TP N °2 JAVA M2207 Consolidation des bases de la programmation

ABDOUL-AZID Amine RT1B1

Vendredi 1er février 2019

Q1) Nous avons créé le fichier TestPoint puis l'avons préparé pour qu'il utilise la classe Point2D Nous avons instancié les objets et fait des appels de classe de l'objet

```
☑ TestPoint.java 
☒
  public class TestPoint {
  3 public static void main(String[] args) {
                     Point2D p2 = new Point2D();
Point2D p3 = new Point2D(2,8);
                          p2.affiche();//xaleur initiale de p2
p3.affiche();//xaleur initiale de p3
                          p3.deplace(2,-3); //valeur modifier de p3
                          p3.affiche(); // nouvelle valeur de p3
System.out.println(p3); //nouvelle valeur de p3 via print
 12
                           Point2D p = new Point2D(1,6);//yaleur affecté à p
 15
 16
                           p.affiche(); //valeur de p
 18
 19
 20
 21
           }
 22 }
```

Q2) La nouvelle valeur est bien affectée grâce aux déplacements des coordonnées

Nous avons créé :

- La méthode d'instance affiche() avec System.out.println
- La méthode d'instance deplace() qui permet la translation des paramètres : on récupère le paramètre initiale x puis on affecte à la valeur la nouvelle valeur tx en transformant la valeur initiale

Remarque: On peut simplifier x=x+tx; par x+=tx; Comme en C

- La méthode toString permet de redéfinir le message qui sera affiché par la méthode System.out.print désormais (comme on l'a vu en TD4 JAVA M1207)

Ainsi c'est pour cela que le premier appel d'affiche() affiche la valeur initiale puis on déplace avec deplace() puis on affiche avec affiche() la nouvelle valeur dans TestPoint

```
🛾 Point2D.java 🛭
  public class Point2D {
   private float x,y;//initialisation
   static int nb_point=0;//initialisation
            //méthode constructeur avec pas d'incrémentation à 1 Point2D(){
                 x=1;
                 y=-19;
nb_point++;
 10
11
12
13
14
15©
16
            //méthode constructeur axes les floats en arguments Point2D(float x0, float y0){
                 x=x0;
17
18
                 y=y0;
nb_point++;
19
20
           }
21
           //méthode d'instance affiche
22
           void affiche() {
           System.out.println("x="+x+" y="+y);
}
24
25
26
27
           //méthode d'instance deplace
void deplace(float tx, float ty) {
28
29⊜
          x=x+tx;
y=y+ty;
}
30
32
33
34
35
          //méthode d'instance pour afficher ss forme textuelle coordonnee cartesienne
public String toString() {
    return ("x="+x+" y="+y);
}
36
37
37
38
396
40
41
42 }
```

Résultat :

$$x=1.0 y=-19.0$$

$$x=4.0 y=5.0$$

$$x=4.0 y=5.0$$

$$x=1.0 y=6.0$$

Q3) Nous avons créé nb_point :

Nous avons créé:

- Une méthode statique afficheNb_Points qui affiche le Nombre de points via une concaténation et un System.out.print

```
public class TestPoint {
   3 public static void main(String[] args) {
                     Point2D p2 = new Point2D();
                     Point2D p3 = new Point2D(2,8);
                          p2.affiche();//valeur initiale de p2
p3.affiche();//valeur initiale de p3
   8
   9
                           p3.deplace(2,-3); //valeur modifier de p3
                          p3.affiche(); // nouvelle valeur de p3
System.out.println(p3); //nouvelle valeur de p3 via print
  10
  11
  12
  13
                           Point2D.afficheNbPoints(); //yaleur de nbpoint
                           Point2D p = new Point2D(1,6);//yaleur affecté à p
  15
  16
                           p.affiche(); //valeur de p
  18
                          Point2D.afficheNbPoints(); //yaleur de nbpoint
  19
  20
  21
  22 }
🔰 Point2D.java 🛭
   public class Point2D {
       private float x,y;//initialisation
static int nb_point=0;//initialisation
       //méthode constructeur avec pas d'incrémentation à 1
Point2D(){
           x=1;
y=-19;
           nb_point++;
10
11
12
        //méthode constructeur avec les floats en arguments Point2D(float x0, float y0){
14
150
16
           x=x0:
           y=y0;
18
           nb_point++;
19
20
21
22
23⊜
       //méthode d'instance affiche
void affiche() {
          System.out.println("x="+x+" y="+y);
25
26
27
28
        //méthode d'instance deplace
29@
        void deplace(float tx, float ty) {
130
31
           y=y+ty;
33
        //méthode d'instance pour afficher ss forme textuelle coordonnee cartesienne
       public String toString() {
    return ("x="+x+" y="+y);
35⊜
37
38
       static void afficheNbPoints() {
    System.out.println("Nombre de points="+nb_point);
39⊜
42 }
Résultat :
 x=1.0 y=-19.0
 x=2.0 y=8.0
 x=4.0 y=5.0
 x=4.0 y=5.0
 Nombre de points=2
 x=1.0 y=6.0
 Nombre de points=3
```

