



R1.01 Développement Objet

R1.02 Qualité de développement

Vendredi 15 Mars 2024

Durée 1h45

Le But de cette évaluation est de vous faire construire les prémices d'une application permettant de gérer une ludothèque.

Nous avons décomposé la réalisation de cette application en plusieurs exercices progressifs.

Vous devrez respecter l'indentation all-man et les conventions d'écritures présentées en cours.

Nous vous conseillons de directement travailler dans votre dossier **TP/dossier_exam**

Soit la classe Editeur suivante :

Editeur	
<u>- nbEditeur : nbEditeur</u>	
- numEditeur : int - nomEditeur : String	
+ Editeur (nom : String)	
+ getNumEditeur ()	: int
+ getNomEditeur ()	: String

numEditeur est un compteur séquentiel auto-incrémenté qui commence à 1

Créez un dossier **exercice1**, et écrire la classe Editeur correspondant à ce diagramme de classes.

Recopiez le contenu du dossier **exercice1** dans un nouveau dossier **exercice2**

Placez-y la classe Editeur de l'exercice 1.

Récupérez également les fichiers **editeur.data** **Ludotheque.java** et **TestLudotheque.java**.

Vous allez dans cet exercice récupérer les éditeurs présents dans le fichier **editeur.data**

Complétez dans la classe Ludothèque :

- méthode initEditeur permettant de placer dans ensEditeur l'ensemble des éditeurs contenus dans le fichier editeur.java.

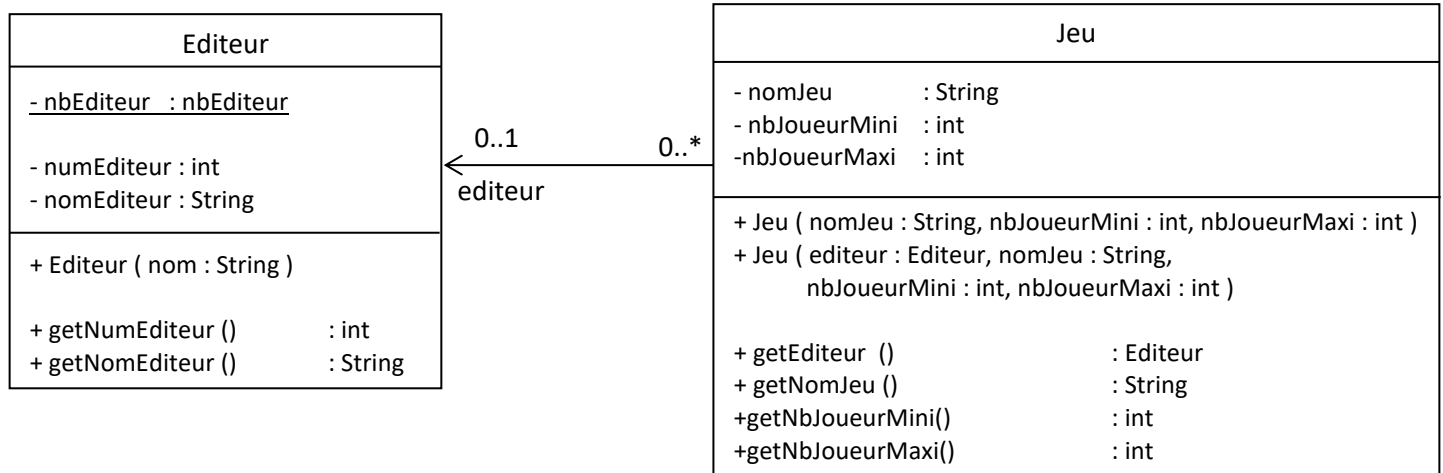
Vous devriez obtenir la trace contenue dans le fichier **trace2.txt**

Pour extraire des parties d'une chaîne de caractères vous aurez très certainement besoin de la méthode **substring** de la classe **String**.

Notez que l'éditeur **Alea** a un nom qui a une largeur de 4 caractères. Donc au moment de créer votre éditeur vous devrez avoir une chaîne à la bonne largeur. Vous devrez sans doute utiliser la méthode **trim** de la classe **String**

Si vous n'arrivez pas à lire le contenu du fichier
vous pouvez utiliser le bloc initialiseur contenu dans le fichier **bloc_editeur.code**

Recopiez le contenu du dossier **exercice2** dans un nouveau dossier **exercice3**



Nota : pour les besoins de l'exercice, nous avons mis une multiplicité minimale à 0 côté Editeur.

Récupérer le code de la classe Editeur la plus aboutie d'un de vos dossiers précédents, et placez-la dans un nouveau dossier **exercice3**. Ajoutez-y une nouvelle classe Jeu correspondant à ce diagramme de classe.

Recopiez le contenu du dossier **exercice3** dans un nouveau dossier **exercice4**.

Récupérez les fichiers `editeur.data` `Ludotheque.java` et `TestLudotheque.java` du dossier `exercice2`.

Récupérez également le fichier `jeu.data`.

Vous allez devoir dans cet exercice parcourir le fichier jeu.data afin de créer l'ensemble des jeux.

Voici la description du fichier jeu.data

```

graph TD
    Root[Les chateaux de bourgogne] -- 0 --> DS[date de sortie]
    Root -- 1 --> NJ[nom de jeu]
    DS -- 0 --> A1[auteur 1]
    DS -- 1 --> A2[auteur 2]
    NJ -- 0 --> NE[numéro éditeur]
    NJ -- 1 --> NJS[nombre de joueurs mini]
    A1 -- 0 --> NJM[nombre de joueurs maxi]
    A1 -- 1 --> DM[durée en minute]
    A2 -- 0 --> AM[age minimum]
    A2 -- 1 --> FI[fichier image]
  
```

Pour le moment nous n'affecterons pas les éditeurs, aussi vous aurez besoin de récupérer dans le fichier jeu que le nom du Jeu le nombre de Joueurs Mini et le nombre de Joueurs Maxi.

Comme pour l'exercice 2 lorsque vous créerez un Jeu, il faudra ôter les blancs à la fin.

Complétez dans la classe Ludothèque :

- la méthode initJeu permettant de placer dans ensEditeur l'ensemble des jeux contenus dans le fichier editeur.java
- la méthode getJeu

Vous devriez obtenir la trace contenue dans le fichier **trace4.txt**

Si vous n'arrivez pas à lire le contenu du fichier
vous pouvez utiliser le bloc initialiseur contenu dans le fichier **bloc_jeu.code**

Exercice 5

: Affectation des éditeurs au Jeux

3 points

Recopiez le contenu du dossier **exercice4** dans un nouveau dossier **exercice5**.

Créez cette fois-ci les jeux en récupérant les éditeurs associés

Vous devriez obtenir la trace contenue dans le fichier **trace5.txt**