TD2 Java

Notions complémentaires

1. Les annotations

Créer une classe Java.
Créer une méthode statique oldMethod qui affichera un warning indiquant que la méthode est dépréciée.

2. Automobile

2.1. Coder la classe abstraite Automobile caractérisée par un modèle, une puissance ,une couleur et un espace. Ajouter une méthode afficherCaractéristiques().

2.2. Coder les classes AutomobileElectricité et AutomobileEssence.

2.3. Coder la classe abstraite Scooter caractérisée par un modèle, une couleur et une puissance. Ajouter une méthode afficherCaractéristiques().

2.4. Coder les classes ScooterElectricité et ScooterEssence.

2.5. Coder une interface FabriqueVéhicule permettant de fabriquer des Automobiles et des Scooters

2.6. Coder les classes FabriqueVéhiculeElecticité et FabriqueVéhiculeEssence implémantant FabriqueVéhicule

3. Calculatrice

Nous souhaitons créer une API permettant d'implémenter une calculatrice en Java.

3.1. Créer une interface **Operation** définissant les opérations *addition*, *soustraction*, *multiplication* et *division*. Les méthodes doivent prendre en paramètre deux *Object* et retourner un *Object*.

3.2. Créer une classe abstraite **Affichage** dont le rôle est d'afficher un objet *Object.*

3.3. Créer une classe **Calculatrice** héritant de *Affichage* et implémentant *Operation* dont le rôle est de calculer un entier.

3.4. Nous souhaitons mais une mise à jour pour calculer des réels. Créer une nouvelle classe **CalculatriceReel** permettant de calculer des *Double*.

4. API Spotizer (suite TP1)

Spotizer souhaite mettre à disposition une API Java afin de faciliter le travail de l'équipe de développeurs.

4.1. Modifiez votre précédent code en rajoutant des interfaces et classes abstraites nécessaires à l'évolutivité du code :

4.1.1. Un artiste et un client peuvent tous deux être considérés comme un utilisateur de la plateforme

4.1.2. Un album, une playlist et une compilation sont une collection de titres

4.2. Terminez le code de Spotizer