

Rattrapage, TP.

Benoît Valiron
benoit.valiron@lipn.univ-paris13.fr

24 novembre 2010

Vous ferez vos exercices dans un dossier dédié, par exemple TP-rattrapage.

Exercice 1.

1. Créez une classe `Dessous` qui contient un champ `monTexte` de type `String`. Ajoutez un constructeur sans argument qui mets "Sans argument" dans le champ de texte. Ajoutez un constructeur avec un argument de type `String` qui place la valeur de l'argument dans le champ de texte. Ajoutez une méthode `public String methodeBas()` qui renvoie la valeur du champ de texte.
2. Créez une classe `Milieu` qui contient un champ `enBas` de type `Dessous`. Ajoutez un constructeur sans argument qui appelle le constructeur sans argument de la classe `Dessous` pour initialiser le champ. Ajoutez un constructeur avec un argument de type `String` qui utilise le constructeur avec argument de la classe `Dessous` pour initialiser son argument. Ajoutez une méthode `public String methodeMilieu()` qui appelle la seule méthode associée à `enBas` et qui renvoie la valeur produite.
3. Créez une classe `AuDessus` qui contient un champ `auMilieu` de type `Milieu`. Ajoutez deux constructeurs sur le même modèle que dans la question 2. Ajoutez une méthode `public String methodeHaut()` qui appelle la seule méthode associée à `auMilieu` et qui renvoie la valeur produite.
4. Dans une classe `Test`, placez une fonction `main` qui alloue une variable `v` de type `AuDessus`; Associé à la variable `v` on a deux objets de type `Dessous` et `Milieu`. Appelez chacune des méthodes associées aux 3 types d'objet et affichez le résultat.

Exercice 2.

Vous n'avez absolument pas besoin d'avoir le code java d'une classe pour créer des éléments. Pour savoir quels sont les constructeurs valides d'une classe, il suffit d'aller voir la documentation :

<http://download.oracle.com/javase/6/docs/api/>

Dans la classe `Test`, importez la librairie `java.io.*`

Vous allez créer une série d'objets :

- un objet `s` de type `StringBuffer`,
- un objet `t` de type `Throwable`,
- un objet `e` de type `ThreadGroup`,
- un objet `b` de type `ProcessBuilder`.
- Ajoutez une variable `SecurityManager`. Placez dedans un nouvel objet de type `RMISecurityManager`.
- Ajoutez deux variable de type `Readable`. Dans la première, placez un objet de type `StringReader` et dans la deuxième un objet de type `BufferedReader`. Qu'est-ce que `Readable` (une classe, une interface...)? Quelles sont ses propriétés?

Exercice 3.

Finissez la classe `TamponEntiers` de la première série d'exercices de TP.

Exercice 4.

Faites l'exercice 4 des travaux dirigés/rattrapage. Vous trouverez la classe `Personne` à utiliser dans le dossier `/home/usager/TPGTR/secret/Personne.java`

Exercice 5.

Comment rendriez-vous la classe `AuDessus` de type `Runnable`? Faites-le et créez une variable `x` de type `Runnable` dans lequel vous placerez un nouvel objet de type `AuDessus`. Utilisez la méthode `run`. Pouvez-vous utiliser l'autre méthode de `x`?