

Java : manipuler les collections

Modalités :

- Travail en autonomie
- Production individuelle

Objectifs de l'activité :

- Manipuler les collections Java
- Validation des compétences n°8 et n°16

Consignes :

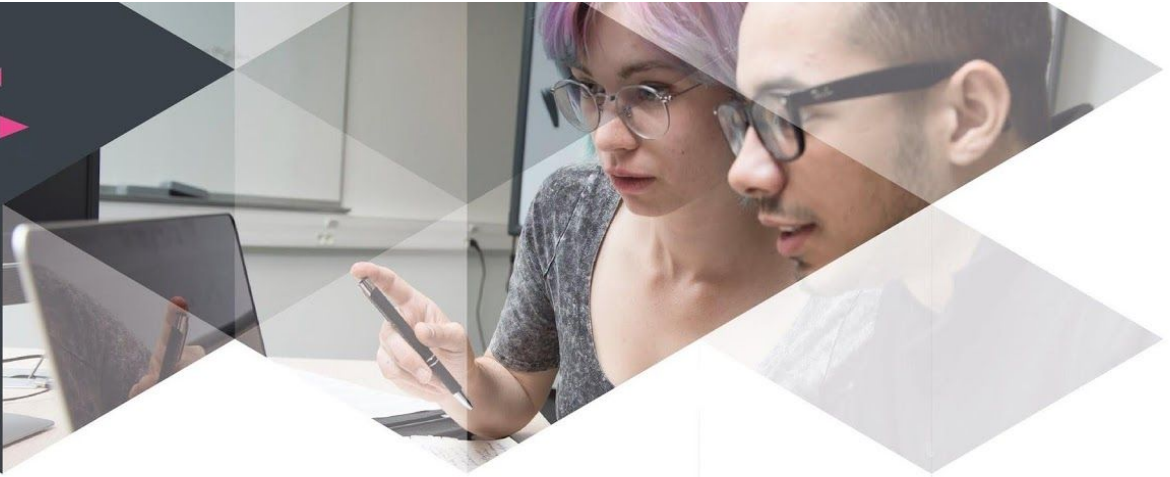
1. Commencer par étudier ces tutoriels proposés :

- OpenClassrooms : « Collections »
- CodeCademy : « Data Structures »
- Documentation sur les diagrammes de use-case

On va maintenant gérer une liste de personnages, gérer les Armes d'un guerrier non plus dans un tableau, mais dans une collection d'Armes. De même pour les Sorts.

2. Ecrire le programme final :

- Vous allez choisir entre sélectionner un personnage existant (dans la liste des personnages), créer de nouveaux personnages (à rajouter à la liste des personnages), afficher la liste des personnages, ou quitter le programme.
 - Si vous sélectionnez un personnage existant, vous allez saisir son nom, et s'il est dans la collection, vous pourrez
 - afficher toutes ses infos



- o le supprimer de la liste
 - o modifier ses infos
 - o lui rajouter une arme ou un sort)
 - o Si vous créez un nouveau personnage, vous allez saisir les infos (qui vont dépendre du type de personnage) et le rajouter à la collection des personnages
- Dans ces deux cas :
- o Pour un guerrier vous pouvez :
 - Afficher la liste de ses armes,
 - lui rajouter une nouvelle arme
 - Supprimer une arme (de sa collection d'arme)
 - o Pour un magicien :
 - Afficher la liste de ses sorts,
 - lui rajouter un nouveau sort
 - Supprimer un sort (de sa collection de sorts)
 -

Livrables :