Question 4)

```
☑ TestPoint.java 

⋈

                                                                                                                        public class Point2Dbis private float x,y;//initialisation static int nb_point=0;//initialisation
     public class TestPoint {
      public static void main(String[] args) {
                        /*Point2D p2 = new Point2D();
Point2D p3 = new Point2D(2,8);
                                                                                                                                         // TODO Auto-generated constructor stub
                               p2.affiche();//waleur initiale de p2
p3.affiche();//waleur initiale de p3
p3.deplace(2,-3); //waleur modifier de p3
p3.affiche(); // nouvelle waleur de p3
System.out.println(p3); //nouvelle waleur de p3 via p
                                                                                                                                     //méthode constructeur avec pas d'incrémentation à 1
void Point2D(){
                                                                                                                                           x=1;
y=-19;
nb_point++;
                              Point2D.afficheNbPoints(); //waleuc de nbpoint Q3
                              Point2D p = new Point2D(1,6);//xaleur affecté à p p.affiche(); //xaleur de p
                                                                                                                                     //méthode constructeur avec les floats en arguments
Point20bis(float x0, float y0){
                              Point2D.afficheNbPoints(); //waleur de nbpoint Q3
                               Point2Dbis p=new Point2Dbis(1,6);
System.out.println("p.x="+p.abs()+"p.y="+p.ord());
                                                                                                                                           y=y0;
nb_point++;
  24
25 }
                                                                                                                                     //méthode d'instance abs pour retourner la valeur en abscisse
float abs() {
    return x;
                                                                                                                                       /
//méthode d'instance abs pour retourner la valeur en ordonnée
float ord() {
                                                                                                                                      return y;
```

```
p.x=1.0p.y=6.0
```

On s'est basé sur la classe Point2D, on a effacé certaines parties inutiles comme la méthode affiche() et remplacer par Point2Dbis et enfin j'ai créé la méthode d'instance abs et ord pour retourner les positions en abscisse et en ordonnée, ils sont de types float. Il faut absolument conserver le constructeur qui prend les arguments.

Enfin dans la classe TestPoint j'ai affecté les valeurs à p de la classe Point2D puis j'ai effectué un System.out.print pour retourner les points de cordonnées en abscisse et en ordonnée.

Remarque : il manque un espace pour améliorer la lisibilité.

