README

Date: 21/02/2017 By: Fubang ZHAO

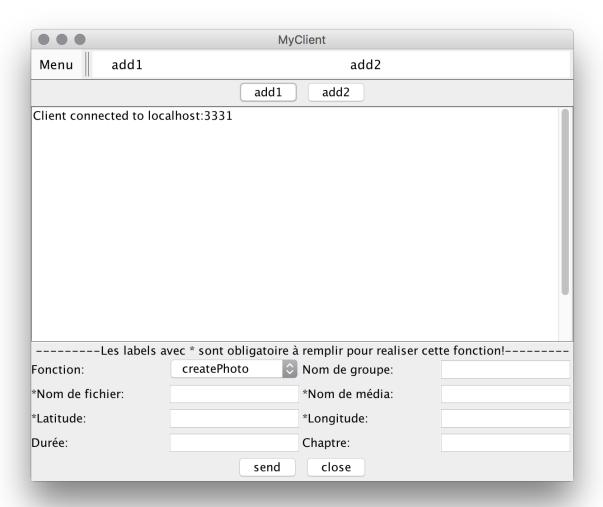
Pour realiser les fonctions, il faut saisir "make run" dans le fichier de "cpp" avant saisir "make run" dans le fichier de "swing".

Partie1 c++:

J'ai fini tous les questions sauf question 13.

- 4
- a. Méthode abstraite.
- b. La classe qui a au moins une méthode est abstraite est la classe abstraite. Et la classe abstraite ne peut pas être instancée.
- 5.
- a. polymorphisme.
- b. Par exemple, si on a besoin de créer un tableau des types différentes, il faut utiliser polymorphisme.
- c. Le type des éléments du tableau doit être 'multimedia'(le type de base classe).
- d. Si on a virtual avant la déclaration de méthode, c'est comme Java. Sans virtual, la liaison est statique.
- 6.
- a. Il faut utiliser la copie profonde. C'est à dire copier les pointée et ce récursivement.
- b. Pour éviter ce problem, on peut ajouter const avant la fonction.
- 7.
- a. Le film. Parce que on créer un pointeur dynamiquement.
- b. La copie superficielle va rendre les données de la classe pas sécuritaire. Il faut utiliser la copie profonde.
- 8. Eviter la copie d'un grand objet. Parce que la dépense de la copie d'objet est très grand. De plus, c'est plus pratique pour les gérer si on met les pointeurs.
- 10. Car on a déjà les fonctions pour créer les media avec les paramètres comme "nom_F, nom_M....".

Partie 2 Java:



J'ai fini tous les questions.

Pour utiliser le client, il faut démarrer le serveur avant. Sinon, il ne va pas marcher.

Les inputs avec * sont obligatoire à remplir pour realiser la fonctions on a choisit.

Cliquez send pour send les messages.

On a fonction de create média, liste, save les données dans le file 'dict_m.txt', display les Médias par nom de média, display la liste par nom de liste, display all the médias, add le média qui est déjà dans la classe à la liste par le nom de média et liste.