

Développement orientée objet - Java

TP 08 - Partie 2

Lionnel Conoir, Isabelle Delignières, Wajdi Elleuch et Rémi Synave

Si vous avez correctement développé les deux classes dans le TP précédent, vous vous êtes rapidement aperçu que la structure était la même et que seules les caractéristiques et les noms des espèces étaient modifiées.

Ces informations peuvent être récupérées dans le fichier CSV fourni lors du tdt05. Grâce à un parcours de ce fichier CSV, il est alors possible, au travers d'un script bash, pour chaque ligne du fichier, de générer automatiquement un fichier java. Sur chaque ligne du fichier CSV, on retrouve bien le nom du pokemon, son numéro de pokedex, ses types et caractéristiques.

Remarque : A cause de la première ligne du fichier csv, une classe `Nom` sera créée qui ne correspond pas à un pokemon réel. Pour éviter cela, vous pouvez :

- Supprimer la première ligne du fichier CSV,
- Supprimer le fichier `Nom.java` après,
- Modifier le script bash pour qu'il ne fasse rien lors de la lecture de la première ligne.

TODO

1. Exécutez le script bash `genere_classes.sh`.
2. Étudiez le code du script.
3. Complétez le code du script afin de générer toutes les classes correspondant à toutes les espèces de pokemon.

Remarque : le script `clean_classes.sh` vous permettra de supprimer tous les fichiers java nouvellement créés si nécessaire.