Question 5)

```
☑ TestPoint.java ☒ ☑ Point2Dter.java ☑ TestPoint3.java
                                                                                                                              🚺 Point2D.java 🚺 Point2Dbis.java 🖂
    1 public class TestPoint {
                                                                                                                                15
    3 public static void main(String[] args) {
                                                                                                                                16
                                                                                                                                17
18
                        /*Point2D p2 = new Point2D();
Point2D p3 = new Point2D(2,8);
                                                                                                                                           //méthode constructeur avec les floats en arguments
Point2Dbis(float x0, float y0){
                                                                                                                                196
                                                                                                                                20
                               p2.affiche();//valeur initiale de p2
                               p3.affiche();//xaleur initiale de p3
p3.deplace(2,-3); //xaleur modifier de p3
p3.affiche(); // nouvelle xaleur de p3
                                                                                                                                                 y=y0;
                                                                                                                                22
                                                                                                                                                 nb_point++;
                                                                                                                                23
24
25
26
27<sup>©</sup>
28
29
30
31<sup>©</sup>
                               System.out.println(p3); //nouvelle valeur de p3 via print
                                                                                                                                           //méthode d'instance abs pour retourner la valeur en abscisse Q4
                               Point2D.afficheNbPoints(); //waleur_de_nbpoint_Q3
                              Point2D p = new Point2D(1,6);//valeur affecté à p
                                                                                                                                                 return x:
                              p.affiche(); //waleur de p
                                                                                                                                           //méthode d'instance abs pour retourner la valeur en ordonnée Q4 float ord() {
                              Point2D.afficheNbPoints(); //waleur de nbpoint Q3
                                                                                                                                32
33
34
                                                                                                                                                return y;
                              /*Point2Dbis p=new Point2Dbis(1,6);//Q4
System.out.println("p.x="+p.abs()+"p.y="+p.ord());//Q4
                                                                                                                                35
36
37
38
39
40
                              Point2Dbis p=new Point2Dbis(1,6);//Q5
System.out.println("p.x="+p.rho()+" p.y="+p.theta());//Q5
                                                                                                                                           double rho() {
                                                                                                                                                 return Math.sqrt(x*x+y*y);
                                                                                                                                           double theta() {
   28 }
                                                                                                                                410
                                                                                                                                42
43
44
                                                                                                                                                 return Math.atan2(y, x);
                                                                                                                                           void rotation (double theta) {
    double r=rho(); // définit r en tant que racine(x²+y²) Q5
    double thetai =theta(); //définit theta i acts (y/x) Q5
    x= (float)Math.round(r*Math.cos(thetai+theta)); //Q5
    y= (float)Math.round(r*Math.sin(thetai+theta)); //Q5
                                                                                                                               45©
46
47
48
49
<terminated> TestPoint [Java Application] C:\Program Files\Java\jre-9.0.1\bin\javaw.exe (1 févr. 2019 à 11:50:06)
p.x=6.082762530298219 p.y=1.4056476493802699
```

On s'est basé sur la classe Point2Dbis précédente, j'ai créé la méthode (qui est aussi appelé module) rho avec le calcul de la $\sqrt{x^2+y^2}$ puis j'ai créé de même la méthode (=argument) theta : arctangente (y/x) il faut utiliser de préférence atan2 ici y est la partie imaginaire alors que x est la partie réelle Puis j'ai créé la méthode d'instance rotation faisant appel au précédente méthode J'ai effectué un caste en float car Math.round l'arrondie de l'expression calculée est de type double Puis j'ai fait Math.cos ($\cos(\theta i + \theta) * r$) pour x et sin pour y

Enfin dans la classe TestPoint j'ai modifié le System.out.print pour retourner le rho et le theta.

Pour effectuer une rotation dans TestPoint on saisit p.rotation(Math.PI);

```
Point2Dbis p=new Point2Dbis(1,6);//05
System.out.println("p.x ou rho ="+p.rho()+" p.y ou theta="+p.theta());//05
p.rotation(Math.PI);//on effectue la rotation
System.out.println("p.x ou rho ="+p.rho()+" p.y ou theta="+p.theta());//05 | p.x ou rho =6.082762530298219 p.y ou theta=1.4056476493802699
p.x ou rho =6.082762530298219 p.y ou theta=1.7359450042095235
```

Remarque : il manque un espace pour améliorer la lisibilité.

Exercice 2 : Question 1)

On a créé le fichier TestPoint3

Question 2)

Spécificateurs :	Description :
<u>public</u>	accessible à partir de n'importe quelle classe et partout
private	privée à la classe utilisable uniquement à l'intérieur de la même classe
protected	protégée utilisable avec une autre classe évite de rendre toute la classe publique

Question 3)

Le spécificateur d'accès doit être soit un publique ou un protected de la classe Point2D en effet la classe fille (Point2Dter) pourra accéder à ces variables d'instances.

Les variables doivent être aussi statiques

Comme private->protected static

Le désignateur Extends permet d'hérité de toutes les propriétés d'une classe parente.

