

Algorithmes et Pensée Computationnelle

Classes, types abstraits et interfaces en Java

Le but de cette séance est d'approfondir les notions de programmation orientée objet vues précédemment. Les exercices sont construits autour des concepts d'héritage, de classes abstraites et d'interfaces. Au terme de cette séance, vous devez être en mesure de différencier une classe abstraite d'une interface, savoir à quel moment utiliser l'un ou l'autre, utiliser le concept d'héritage multiple, factoriser votre code afin de le rendre mieux structuré et plus lisible.

Cette série d'exercices est divisée en 3 sections dont les premières portant sur les classes abstraites et les interfaces en général. La dernière section comporte des exercices pratiques sur les notions abordées précédemment.

Les exercices doivent être faits uniquement en Java.

Le code présenté dans les énoncés se trouve sur Moodle, dans le dossier **Ressources**.

1 Classes abstraites

Question 1: (🕒 10 minutes) Création d'une classe abstraite

Une classe abstraite est une classe dont l'implémentation n'est pas complète et qui n'est pas instanciable. Elle est déclarée en utilisant le mot-clé **abstract**. Elle peut inclure des méthodes abstraites ou non. Bien que ne pouvant être instanciées, les classes abstraites servent de base à des sous-classes qui en sont dérivées. Lorsqu'une sous-classe est dérivée d'une classe abstraite, elle complète généralement l'implémentation de toutes les méthodes abstraites de la classe-mère. Si ce n'est pas le cas, la sous-classe doit également être déclarée comme abstraite.

```
1 // Exemple de classe abstraite
2 public abstract class Animal {
3     private int speed;
4     // Déclaration d'une méthode abstraite
5     abstract void run();
6 }
7
8 public class Cat extends Animal {
9     // Implémentation d'une méthode abstraite
10    void run() {
11        speed += 10;
12    }
```

- Implémentez une classe abstraite appelée **Item**. 1. Elle doit avoir 4 variables (attributs) d'instance et une variable de classe, qui sont les suivantes :

```
1 private int id;
2 private static int count = 0;
3 private String name;
4 private double price;
5 private ArrayList<String> ingredients;
```

💡 Conseil

Les variables d'instance sont créées lors de l'instanciation d'un objet (à l'aide du mot clé **new**) et détruites lors de la destruction de l'objet. Les variables de classes (variables statiques), quant à elles, sont créées lors de l'exécution du programme et détruites lors de l'arrêt du programme. En Java, les variables de classes sont accessibles en utilisant le nom de la classe soit : **ClassName.VariableName**.

- Créer un constructeur pour initialiser les variables **name**, **price**, **ingredients** et **id**. La variable **id** incrémentera à chaque instanciation de la classe.

💡 Conseil

Pensez à utiliser **count** pour initialiser la valeur d'**id**. Ainsi, dans le constructeur, **id** sera égal à **++count**.

- Implémentez les `getters` des variables `id`, `name`, `price` et `ingredients`.
- Implémentez les méthodes `equals(Object o)` et `toString()`.

💡 Conseil

La méthode `equals` permet de comparer deux objets. Elle prend en entrée un objet de type `Object` et doit retourner `True` si l'objet instancié est égal à l'objet passé en paramètre.

>_ Solution

```

1  import java.util.*;
2
3
4  public abstract class Item {
5
6      private int id;
7      private static int count = 0;
8      private String name;
9      private double price;
10     private ArrayList<String> ingredients;
11
12     public Item (String name, double price, ArrayList<String> ingredients) {
13         this.id = ++count;
14         this.name = name;
15         this.price = price;
16         this.ingredients = ingredients;
17     }
18
19     public int getID() {
20         return this.id;
21     }
22
23     public String getName() {
24         return this.name;
25     }
26
27     public double getPrice() {
28         return this.price;
29     }
30
31     public ArrayList<String> getIngredients() {
32         return this.ingredients;
33     }
34
35     public boolean equals(Object o) {
36         if (o instanceof Item) {
37             Item i = (Item) o;
38             return i.getID() == this.getID();
39         }
40         return false;
41     }
42
43     public String toString() {
44         return "*****" +
45             "\nID: " + this.getID() +
46             "\nName: " + this.getName() +
47             "\nPrice: " + this.getPrice() + " CHF" +
48             "\nList of ingredients: " + this.getIngredients().toString() +
49             "*****";
50     }
51 }

