

TP 1 – Classes et relations entre les classes

Livres

Considérez le diagramme de classes permettant une gestion des livres fourni dans le document DiagrammeTP1.pdf.

1. Implantez chaque classe en Java.
 - Ajoutez les méthodes accesseurs qui ne figurent pas dans le diagramme, ainsi que les constructeurs que vous souhaitez.
 - Testez les différentes méthodes implantées. Utilisez une classe JeuDeTests.
2. L'ensemble de livre se trouve dans une bibliothèque. Modifiez le diagramme (et le code) pour introduire la bibliothèque
 - Ajoutez les méthodes permettant d'ajouter un livre à la bibliothèque, de chercher l'existence d'un livre dans la bibliothèque, d'afficher les livres d'un certain auteur.
 - Mettez à jour votre classe JeuDeTests.
3. Modifiez le diagramme (et le code) de façon à ce que un livre puisse posséder plusieurs auteurs.
 - Pour chaque auteur on garde le nom, le prénom et sa langue principale d'écriture.
 - Pour chaque auteur la liste des livres publiées doit pouvoir être obtenue (affichage).
 - Mettez à jour votre classe JeuDeTests.
4. Modifiez le diagramme (et le code) de façon à ce que un personnage puisse avoir plusieurs pouvoirs magiques.
 - Changez la méthode de présentation afin d'inclure les pouvoirs magiques.
 - Incluez une méthode permettant de tester si le personnage a un certain pouvoir.
 - Mettez à jour votre classe JeuDeTests.
5. Faites évoluer le sujet comme vous le souhaitez (nouvelles méthodes, nouvelles classes, etc.)