



Exercice 4

https://diw.iut.univ-lehavre.fr/pedago/info1/SAE_1_01/ressources/exercice_4.pdf

Question 4.1 : Ajouter la méthode validite au code de la classe Dedale, puis ajouter l'appel à cette méthode dans la classe TestDedale.

Voici la méthode pour écrire comme sur le sujet :

```
public String validite()
{
    String ret = "";

    for (int cptLig = 0; cptLig < this.NbLigne; cptLig++)
    {
        for (int cptCol = 0; cptCol < this.NbColonne; cptCol++)
        {
            ret += "Piece[" + String.format("%2s", cptLig) + " " +
                String.format("%2s", cptCol) + " : " +
                String.format("%2s", this.getPiece(cptLig, cptCol)) + " ";

            Piece nord = this.getPieceAdj(cptLig, cptCol, "N");
            Piece ouest = this.getPieceAdj(cptLig, cptCol, "O");
            Piece sud = this.getPieceAdj(cptLig, cptCol, "S");
            Piece est = this.getPieceAdj(cptLig, cptCol, "E");

            boolean estCorrect = true;

            if (nord != null && nord.getOuverture('S') != 'S')
            {
                ret += "\n    pb avec pièce située au Nord\n";
                estCorrect = false;
            }
        }
    }
    return ret;
}
```

```

    }

    if (ouest != null && ouest.getOuverture('E')
    {
        ret += "\n  pb avec pièce située à l'Oue
        estCorrect = false;
    }

    if (sud != null && sud.getOuverture('N') != t
    {
        ret += "\n  pb avec pièce située au Sud"
        estCorrect = false;
    }

    if (est != null && est.getOuverture('O') != t
    {
        ret += "\n  pb avec pièce située à l'Est
        estCorrect = false;
    }

    if (estCorrect)
        ret += "OK\n";
    else
        ret += "\n";
    }
}

return ret;
}

```

Voici ce que retourne notre code :

```

Piece[ 0][ 0]  0      OK
Piece[ 0][ 1] 12      OK
Piece[ 0][ 2] 14      OK
Piece[ 0][ 3]  6      OK
Piece[ 0][ 4]  0      OK
Piece[ 1][ 0]  0      OK

```

Piece[1][1]	1	OK
Piece[1][2]	5	OK
Piece[1][3]	1	OK
Piece[1][4]	0	OK
Piece[2][0]	8	OK
Piece[2][1]	14	Problème avec pièce
Piece[2][2]	15	OK
Piece[2][3]	14	Problème avec pièce
Piece[2][4]	2	OK
Piece[3][0]	0	OK
Piece[3][1]	4	Problème avec pièce
Piece[3][2]	13	Problème avec pièce
Piece[3][3]	4	Problème avec pièce
Piece[3][4]	0	OK
Piece[4][0]	0	OK
Piece[4][1]	9	OK
Piece[4][2]	11	OK
Piece[4][3]	3	OK
Piece[4][4]	0	OK