```

Question 2: (🕒 10 minutes) Classe abstraite et types d'attributs

- Implémentez une classe abstraite `Figure` contenant deux attributs protégés : `largeur` et `longueur` et deux méthodes abstraites : `getaire()` et `getperimetre()`.
- Créez deux classes `Carre` et `Rectangle` qui héritent de la classe `Figure`. À l'intérieur de ces classes, implémentez les méthodes `getaire()` et `getperimetre()`.

Conseil

Un attribut protégé est accessible aussi bien dans la classe-mère que dans la(les) classe(s)-fille(s).
On utilise le mot clé `protected` pour rendre les attributs protégés.
Pour rappel, pour créer une classe fille, utiliser le mot-clé `extends` : `public class Carre extends Figure`.

>_ Solution

```
1  public abstract class Figure {
2
3      protected float largeur;
4      protected float longueur;
5
6      public Figure(float largeur, float longueur){
7          this.largeur = largeur;
8          this.longueur = longueur;
9      }
10
11     public abstract float getperimetre();
12     public abstract float getaire();
13 }
14
15 class Carre extends Figure {
16
17     public Carre(float largeur) {
18         super(largeur, largeur);
19     }
20
21     public float getperimetre(float largeur) {
22         return largeur + largeur;
23     }
24
25     public float getaire(float largeur) {
26         return largeur * largeur;
27     }
28 }
29
30 class Rectangle extends Figure {
31
32     public Rectangle (float largeur, float longueur){
33         super(largeur, longueur);
34     }
35     public float getperimetre(float largeur, float longueur){
36         return largeur + longueur;
37     }
38 }
39     public float getaire(float largeur, float longueur){
40         return largeur * longueur;
41     }
42 }
```

2 Interfaces

Question 3: (🕒 10 minutes) Interface et héritage (🔗 Liée à la question 1)

En Java, une interface se déclare comme suit :

```
1 public interface IMakeSound{
2     final double MY_DECIBEL_VALUE = 75;
3     void makeSound();
4 }
```

Les méthodes déclarées dans une interface doivent être implémentées dans des sous-classes :

```
1 public class Cat extends Animal implements IMakesound {
2     void makesound(){
3         System.out.println("I meow at" + MY_DECIBEL_VALUE + "decibel.");
4     }
5 }
```

- Implémentez une interface **Edible** contenant une méthode **eatMe** qui ne retourne aucune valeur.
- Implémentez une interface **Drinkable** contenant une méthode **drinkMe** qui ne retourne aucune valeur.
- Implémentez une classe **Food** qui hérite la classe **Item** (définie dans la section 1) et qui implémente l'interface **Edible**. Implémentez le constructeur de **Food** et la méthode **eatMe** (dans la classe **Food**).

💡 Conseil

Vous pouvez reprendre la classe **Item** du premier exercice.
Dans la méthode **eatMe()**, vous pouvez simplement afficher un message en utilisant un **println**.

Certains aliments ne sont pas seulement **Edible** (mangeable) mais aussi **Drinkable** (boivable) comme les soupes par exemple.

4. Implémentez une classe **Soup** qui hérite de **Food** et implémente l'interface **Drinkable**. Ensuite, implémentez à la fois un constructeur pour **Soup** ainsi que la méthode **drinkMe** (dans la classe **Soup**).