Ici la classe parente est Point2D pour la classe fille Point2Dter

Le rayon est égale à $\sqrt{x^2 + y^2}$

```
        ☑ Point2D.java
        ☒ Point2Dbis.java
        ☑ TestPoint3java
        ☑ Point2Dter.java

    //méthode constructeur avec les floats en arguments
Point2D(float x0, float y0){
       //méthode d'instance affiche
void affiche() {
    System.out.println("x="+x+" y="+y);
       //methode d'instance deplace
void deplace(float tx, float ty) {
 ☑ TestPoint3.java ⋈
                                                                                                                                           Point2D.java Point2Dbis.java TestPoint.java Point2Dter.java
        public class TestPoint3 {
             public static void main(String[] args) {
                                                                                                                                                       public Point2Dter(float x,float y) {
    super(x,y); //super fait référence à la classe
              Point2Dter p=new Point2Dter(1,6);//Q5
System.out.println("rayon rho="+p.rho());//EX2Q3
                                                                                                                                                       }
public double rho() {
    return Math.sqrt(x*x+y*y);
                                                                                                                                                                                                                 ■ × ¾ | 🖳 🖟
Problems @ Javadoc 🚇 Declaration 📮 Console 🕱
 <terminated> TestPoint3 [Java Application] C:\Program Files\Java\jre-9.0.1\bin\javaw.exe (4 févr. 2019 à 12:17:50)
 rayon rho=6.082762530298219
```

Question 4)

Les méthodes utilisables pour une instance de type Point2Dter sont :

affiche()

afficheNbPoints()

System.out.println de toString rédéfinie ex : System.out.println(p) ;

deplace()

rho()

```
public class TestPoint3 {
   40
          public static void main(String[] args) {
              Point2Dter p=new Point2Dter(1,6);//Q5
              System.out.println("rayon rho="+p.rho());//EX2Q3
System.out.println("valeur initiale");
              Point2Dter.affiche();
              Point2Dter.deplace(5,9);
System.out.println("nouvelle valeur");
              Point2Dter.affiche();
              Point2Dter.afficheNbPoints();
              System.out.println("redéf de p = "+p);
  16
          }
  17
  18 }
  19
🖳 Problems @ Javadoc 🚇 Declaration 📮 Console 🛭
<terminated> TestPoint3 [Java Application] C:\Program Files\Java\jre-9.0.1\bin\jav
rayon rho=6.082762530298219
valeur initiale
x=1.0 y=6.0
nouvelle valeur
x=6.0 y=15.0
Nombre de points=1
redéf de p = x=6.0 y=15.0
```

Absence le lundi 4 février 2019

Certificat médical

RDV à 15H30

Exercice 3:

Question 1)

J'ai créé Point2DAvecCouleur avec une méthode d'affichage redéfinie, un conteneur de couleur, la définition de la couleur de certains points, une couleur par défaut ici (jaune), cette classe est dérivée de Point2D

```
Point2DAvecCouleur 3

/////EXERCICE 3

//Question 1

//inside Point2DAvecCouleur

public class Point2DAvecCouleur extends Point2D{

private String cl;//méthode private pour contenir la couleur d'un point

Point2DAvecCouleur(float x0, float y0, String cl0){

super(x0,y0);

cl=cl0;

Point2DAvecCouleur(float x0, float y0){

super(x0,y0);

cl=new String("Jaune");
}

Point2DAvecCouleur(){

super(x-5);

cl=new String("Noire");
}

void colorie(String cl0) {//permet de définir la couleur d'un point

cl=cl0;
}

void affiche() {

super.affiche();

System.out.println("couleur="+cl);//méthode d'affichage de la couleur redéfinie
}

}
```

Pour redéfinir la méthode affiche on la recrée dans cette classe fille, la classe parente est appelé par super.affiche() puis on redéfinie les instructions.

Si les point de coordonnées sont (0, -5) alors que la couleur sera noire.

Question 2)

Il affiche bien cyan comme on l'a définie explicitement.

p.colorie permet de forcer l'affichage de la couleur avec la couleur définie ex : violet

L'appel de tout autre paramètre fait appel à la couleur par défaut

```
public class TestPoint3 {
   public static void main(String[] args) {
        Point2DAvecCouleur p=new Point2DAvecCouleur(1,6);
        p.affiche();//affiche couleur par défaut (jaune)
        Point2DAvecCouleur pl=new Point2DAvecCouleur(0,-5, "rouge");
        pl.colorie("violet");//force la couleur avec ('appel de la méthode pl.affiche();//affiche couleur la couleur forcé par colorie (violet)
        Point2DAvecCouleur p2=new Point2DAvecCouleur(0,-5, "orange");
        p2.affiche();//affiche couleur la couleur paramétré (orange)
    }
}

couleur=Jaune x=0.0 y=-5.0 couleur-orange
```

