

Projet LU2IN002 - 2020-2021

Numéro du groupe de TD/TME : 9

Nom : BA	Nom : SPAAK	Nom : -
Prénom : Danny	Prénom : Danny	Prénom : -
N° étudiant : 3805136	N° étudiant :	N° étudiant :

Thème choisi (en 2 lignes max.)

Explication et commentaire d'un match de basket-ball, les actions mais aussi les joueurs, le score seront affichés sur le tableau de score.

Description des classes et de leur rôle dans le programme (2 lignes max par classe)

TimeoutOfBoundsException.java : Exception personnalisée si le temps limite est dépassé.
Time.java : Temps durant lequel le match est en cours.
Team.java : Rassemble les joueurs remplaçants et titulaires avec leurs différents postes.
SmallForward.java : poste de joueurs de basket-ball, Ailier en français.
Center.java : poste de joueurs de basket-ball, Pivot en français.
ShootingGuard.java : poste de joueurs de basket-ball, Arrière en français.
PowerForward.java : poste de joueurs de basket-ball, Ailier fort en français.
PointGuard.java : poste de joueurs de basket-ball, Meneur en français.
Scoreboard.java : Affiche les informations essentielles durant un match.
Player.java : Représente un joueur de Basket. Classe abstraite car un joueur de basket a besoin d'avoir un rôle assigné en jeu.
PeriodOfBoundsException.java : Exception qui s'active quand on atteint un quart temps.
MovingPlayer.java : Représente un joueur de basket capable d'attaquer et de défendre.
Guard.java, Forward.java : Classe abstraite qui aidera à la personnalisation du poste des joueurs.
TestMatch.java : main Exemple d'un match de deux équipes notre client le commentateur souhaite utiliser notre programme pour commenter mais aussi afficher l'avancement du match avec le score.

Schéma UML des classes vision fournisseur (dessin "à la main" scanné ou photo acceptés)

<i>Checklist des contraintes prises en compte:</i>	<i>Nom(s) des classe(s) correspondante(s)</i>
Classe contenant un tableau ou une ArrayList	-
Classe avec membres et méthodes statiques	TestMatch

Classe abstraite et méthode abstraite	Forward Guard MovingPlayer Player
Interface	-
Classe avec un constructeur par copie ou clone()	Time
Définition de classe étendant Exception	PeriodOutOfBoundsException TimeOutOfBoundsException
Gestion des exceptions	TestMatch
Utilisation du pattern singleton	-

Présentation de votre projet (max. 2 pages) : texte libre expliquant en quoi consiste votre projet.

Nous avons notre client (imaginaire) qui souhaite commenter le match de basket-ball sans se fatigué. Nous lui offrons la possibilité de commenter les actions les plus décisive du match tout en permettant au spectateur de voir l'avancement du match, les différent joueurs et surtout le score.

Copier / coller vos classes et interfaces à partir d'ici :