
Programmation Orientée Objet

TD 2 : Composition et agrégation

1 Des Dés

Nous allons réutiliser les dés de la séance 1 pour les composer à une autre classe qui permettra de jouer à un jeu comportant plusieurs dés.

1.1 Un dé

Rappelez le modèle UML du dé de la séance 1 et donnez un petit exemple de programme lançant 3 dés différents.

1.2 Tapis Vert

Pour pouvoir jouer à des jeux de dés, implémentons une classe `TapisVert`. Cette classe doit avoir :

- 5 dés comme attribut,
- pouvoir lancer les 5 dés simultanément ou individuellement,
- Connaître la somme des valeurs des dés.

Quel lien la classe `TapisVert` a-t-elle avec la classe `Dice` ?

Proposez un modèle UML pour cette classe.

Écrivez quelques tests unitaires permettant de vérifier son bon fonctionnement.

2 Des Cartes

2.1 Une carte

Donnez le diagramme UML d'une classe `Card` définie par une couleur et une valeur.

2.2 Un tas de cartes

Un Deck est un tas de cartes, initialement vide auquel on peut ajouter une carte, dont on peut voir la carte du dessus et dont on peut prendre la carte du dessus (la piocher i.e la récupérer et l'enlever du paquet). Proposez un diagramme UML pour cette classe. Quel est son lien avec la classe Card ?

2.3 Les couleurs

On veut que les couleurs des cartes soient communes à toutes les cartes. Une façon de faire est de mettre les différentes possibilités *dans* la classe carte. Proposez une modélisation UML/python de ceci.

3 Fonctions et namespaces

3.1 Les fonctions sont des variables comme les autres

```
une_liste = []
une_liste.append("premier")
truc = une_liste.append
truc("?")
```

```
print(une_liste)
```

Dans le code ci-dessus, que représente `append` ? Exécutez-le en montrant toutes les lignes de codes et les *namespaces* utilisés.

3.2 Fonctions de fonctions

On souhaite créer une fonction `ajoute` avec un paramètre (entier) `x`. Le retour de cette fonction doit être une fonction à un paramètre `y` qui rend `x + y`

3.2.1 Tests

Comment testeriez vous cette fonction ?

3.2.2 Implémentation

Codez cette fonction et vérifiez (à la main) qu'elle passe bien vos tests en notant toutes les variables et les namespaces rencontrés.