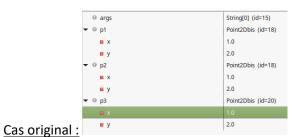
Exercice 4:

Question 1)

```
public class TestPoint2D4 {
    public static void main(String[] args) {
        point2Dbis pl=new Point2Dbis (1,2);//Instanciation de Pl avec les 2 paramètres avec l'appel de la classe Point2Dbis Point2Dbis p2=pl;// Affectation de pl à p2 donc p2 égale p1
        Point2Dbis p3=new Point2Dbis (1,2);/// Affectation des coordonnées identique à pl à p3 donc p3 différent de pl System.out.println(p1==p2);//affiche si p2 égale p1 ->true
        System.out.println(p1==p3);//affiche si p1 égale p3 ->false |
}
```

true Résultat : false L'ID, l'espace mémoire, ici les coordonnées (contenu) doivent être le même pour que la méthode affiche true

Debug:



Leur adresse mémoire (les ID sont différent due au redémarrage)



On voit que l'ID et l'espace mémoire n'est pas la même, malgré le fait que les coordonnées peuvent être identique (contenu)

Cas modifié: Mais si on affecte p1 à p3 comme avec p2 et p1

On constate que le code devient true et que c'est les même ID et espace mémoire



Question 2)

La méthode estIdentiqueA de Point2Dbis renvoie true si les coordonnées sont identiques.

p1(1,6) x=1 et y=6 et p3 a les mêmes coordonnées que p1 donc cette méthode estIdentiqueA fonctionne

Tandis que p2 est aussi identique à p1

```
public class TestPoint3 {

public static void main(String[] args) {

//méthode qui renvoie true si c'est les mêmes coordonnées cartésiennes
Point2Dbis pl=new Point2Dbis (1,6);//initialisation de pl
Point2Dbis p2 = pl;//p2 est identique à pl même adresse mémoire mêm valeur
Point2Dbis p3 = new Point2Dbis (1,6);//initialisation de p3
System.out.println(pl.estIdentiqueA(p3));//renvoie true car p3 a les même coordonées que p1
System.out.println(pl.estIdentiqueA(p2));//renvoie true car p2 a les même coordonées que p1
}
}
true
```

Question 3)

```
public class TestPoint2D4 {

public static void main(String[] args) {

//méthode qui renvoie true si c'est les mêmes coordonnées cartésiennes
Point2Dbis pl=new Point2Dbis (1,6);//initialisation de pl
Point2Dbis p2 = p1;//p2 est identique à p1 même adresse mémoire mêm valeur
Point2Dbis p3 =new Point2Dbis (1,6);//initialisation de p3
System.out.println(p1.equals(p2));//renvoie false car p3 est différent de p1
System.out.println(p1.equals(p2));//renvoie true car p2 égale à p1

false
}

false
true
```

L'opérateur equals compare le contenu du paramètre d'entrée avec le paramètre de sortie ici de p1 à p3 puis de p1 à p2

Question 4)

```
public class TestPoint2D4 {
    public static void main(String[] args) {
        Object p=new Point2Dbis (1,2);//init objet p
        Object p2=new Point2Dbis (1,2);//init objet p2
        System.out.println(p.equals(p2));// verif si p égale à p2-> false
        //or le contenu de p est différent de p2 L'ID et l'adresse méoire sont différent
    }
}
```

Ces instructions affichent false car le contenu de p2 est différent de p, ils n'ont pas la même adresse mémoire et l'ID

false

Pour un résultat plus logique il faut corriger en affectant le paramètre source vers le paramètre de destination : Il aura le même ID et l'adresse mémoire (voir debug Q1)

```
public class TestPoint2D4 {
    public static void main(String[] args) {
        Object p=new Point2Dbis (1,2);//init objet p
        Object p2=new Point2Dbis (1,2);//init objet p2
        System.out.println(p.equals(p2));// verif si p eqale à p2-> false
        //or le contenu de p est différent de p2 l'TD et l'adresse méoire sont différent
        p=p2;//il suffit d'affecter p à p2
        System.out.println(p.equals(p2));//affiche désormais true
}
```

On peut aussi affecter de cette manière : Object p =p2;

false true

Absence le lundi 4 février 2019

Certificat médical

RDV à 15H30