sauce, qui va ensuite appeler la méthode sur son instance de pâte.

Questions: réaliser les étapes suivantes pour fournir notre nouvelle modélisation

- 1. créer un package nomEtudiant.tp2.pizzaNew
- 2. créer une nouvelle classe PizzaNew ayant deux classes filles PateNew et IngredientNew
- 3. modifier la classe IngredientNew pour qu'elles puissent contenir une instance de PizzaNew. Le constructeur de cette classe prend en paramètre une référence sur une PizzaNew
- 4. ajouter les classes SauceNew, SauceTomateNew, ChampignonNew, MozzarellaNew,...comme sous classes de IngredientNew
- 5. ajouter une méthode abstraite getDescription à PizzaNew et modifier votre code pour qu'il fonctionne. Chaque sous classe retourne une description simple le représentant (par exemple, pour du fromage, la description affichera "Fromage" et lancera aussi la description de l'attribut de type PizzaNew contenu)
- 6. créer, dans un main, une pizza avec cette nouvelle modélisation : une pizza Margherita est donc de la pâte avec de la sauce tomate, le tout avec de la mozzarella. Avec notre modélisation cela donne une pâte contenue dans de la sauce tomate, lui même contenu dans de la mozarella : Mozarella (SauceTomate(Pate))
- 7. appeler la méthode getDescription() sur vos instances pour vérifier leur contenu
- 8. créer une nouvelle hiérarchie de classe FactoryNewPizza utilisant cette nouvelle modélisation
- 9. proposer une nouvelle recette de pizza avec cette modélisation

Félicitations, vous venez d'utiliser le patron Decorator. Dans ce patron, vos ingredientNew sont des décorateurs de pizza : ils décorent des éléments de base, ici les pâtes PateNew, qui elles ne peuvent rien contenir.