

Compte Rendu POO

TP Alarme JAVA

Alexandre LAVAL

Anaïs THORAL

Enseignant : Salima HASSAS

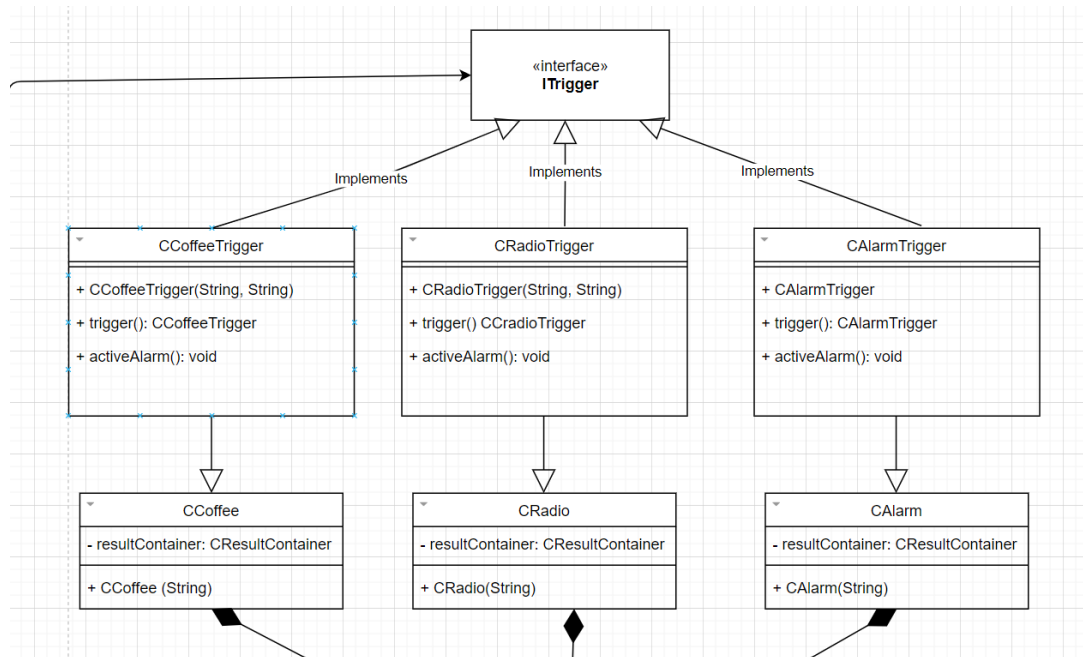
Table des matières

Choix d'implémentation :	3
Illustration de l'exécution du programme (en mode graphique) :	4
Illustration de l'exécution du programme (en mode console) :	5

Choix d'implémentation :

Pour ce TP nous nous sommes basés sur le diagramme UML fourni en classe. Nous l'avons adapté et complété à nos besoins (voir diagrammeUML.jpg).

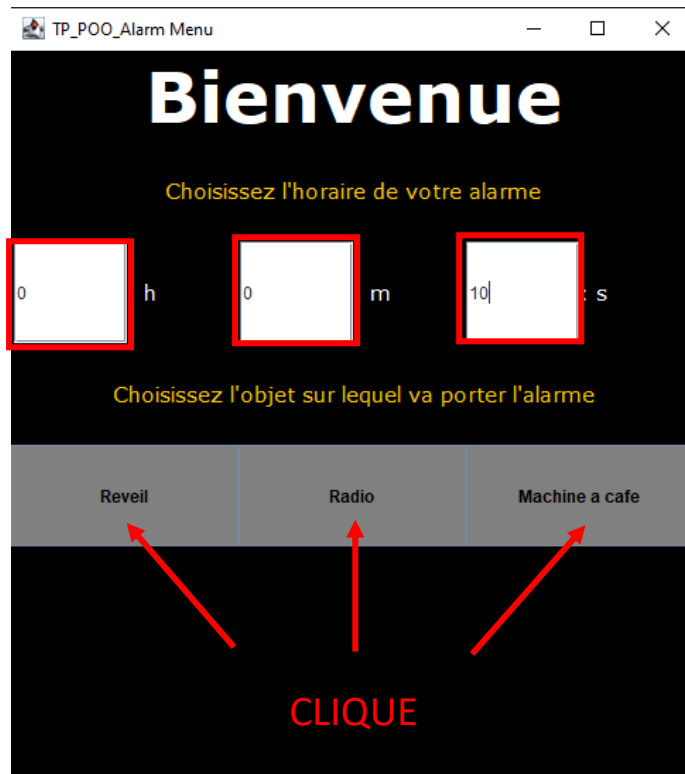
Nous avons décidé d'implémenter le multi-héritage et l'interface générique comme montré dans l'extrait du diagramme UML ci-dessous :



