



Institut des Nouvelles
Technologies
de l'Information

TD Collection

Objectifs :

- Découvrir la programmation en couche
- Définir les propriétés et méthodes d'une classe
- Définir un constructeur d'initialisation
- Créer une instance de classe
- Utiliser les variables de classe (static)
- Utiliser les interfaces génériques
- Utiliser les collections

Énoncé :

Couche métier

1. Définir une classe Salle avec les attributs suivants : ID, CODE ET LIBELLE.
2. Définir les accesseurs aux différents attributs de la classe.
3. Définir un **constructeur** permettant d'initialiser les attributs d'un objet salle par des valeurs saisies par l'utilisateur. Sachant que Id doit être auto-incrément.
4. Définir la méthode **toString ()** permettant d'afficher les informations de la salle en cours.

Couche accès aux données

1. Créer l'interface générique **IDao** avec les méthodes :
 - boolean create (T o) : Méthode permettant d'ajouter un objet o de type T.
 - boolean delete (T o) : Méthode permettant de supprimer un objet o de type T.
 - boolean update (T o) : Méthode permettant de modifier un objet o de type T.
 - T findById (int id) : Méthode permettant de renvoyer un objet dont id est passé en paramètre.
 - List <T> findAll () : Méthode permettant de renvoyer la liste des objets de type T.

2. Créer la classe **SalleService** qui implémente l'interface **IDao**. Dans cette classe les données seront stockés dans une collection de type List.

Couche de présentation

1. Dans une classe de test :
 - Créer cinq salles.
 - Afficher la liste des salles.
 - Supprimer une salle.
 - Modifier les informations d'une salle.
 - Afficher la liste des salles.

