CHAPUS 24/05/2023

TP n°4 Java

Louka 3A IE

Exercice 1 :

1. On reprend la classe Etudiant donnée dans l’énoncer

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, logiciel

Description générée automatiquement

Figure [1] classe Exec

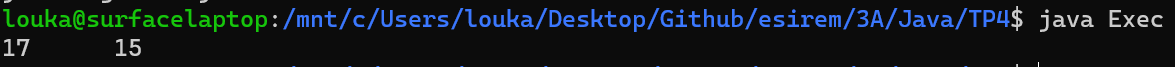


Figure [2] Résultat après exécution

On ajoute simplement les notes à l’objet etu et on les affiche.

On risque d’ajouter des notes en dehors de la plage de note autorisé, soit en dessous de 0 ou au-dessus de 20. Il suffit d’ajouter une condition sur la note dans la fonction ajouterNote.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Figure [3] Correction de la méthode ajouterNote

On modifie la méthode ajouterNote pour que si la note est plus petite que 0 ou plus grande que 20, alors on met la note par défaut à 0, et on ajoute la note au tableau des notes.

Exercice 2 :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, Logiciel multimédia

Description générée automatiquement

Figure [4] Méthode ajouterNote mise à jour

Cette fois-ci on utilise la classe ErreurNotes pour renvoyer l’erreur dans le programme si jamais les conditions ne sont pas remplies alors on crée un nouvel objet ErreurNotes et dans le constructeur on à le message d’erreur à afficher.

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, logiciel

Description générée automatiquement

Figure [5] Classe Exec

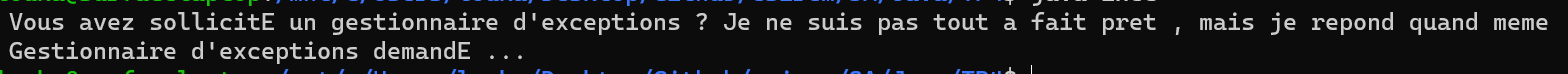


Figure [6] Après exécution de la classe Exec

On a un message d’erreur car on essaye d’ajouter 4 notes à l’étudiant alors qu’il ne peut avoir que 3 notes au total.

Exercice 3 :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Figure [7] modification de la méthode ajouterNote

Maintenant on passe simplement les valeurs des notes, le nombre de notes et le nombre de matière dans la création de l’objet ErreurNote pour que celui-ci détermine la cause exacte de l’erreur et qu’il affiche le bon message d’erreur.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Figure [8] Modification de la classe Exec

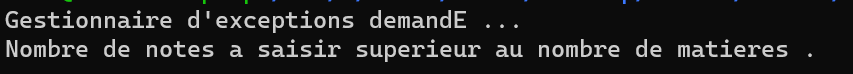


Figure [9] Résultat après exécution

On appel simplement la méthode recuperMessageErreur de la classe ErreurNotes et on l’affiche grâce au println. On voit bien que l’erreur proviens du nombre de note et non pas de la valeur des notes.