

INF1015 - Programmation orientée objet avancée

Travail dirigé No. 6

Exceptions, espaces de nom, variables de classe

Objectifs :	Permettre à l'étudiant de se familiariser avec les derniers concepts vus dans le cours qui pourraient ne pas avoir été utilisés dans votre conception du projet.
Durée :	Deux semaines de laboratoire.
Remise du travail :	Avec le livrable 2 du projet.
Documents à remettre :	sur le site Moodle des travaux pratiques, vous remettrez l'ensemble des fichiers .cpp et .hpp compressés dans un fichier .zip en suivant la procédure de remise des TDs.

Directives particulières

- Ce TD s'intègre dans le projet mais évalue des points précis. Vous remettez simplement votre livrable 2 qui inclut les 2 points indiqués ci-dessous, si votre livrable 2 compile et que ces points fonctionnent. Si votre livrable 2 ne fonctionne pas, vous pouvez remettre un TD6 séparé du livrable 2, qui garde un modèle compilable mais non fonctionnel, avec les 2 points du travail à effectuer indiqués ci-dessous.
 - Il est interdit d'utiliser les variables globales; les constantes globales sont permises.
 - Vous devez éliminer ou expliquer tout avertissement de « build » donné par le compilateur (avec /W4).
 - Respecter le guide de codage, les points pertinents pour ce travail sont donnés en annexe à la fin de l'énoncé du projet.
 - N'oubliez pas de mettre les entêtes de fichiers (guide point 33).
-

Travail à effectuer :

1. Mettre votre modèle de données (la gestion du mouvement des pièces du jeu) et l'interface graphique dans deux « namespace » différents et n'utilisez pas un « using namespace » global sur ces espaces de noms (vous avez le droit de faire des « using » locaux aux méthodes).
2. Avoir un compteur d'instances pour la pièce « roi » à l'aide d'une variable de classe, qui s'assure qu'il n'y a jamais plus de 2 rois (normalement un de chaque couleur, mais on ne demande pas de vérifier la couleur). Une exception est lancée s'il y a plus de deux instances de cette classe. Sur réception de cette exception (pas à l'émission de l'exception), un message doit être affiché (le message peut être textuel ou en Qt, à votre choix) et l'exécution continuer à un endroit qui fait du sens (pas avec plus de 2 rois).