Clement SANCHEZ | Nicolas SCHMITT

Compte rendu JAVA 1

Rapport sur le projet de tennis

Table des matières

[Convolution 2](#_Toc530694341)

[Première question : 2](#_Toc530694342)

[Deuxième question : 4](#_Toc530694343)

[Support : 5](#_Toc530694344)

[Aire : 6](#_Toc530694345)

[Approximation de Dirac 7](#_Toc530694346)

[Première question : 7](#_Toc530694347)

[Conclusion : 9](#_Toc530694348)

[Deuxième question : 9](#_Toc530694349)

[Conclusion : 12](#_Toc530694350)

# Introduction

L’objectif de ce projet était de créer une simulation de tournoi de tennis en utilisant les spécificités du langage Java vu en cours. Le programme permet de gérer l’organisation d’un « Grand Chelem » qui comporte 128 joueurs dans chaque catégorie, ici seront considérés les catégories simples. Il permet entre autres de créer des matchs où s’affronteront les joueurs, arbitrés par des arbitres et assistés par des spectateurs.

# Diagramme de classe

Une image contenant texte, carte

Description générée automatiquement

Les flèches en pointillé représentent les compositions.

Celle avec un bout blanc, les heritages.

# Description

|  |
| --- |
| **Arbitre** |
|  |
| void annoncerScoreMatch()  void annoncerScoreSet()  void annoncerScoreJeu()  void annoncerVainqueurMatch()  Arbitre generer() |

Cette classe permet de créer un objet de type Arbitre. Cette classe hérite de la classe abstraite Personne. Les arbitres ont pour utilités d’annoncer les scores lors des matchs.

La méthode generer permet de créer un objet Arbitre avec des attributs aléatoire.

|  |
| --- |
| **Billet** |
| int prix  Tribune tribune  int place |
| int getPrix()  Tribune getTribune()  int getPlace()  String toString() |

|  |
| --- |
| **Date** |
| int jour  int mois  int annee |
| int getJour()  int getMois()  int getAnnee()  String toString()  Date genererAleatoire()  Date createInterface() |

Cette classe permet de créer un objet de type Billet. Les billets sont achetés par les spectateurs afin d’assister aux matchs.

La méthode toString renvoie une chaine de caractère comporte les information d’une date écrit sous la forme jj/mm/aaaa.

Cette classe permet de créer un objet de type Date. Les dates caractérisent les dates de naissance et de décès des protagonistes. Les variables d’instance dateNaissance et dateDeces sont implémentés dans la classe Personne.

La méthode generer permet de créer un objet Date avec des attributs aléatoire.

La méthode createInterface créer une interface H/M demandant à l’utilisateur de renseigner les variables d’instances d’une date.