Vous pouvez ensuite créer des instances de **Soup** et **Food** à l'aide des lignes suivantes pour tester les méthodes **eatMe()** et **drinkMe()**.

```
1 Soup s1 = new Soup("Kizili soup", 7.7, new ArrayList<String>(Arrays.asList("bulgur", "meat", "tomato")));
2
3 Food f = new Food("Stuffed peppers", 12, new ArrayList<String>(Arrays.asList("rice", "tomato", "onion")));
```

>_ Solution

```
1  import java.util.*;
2
3
4  public interface Edible{
5      void eatMe();
6  }
7  public interface Drinkable{
8      void drinkMe();
9  }
10 public class Food extends Item implements Edible{
11     public Food (String name, double price, ArrayList<String> ingredients){
12         super(name, price, ingredients);
13     }
14     public void eatMe(){
15         System.out.println("Eat me!" + toString());
16     }
17 }
18
19 public class Soup extends Food implements Drinkable{
20     public Soup(String name, double price, ArrayList<String> ingredients){
21         super(name, price, ingredients);
22     }
23     public void drinkMe(){
24         System.out.println("Drink the soup !" + toString());
25     }
26 }
```

3 Exercices Complémentaires

Question 4: (🕒 15 minutes) Poker Game

Cet exercice vous demande de construire un jeu de poker en implémentant un programme Java. Celui-ci comprend trois parties importantes : un paquet de cartes (un “**deck**”), un joueur, et une carte, et elles devraient être représentées par trois classes respectives.

Suivez les instructions ci-dessous pour écrire le programme.

La classe Carte

- Attributs : **valeur** (**int**), **couleur** (**int**). Attention, la couleur d’une carte est représentée ici par une valeur de 0 à 3 au lieu d’une chaîne de caractères.
- Implémentez un constructeur qui prend en argument une valeur et une couleur.
- Implémentez un getter **getInfo()** qui affiche dans la console la valeur et la couleur de la carte, vous pouvez vous aider de fonctions privées **getCouleur()** et **getValeur()** pour afficher les cas particuliers.

```
1 public class Carte {
2
3     private int valeur;
4     private int couleur;
5
6     public static final int HEART = 0;
7     public static final int DIAMOND = 1;
8     public static final int SPADE = 2;
9     public static final int CLUB = 3;
10
11
12     public Carte(int valeur, int couleur){
13         ...
14     }
15
16     public void getInfo(){
17         ...
18     }
19
20     public String getValeur() {
21         ...
22     }
23
24     public String getCouleur() {
25         ...
26     }
27 }
28 }
```

La classe Joueur

- Attributs : **mainDeCartes** (**Carte[]**) (un tableau de carte de taille maximal 2), **balance** (**int**) (le solde total du joueur), **mise** (**int**) (la mise du joueur), **monTour** (**boolean**) (valant true si c’est au tour du joueur).
- Implémentez le constructeur qui prend en argument **deux cartes** (puis les ajoute à sa main), une balance initiale, une mise initiale de 0. Vous pouvez initialiser **monTour** comme **false** au début.
- Implémentez une fonction **miser()** qui propose une mise sur la table mais ne retourne rien (utiliser le mot **void**). Définir la nouvelle mise du joueur.
- Implémentez la méthode **montrerMain()** qui montre les cartes sur la table.
- Implémentez une méthode **gagner()** qui prend en argument la somme des gains sur la table que le joueur vient de gagner, ajoutez là à son solde.
- **Attention** : **miser()** et **gagner()** s’appliquent seulement si c’est au tour du joueur.

```
1 import java.util.ArrayList;
2
3 public class Joueur {
4
5     private ...
6     private ...
7     private ...
8     private ...
9
10
11     public Joueur(...){
12         ...
13     }
14 }
```

```

15
16 public void montrerMain(){
17     ...
18 }
19
20 public void miser(int valeur){
21     ...
22 }
23
24 public void gagner(int valeur){
25     ...
26 }
27
28 }

```

La classe Paquet :

- Attributs : **paquet** (`ArrayList<Carte>`) (un jeu de cartes complet), **NBR.CARTES** (`int`) (un attribut final et static (constante) ayant pour valeur **52**), **NBR.MELANGES** (`int`) (une constante qui correspond au nombre de mélanges effectués de valeur **100**).
- Dans le constructeur ne prenant aucun argument, générer le deck en créant au fur et à mesure des cartes.
- Implémenter une fonction public **melanger()** qui mélange le jeu de carte et appeler là dans le constructeur après avoir construit le jeu de carte.
- Implémenter une fonction getter **getCarte()** qui retourne la carte placée en haut de la pile et la retire du jeu.

