



Pair programming ping pong (suite)

Match 7

Créer une liste dynamique de catégories

Les catégories sont identifiées par leur nom.

Avoir une liste dans laquelle on peut ajouter des catégories.

Savoir combien de catégories contient la liste.

Savoir si telle ou telle catégorie est dans la liste.

Les catégories sont identifiées par leur nom.

Match 8

Renommer les catégories

Pouvoir autoriser les catégories à changer de nom.

Travail à faire sur les catégories elles-mêmes uniquement.

Ne pas tenir compte de la liste.

Match 9

Les catégories sont uniques

Une catégorie apparaît une seule fois dans la liste.

Les noms dans la liste sont uniques.

Tenter de dupliquer une catégorie dans la liste doit échouer.

Etant donnée que nous n'avons que le nom de la catégorie, cela signifie que nous ne pouvons pas avoir 2 catégories avec le même nom.

Retour au travail sur la liste

Match 10

Calculer la note moyenne d'une liste de films

Chaque film ayant une seule note, obtenir la note moyenne d'une liste de films pour l'ensemble des films qu'elle contient.

A white ping pong ball is positioned in the center, resting on the red rubber surface of a ping pong paddle. The paddle has a black handle and is lying horizontally. The background is a blue surface with white lines, typical of a ping pong table. A semi-transparent blue rectangle is overlaid on the lower part of the image, containing the text.

Debrief : So ?