

TP n°6 : Patterns Adapter et Façade

Exercice 1 (Adapter : Base de données de chimie)

Reprenez l'exercice 1 du TD 6 et codez-le en Java. Écrivez une méthode principale qui instancie une molécule **eau** se trouvant dans l'ancienne base de données et une molécule **ethanol** se trouvant dans la nouvelle. Rappels : la formule de l'eau est H_2O et celle de l'éthanol est CH_3CH_2OH .

Exercice 2 (Façade : Cours d'un prof)

Reprenez l'exercice 3 du TD 6 de la manière suivante, en deux temps : considérons d'abord l'époque où tous les profs avaient leur cours sur transparents afficher via un rétroprojecteur. Votre sous-système sera donc d'abord composé des classes **Salle**, **Multiprises**, et **Retroprojecteur**, ce dernier contenant les méthodes **allumer** et **eteindre**.

1. Écrivez ces classes en Java, ainsi qu'une classe **Prof** et une **Façade** permettant au prof de juste avoir à appeler deux méthodes qui font tout : **debutCours** et **finCours**.
2. Changez votre sous-système en laissant tomber le retroprojecteur et en utilisant cette fois les classes **Ordi** et **Videoprojecteur** du TD. Modifier le fonctionnement de votre façade considérant ce nouveau sous-système. Constatez que l'interface de votre façade ne change pas d'un poil, ainsi que votre classe cliente **Prof**.

Il vous reste du temps ? Bossez votre projet.