

Nom :

Classe :

Module	404 Programmer orienté objets selon directives
Prestataire	EPSIC
Contrôle de compétence	CDC 404 – VD 2016 (V 1.0)

Consignes formelles

La durée totale de l'épreuve est de **90 minutes**, pour un total de **96 points**.

Un total de 53 points est requis pour obtenir une note indicative de 4.0. L'échelle fédérale s'applique pour le calcul de la note.

Une lecture globale de l'épreuve est vivement conseillée avant de commencer le développement de l'application. Une vue d'ensemble vous permettra de mieux aborder l'épreuve et également de bien gérer votre temps.

Aucune question n'est autorisée lors de l'épreuve. Cependant, en cas de non compréhension d'un sujet, d'un mot ou d'éventuel problème technique, veuillez en informer immédiatement le surveillant.

Tout type de documentation est autorisé (y compris Internet si disponible).

Corrections

Chaque point du cahier des charges est corrigé sur la base des critères suivants:

3 points = résultat attendu	2 points = résultat acceptable avec quelques erreurs
1 point = résultat incomplet	0 point = résultat faux ou point non traité

Consignes techniques

Il vous est remis:

- L'énoncé sur papier de l'épreuve, une clé USB numérotée. [USB No : _____]

A la fin du temps imparti, vous devez remettre au surveillant:

- L'énoncé sur papier et les fichiers produits sur la clé USB

!!! L'étudiant est seul responsable de copier correctement les fichiers sur la clé USB !!!

Nom :

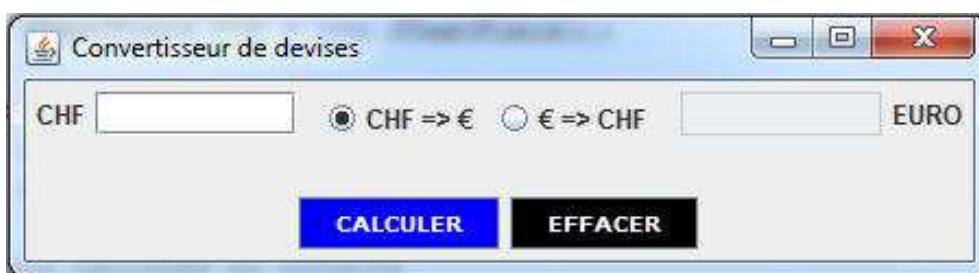
Classe :

2^{ème} partie (Partie pratique) Sujet Durée Nombre de points	Application graphique orientée objet (JAVA) 90 minutes 96 points
--	--

Enoncé (cahier des charges)

Un convertisseur de devise doit être produit. La conversion sera possible entre des francs suisses (CHF) et des euros (€).

- Le cours du change est déterminé de la manière suivante : 1 € = 1.033775 CHF.
- Le résultat des calculs est tronqué à deux chiffres après la virgule (sans arrondi).
- Le "layout" doit correspondre à la fenêtre ci-dessous



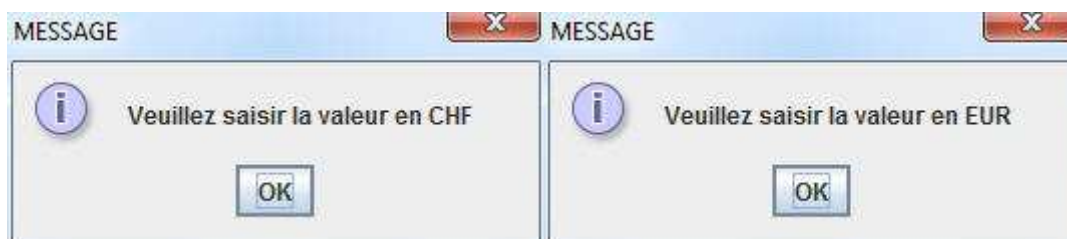
Critère d'évaluation

1. Trois classes sont créés : "Bouton", "Fenetre" et "Main" [Pondération 1]
2. Le paquetage sera intitulé : "TestChange" [Pondération 1]
3. Le titre de la fenêtre principale est appliqué correctement [Pondération 1]
4. La fenêtre principale est de 450 x 120 pix, non redimensionnable [Pondération 1]
5. L'activité de la fenêtre principale est correctement définie [Pondération 1]
6. Le "layout" est réalisé correctement (avec les objets d'aide au positionnement) [Pondération 3]
7. Les champs d'affichage du calcul sont actifs en fonction du choix de l'utilisateur [Pondération 1]
(Le champ CHF est actif et € inactif si on effectue une conversion CHF => € et vice versa)
8. La fonction EFFACER réinitialise la fenêtre comme ci-dessus [Pondération 1]
(Champs vides et présélection CHF => € active)
9. Les propriétés des boutons sont définies dans une classe "Bouton" [Pondération 3]
(La couleur bleue est choisie pour "CALCULER" et la couleur noire pour "EFFACER". Le texte est en blanc et la police de caractère doit être de type "Verdana", bold, 10 pix.)

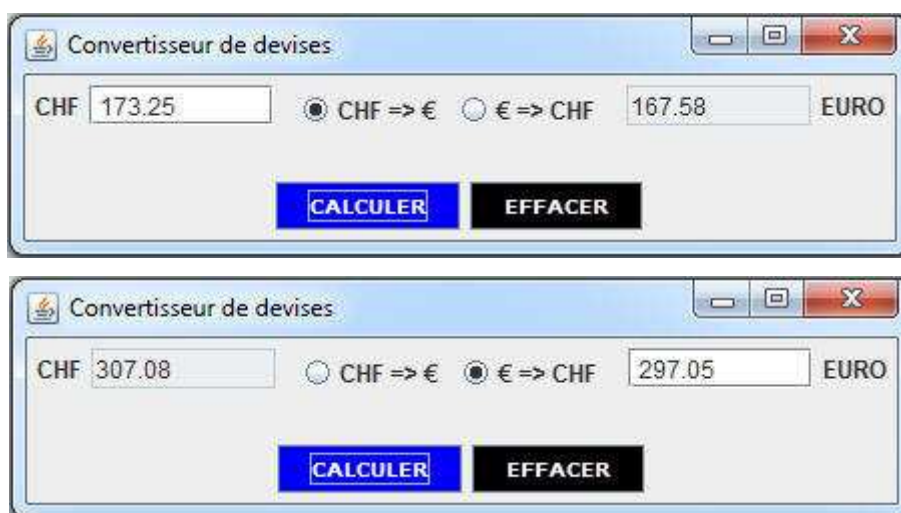
Nom :

Classe :

10. Si le calcul est lancé sans valeur, une boîte de dialogue correspondante doit apparaître [Pondération 2]



11. Le calcul des valeurs (CHF) et (€) doit être correct [Pondération 1]



12. Les identificateurs, les objets sont déclarés correctement (portée, attributs, types, etc.) [Pondération 3]
13. Les relations entre classes sont déclarées correctement [Pondération 1]
14. Les exceptions sont gérées [Pondération 1]
15. Classe "Bouton" dactylographiée correctement [Pondération 2]
16. Classe "Fenetre" dactylographiée correctement [Pondération 3]
17. Classe "Main" dactylographiée correctement [Pondération 1]

Autres critères d'évaluation

18. Syntaxe et commentaires appropriés [Pondération 3]
19. Respect du cahier des charges [Pondération 3]
20. Fonctionnement de l'application [Pondération 3]

Conseil :

Faites évoluer votre application par petits pas et de manière modulaire.

L'éventuel débogage n'en sera que plus aisé.