

EXERCICE - CHRONOMÈTRE

On souhaite disposer d'une classe *Chrono* qui permet de gérer un chronomètre. Grâce à cette classe, il sera possible de mesurer des intervalles de temps dans une application. La classe *Chrono* doit donc fournir à l'utilisateur les fonctionnalités suivantes :

- démarrer le chronomètre ;
- connaître le temps écoulé depuis le démarrage (en milliseconde, en seconde et sous un format « jour, heure, minute, seconde ») ;
- arrêter le chronomètre ;
- réinitialiser (remettre à zéro) le chronomètre.

Vous ferez en sorte que la classe *Chrono* n'affiche aucune information à l'écran (sauf pendant la phase de mise au point du code). Elle ne fait que fournir des informations à l'utilisateur de la classe (qui se chargera éventuellement de les présenter à l'utilisateur).

Vous écrirez aussi une classe *DemoChrono* qui doit démontrer le bon fonctionnement de la classe *Chrono*. Cette classe doit utiliser au moins une fois chaque méthode de la classe *Chrono*. Pour interagir avec l'utilisateur, vous utiliserez un menu.

N'oubliez pas de commenter votre code notamment en écrivant le code de documentation (*javadoc*).

Remarque : pour écrire la classe *Chrono*, vous aurez besoin de la méthode *currentTimeMillis* de la classe *System*.