Conseil

Utilisez **Random** `r = new Random()`; sa fonction `nextInt()` et utilisez des index et une variable **Carte** temporaire pour pouvoir échanger les positions des cartes.

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Random;
3
4 public class Paquet {
5
6     private ...
7     ...
8     ...
9
10    public Paquet(){
11        ...
12    }
13
14
15    public void melanger(){
16        ...
17    }
18
19
20
21    public Carte getCarte(){
22        ...
23    }
24 }

```

>_ Solution

```
1 public class Carte {
2
3     private int valeur;
4     private int couleur;
5
6     public static final int HEART = 0;
7     public static final int DIAMOND = 1;
8     public static final int SPADE = 2;
9     public static final int CLUB = 3;
10
11
12     public Carte(int valeur, int couleur){
13         this.valeur = valeur;
14         this.couleur = couleur;
15     }
16
17     public void getInfo(){
18         System.out.println("Carte: " + getValeur() + " de " + getCouleur());
19     }
20
21     public String getValeur() {
22         String res = "";
23         switch (valeur) {
24             case 11:
25                 res = "Valet";
26                 break;
27             case 12:
28                 res = "Dame";
29                 break;
30             case 13:
31                 res = "King";
32                 break;
33             default:
34                 res = Integer.toString(valeur);
35                 break;
36         }
37     }
38     return res;
39 }
40
41     public String getCouleur() {
42         String res = "";
43         switch (couleur) {
44             case 0:
45                 res = "Coeur";
46                 break;
47             case 1:
48                 res = "Carreau";
49                 break;
50             case 2:
51                 res = "Pic";
52                 break;
53             default:
54                 res = "Trèfle";
55                 break;
56         }
57     }
58     return res;
59 }
60 }
```


>_ Solution

```
1  import java.util.ArrayList;
2
3  public class Joueur {
4
5      private Carte[] hand;
6      private int balance;
7      private boolean monTour;
8      private String nom;
9
10
11     public Joueur(Carte c1, Carte c2, int initialeBalance, String nom){
12         hand = new Carte[2];
13         hand[0] = c1;
14         hand[1] = c2;
15         monTour = false;
16         balance = initialeBalance;
17         this.nom = nom;
18     }
19
20
21     public void montrerMain(){
22         for (int i = 0; i < hand.length; i++){
23             hand[i].getInfo();
24         }
25     }
26
27     public void miser(int valeur ){
28         if (monTour && balance-valeur > 0 ){
29             balance -= valeur;
30             System.out.println("Le joueur " + nom + " vient de miser: " + Integer.toString(valeur));
31             System.out.println("La nouvelle Balance: " + Integer.toString(balance));
32
33         } else {
34             System.out.println("Pas assez d'argent!");
35         }
36     }
37
38     public void gagner(int valeur){
39         if (monTour) {
40             this.balance += valeur;
41
42         }
43     }
44 }
```

>_ Solution

