



## Laboratoire 5

Implantation de classes, norme de programmation, documentation.



### 1. Définissez une classe Temps :

- Les objets Temps possèdent trois attributs (valeurs entières), permettant de caractériser un temps selon : heure, minute, seconde
- Un constructeur sera capable d'utiliser l'heure courante à partir de la fonction **time()**, déclarée dans l'en-tête de la bibliothèque standard **time.h** du C, pour initialiser un objet de la classe **Temps**.
- tout objet Temps pourra être modifié, une fois construit, de façon discrète (chaque attribut indépendamment) mais aussi dans son ensemble. Cependant, si une ou plusieurs de ces valeurs n'est pas conformes (exemple heure<0 ou heure>24) la valeur 0 sera assignée à la place de la valeur non conforme.
- Un autre constructeur permettra de construire un objet Temps à partir de valeurs passées en paramètre.
- la valeur de chacun des attributs sera accessible (accesseurs)
- Tout objet Temps pourra facilement être « édité » (sous la forme d'une chaîne de caractères formatée)

Écrivez ensuite un programme pilote pour tester cette classe. Ce programme comprendra également la création d'un tableau de 5 objets Temps, la modification de deux d'entre eux et l'affichage de « l'état » de tous les objets Temps contenus dans ce tableau.

Vous devez respecter les normes de programmation du cours dans votre développement, en particulier ce qui concerne les commentaires de spécifications et la documentation.

Vous devez générer cette documentation à l'aide de Doxygen.