Pour ce TP nous avons décidé de créer une interface graphique pour rendre l'application plus attrayante. Nous disposons donc de deux modes d'exécution :

- Un uniquement via la console
- Un autre utilisant la console et les classes JAVA JFrame et JPanel permettant de créer une fenêtre graphique pour choisir nos options.

Illustration de l'exécution du programme (en mode graphique) :



Au lancement de notre application la fenêtre se lance.

Le premier choix que nous avons à faire c'est rentrer l'heure, la minute et les secondes auxquelles nous voulons que notre alarme se lance.

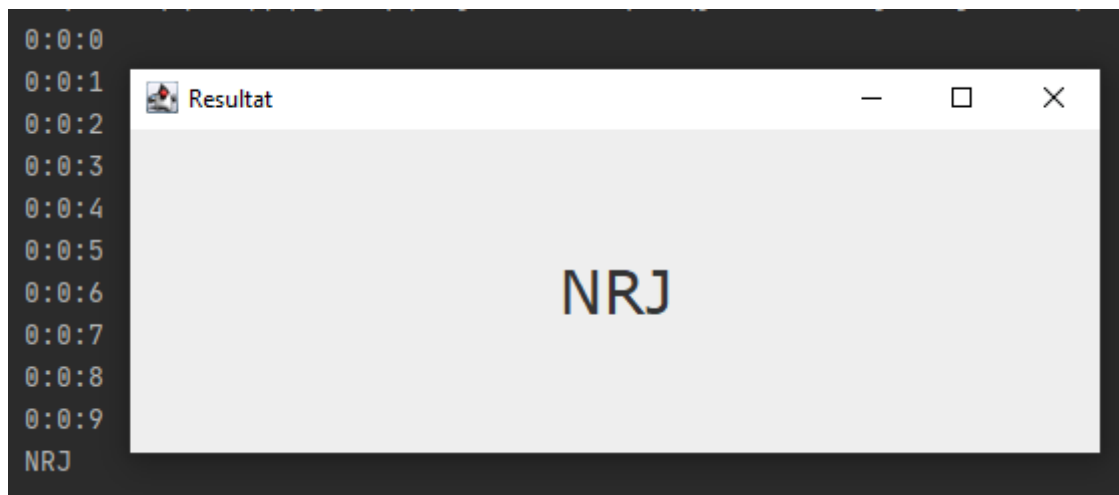
Ici nous indiquons que l'alarme se lancera au bout de 10 secondes.

Il nous sera ensuite demandé de choisir l'objet sur lequel va porter notre alarme (radio, réveil ou machine à café)

Mettons que l'on ait choisi Radio. Une nouvelle section apparait et nous demande de choisir quelle station devra se lancer à notre réveil.

Pour l'exemple nous choisissons NRJ et nous validons.





Le temps de l'alarme qui défile est indiqué dans la console. A la dixième secondes notre station NRJ s'allume et le résultat s'ouvre dans une nouvelle fenêtre (symbolisant la station qui s'allume)

[Illustration de l'exécution du programme \(en mode console\) :](#)

```
Bienvenue
Choisissez un nombre d'heure :
0
Choisissez un nombre de minute :
0
Choisissez un nombre de seconde :
10
Quel objet voulez vous utiliser ?
1 - Reveil
2 - Radio
3 - Machine a cafe
3
0:0:0
0:0:1
0:0:2
0:0:3
0:0:4
0:0:5
0:0:6
0:0:7
0:0:8
0:0:9
Expresso
```

En mode console l'utilisateur doit répondre aux différents champs demandés par le programme.

Une fois ces derniers validés l'exécution du programme et son résultat s'affiche dans la console