```
1  import java.util.ArrayList;
2  import java.util.Random;
3
4  public class Paquet {
5
6      private ArrayList<Carte> paquet;
7      public static final int NBR_CARTES = 52;
8      public static final int NBR_MELANGES = 100;
9
10     public Paquet(){
11         this.paquet = new ArrayList<>();
12
13         for ( int couleur = Carte.HEART; couleur <= Carte.CLUB; couleur++ ) {
14             for (int valeur = 1; valeur <= 13; valeur++) {
15                 paquet.add(new Carte(valeur, couleur));
16             }
17         }
18         melanger();
19     }
20
21
22     public void melanger(){
23         int index_1, index_2;
24
25         Random generator = new Random();
26         Carte temp;
27
28         for (int i=0; i<NBR_MELANGES; i++) {
29             index_1 = generator.nextInt( paquet.size() - 1 );
30             index_2 = generator.nextInt( paquet.size() - 1 );
31             temp = paquet.get( index_2 );
32             paquet.set( index_2 , paquet.get( index_1 ) );
33             paquet.set( index_1, temp );
34         }
35     }
36
37 }
38
39
40 public Carte getCarte(){
41     return paquet.remove(0);
42 }
43
44
45 }
```

Question 5: (🕒 15 minutes) Un jeu de rôle avec des personnages

Dans cet exercice, vous allez mettre en place un simple jeu de rôle. Le concept d'héritage sera très utile dans notre jeu de rôle étant donné que les différentes classes de personnages possèdent certains attributs ou actions similaires. Les personnages de notre jeu sont le Guerrier, le Paladin, le Magicien et le Chasseur.

Ainsi, il semble intéressant de construire une première classe **Personnage**. Un personnage est un objet qui possède plusieurs arguments :

- **nom** (**String**) : le nom du personnage
- **niveau** (**int**) : le niveau du personnage
- **pv** (**int**) : les points de vie du personnage
- **vitalite** (**int**) : la vitalité (ou santé) du personnage
- **force** (**int**) : la force du personnage
- **dexterite** (**int**) : la dextérité du personnage
- **endurance** (**int**) : l'endurance du personnage
- **intelligence** (**int**) : l'intelligence du personnage

Suivez les instructions ci-dessous pour compléter le programme.

- Implémentez le constructeur de la classe **Personnage** qui prend tous les attributs cités ci-dessus en argument.
- Il peut être intéressant d’afficher les caractéristiques de votre personnage. Après avoir implémenté les getters utiles, implémentez une méthode **getInfo()** dans la classe **Character** qui affiche des informations du personnage dans la console.
- Chaque personnage de ce jeu a un compteur de leur vie restante. Celui-ci va être manipulé par un **setter**. Définissez le **setter** dans la classe **Personnage**.
- Implémentez les classes **Guerrier**, **Paladin**, **Magicien** et **Chasseur** qui héritent de **Personnage** en écrivant tout d’abord leur constructeur respectif.

```
1 import java.util.Random;
2
3 public abstract class Personnage {
4
5     private ...
6     ...
7
8     public Personnage(...){
9         this.nom = ...
10        ...
11    }
12
13    public void getInfo() {
14        ...
15    }
16    ...
17    ...
18    ...
19 }
```

- Pour chacun des personnages, implémentez une méthode **attaqueBasique()** qui prend un autre personnage en argument et ne retourne rien. Celle-ci crée une attaque de votre choix en fonction des caractéristiques des personnages (ex : l’attaque du guerrier dépendra de sa force, l’attaque du chasseur de son endurance etc..), et détermine les points de vie restants en soustrayant la gravité de l’attaque à la vitalité du personnage. Affichez le nom de celui que vous avez attaqué et ses points de vie restants.
- Les méthodes communes à toutes les sous-classes, doivent être déclarées abstraites dans la classe parente **Personnage**. Changer cette classe pour qu’elle soit maintenant abstraite avec la/les méthode(s) abstraite(s) correspondante(s).
- **Attention** : Utiliser un setteur pour réduire les **pv** de l’autre personnage.

```
1
2 public class Guerrier extends Personnage {
3
4
5 }
6
7
8 public class Magicien extends Personnage {
9
10
11
12 }
13
14 public class Paladin extends Personnage {
15
16
17 }
18
19 public class Chasseur extends Personnage {
20
21
22 }
```

>_ Solution

```
1  import java.util.Random;
2
3  public abstract class Personnage {
4
5      private String nom;
6      private int niveau;
7      private int pv;
8
9      private int vitalite;
10     private int force;
11     private int dexterite;
12     private int endurance;
13     private int intelligence;
14
15
16     public Personnage(String nom, int niveau, int pv, int vitalite, int force, int dexterite, int endurance, int
        intelligence){
17         this.nom = nom;
18         this.niveau = niveau;
19         this.pv = pv;
20
21         this.vitalite = vitalite;
22         this.force = force;
23         this.dexterite = dexterite;
24         this.endurance = endurance;
25         this.intelligence = intelligence;
26     }
27 }
28
29 public void getInfo() {
30     System.out.println("Nom" + getNom());
31     System.out.println("Niveau" + getNiveau());
32     System.out.println("Vitalité" + getVitalite());
33     System.out.println("Force" + getForce());
34     System.out.println("Dexterité" + getDexterite());
35     System.out.println("Endurance" + getEndurance());
36     System.out.println("Intelligence" + getIntelligence());
37 }
38
39
40 public abstract void attaqueBastique(Personnage other);
41
42 public String getNom() {
43     return nom;
44 }
45
46 public int getIntelligence() {
47     return intelligence;
48 }
49
50 public int getNiveau() {
51     return niveau;
52 }
53
54 public int getPv() {
55     return pv;
56 }
57
58 public int getVitalite() {
59     return vitalite;
60 }
61
62 public int getForce() {
63     return force;
64 }
65
66 public int getDexterite() {
67     return dexterite;
68 }
69
70 public int getEndurance() {
```

>_ Solution

