

P.O.O. : Java — Sujet n°3

Exceptions et Collections

Utilisez à nouveau le projet du sujet n°2 sur les formes géométriques

Exo01 — *Exceptions*

On souhaite gérer les exceptions afin de s'assurer que la longueur du rayon des cercles est bien un réel positif. Dans où l'on donnera une valeur négative, la longueur du rayon du cercle sera initialisée à son opposé .

Les étapes à suivre sont les suivantes :

1. Écrire la déclaration de la classe `VerifRayonException` qui permettra d'instancier une exception dès qu'une longueur de rayon négative sera donnée.
2. Modifier les méthodes de la classe `Cercle` qui sont des méthodes à risque.
3. Modifier enfin la classe contenant la méthode `main` pour que les éventuelles exceptions soient capturées.

Exo02 — *Collections*

On souhaite utiliser une collection `ArrayList` pour stocker les différentes formes constituant le dessin final.

Modifier la méthode `main` :

1. Remplacer le tableau de 4 cases par une collection `ArrayList`.
2. Pour aller plus loin et si vous avez le temps ... : Permettre à l'utilisateur d'ajouter autant de formes qu'il le souhaite (Après chaque figure ajoutée, on lui demandera s'il souhaite en ajouter une autre).