

TP 05 Tob

Héritage comme spécialisation

Julien Blanchon

08-02-2020

Table des matières

Exercice 1 : Comprendre la classe PointNommé	1
Nom :	1
Attribut:	1
Méthode:	2
Constructeur:	2
Exercice 2 : Comprendre la relation d'héritage entre Point et PointNomme	2
Exercice 3 : Segments et points nommés	2
Peut-on créer un segment à partir d'un point et d'un point nommé ? Comment serait affiché un tel segment ? Justifier les réponses.	2

Exercice 1 : Comprendre la classe PointNommé

À partir du texte source de la classe PointNommé, expliquer les différents éléments de cette classe et dessiner le diagramme de classes UML avec cette classe PointNommé.

Cette classe est constituée de 3 attributs: `vx`, `vy` et `sonNom`.

Nom :

(Class) **PointNomme**

Attribut:

- *double* vx
- *double* vy
- *String* sonNom

Méthode:

- **commande:**
 - *void* setNom(*String* sonNom)
 - *void* afficher()
 - *void* dessiner(*Afficheur* afficheur)
- **requête:**
 - *String* getNom()

Constructeur:

- *void* PointNomme(*double* vx, vy, *String* sonNom)

Exercice 2 : Comprendre la relation d'héritage entre Point et PointNomme

Exercice 3 : Segments et points nommés

Peut-on créer un segment à partir d'un point et d'un point nommé ? Comment serait affiché un tel segment ? Justifier les réponses.

Oui (d'après le principe de substitution), ainsi il s'afficherait avec PointNomme.afficher() et donc sonNom : (x, y).