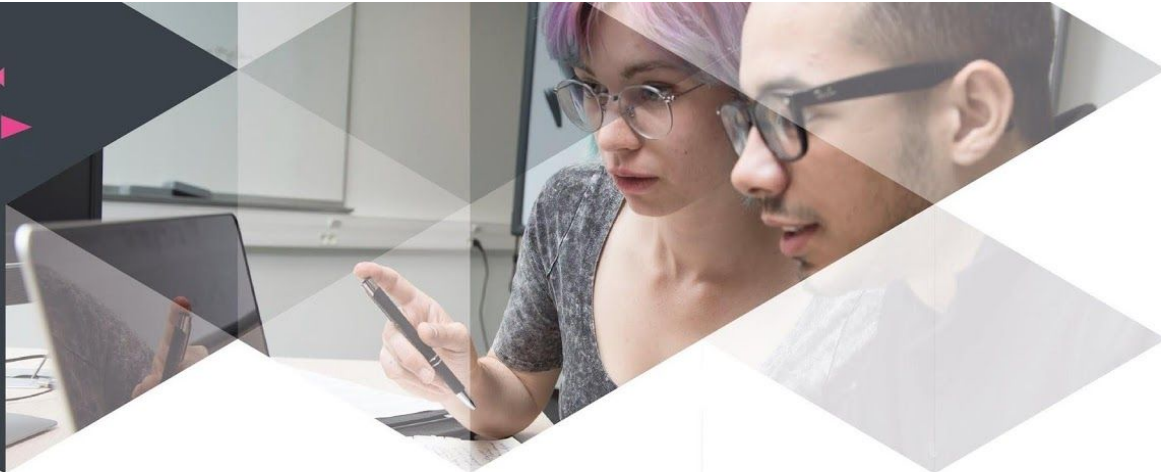
- Code des classes demandées. A déposer sous git.
- Diagramme de Use Case correspondant aux fonctionnalités décrites
- Glossaire enrichi des différentes syntaxes utilisées. A déposer sous le nom ***glossaire***, dans votre répertoire individuel sous ***java*→*livrables***

Ressources :

- CodeCademy
<https://www.codecademy.com/en/courses/learn-java/lessons/data-structures/exercises/data-structures>
- Openclassrooms
<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-java/les-collections-d-objets>
- Tutoriel d'Oracle pour Java



le
campus
numérique
in the ALPS

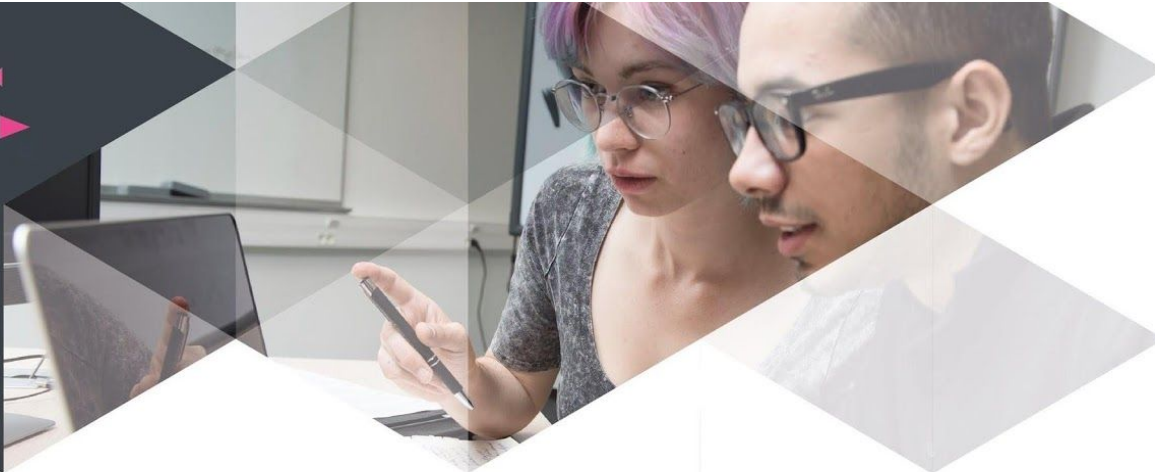


<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/index.html>





le
campus
numérique
in the ALPS



Synthèse (activité de groupe)

Modalités :

- Travail en classe mixée

Objectifs de l'activité :

- Activité de synthèse de type recherche d'erreurs.

Déroulement :

- Slides fournis pour l'activité de synthèse
- Recherche individuelle puis mise en commun