```
71     return endurance;  
72 }  
73  
74 public void setPv(int pv) {  
75     this.pv = pv > 0 ? pv : 0 ;  
76 }  
77 }
```

>_ Solution

```
1 public class Guerrier extends Personnage {
2
3     public Guerrier(String nom, int niveau, int pv, int vitalite, int force, int dexterite, int endurance, int
        intelligence) {
4         super(nom, niveau, pv, vitalite, force, dexterite, endurance, intelligence);
5     }
6
7     public void attaqueBastique(Personnage other){
8         int attaque = (int) (getForce()*0.5);
9
10        other.setPv(other.getVitalite()-attaque);
11
12        System.out.println(this.getNom() + " attaque " + other.getNom());
13        System.out.println("Basic attaque og : " + attaque);
14        System.out.println(this.getNom() + " PV:" + this.getPv());
15        System.out.println(other.getNom() + " PV:" + other.getPv());
16    }
17 }
18
19
20 public class Magicien extends Personnage {
21
22
23     public Magicien(String nom, int niveau, int pv, int vitalite, int force, int dexterite, int endurance, int
        intelligence) {
24         super(nom, niveau, pv, vitalite, force, dexterite, endurance, intelligence);
25     }
26     @Override
27     public void attaqueBastique(Personnage other){
28         int attaque = (int) (getIntelligence()*0.5);
29
30        other.setPv(other.getVitalite()-attaque);
31
32        System.out.println(this.getNom() + " attaque " + other.getNom());
33        System.out.println("Basic attaque og : " + attaque);
34        System.out.println(this.getNom() + " PV:" + this.getPv());
35        System.out.println(other.getNom() + " PV:" + other.getPv());
36    }
37 }
38
39
40
41 public class Paladin extends Personnage {
42
43     public Paladin(String nom, int niveau, int pv, int vitalite, int force, int dexterite, int endurance, int
        intelligence) {
44         super(nom, niveau, pv, vitalite, force, dexterite, endurance, intelligence);
45     }
46
47
48     @Override
49     public void attaqueBastique(Personnage other){
50         int attaque = (int) (getEndurance()*0.7);
51
52        other.setPv(other.getVitalite()-attaque);
53
54        System.out.println(this.getNom() + " attaque " + other.getNom());
55        System.out.println("Basic attaque og : " + attaque);
56        System.out.println(this.getNom() + " PV:" + this.getPv());
57        System.out.println(other.getNom() + " PV:" + other.getPv());
58    }
59 }
60
61
62
63 public class Chasseur extends Personnage {
64
65     public Chasseur(String nom, int niveau, int pv, int vitalite, int force, int dexterite, int endurance, int
        intelligence) {
66         super(nom, niveau, pv, vitalite, force, dexterite, endurance, intelligence);
67     }
68 }
```

>_ Solution

```
68
69  @Override
70  public void attaqueBasique(Personnage other){
71      int attaque = (int) (getDexterite()*0.5);
72
73      other.setPv(other.getVitalite()-attaque);
74
75      System.out.println(this.getNom() + " attaque " + other.getNom());
76      System.out.println("Basic attaque og : " + attaque);
77      System.out.println(this.getNom() + " PV:" + this.getPv());
78      System.out.println(other.getNom() + " PV:" + other.getPv());
79
80  }
81 }
```