

Application à la POO

– 3 –

Christophe BLANC

IUT d'Allier
Université Clermont Auvergne

Septembre 2018

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇨ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Introduction

- Projet sur le GPS :
 - plusieurs classes *PointDegDec*, *PointDegSexa*, ..., et une interface.
 - *imaginer un projet plus important ...*
 - ces classes peuvent être utiles pour d'autres projets
 - pour s'y retrouver :
 - hiérarchiser fonctionnellement l'ensemble des classes mises à disposition du programmeur (à ne pas confondre avec la "hiérarchie" induite par l'héritage de classes ou d'interfaces).
- ⇒ les regrouper dans un paquetage (package)

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇨ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇨ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇨ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇨ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇨ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇨ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇒ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇒ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇒ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇒ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇒ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇒ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇒ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇒ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇒ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Créer son propre paquetage (package)

Créer un package

- Créer son package *pointGPS*
 - ⇨ un répertoire *pointGPS* est associé à ce paquetage
 - ⇨ par convention, le nom des paquetages est en minuscules
 - ⇨ déclarer le package en première instruction du fichier (une seule fois dans le fichier source : une classe ► un package)

```
1 // nom du site WEB a partir duquel il est distribue
2 package fr.nom-de-domaine-internet.pointGPS;
3
4 public class Point
5 {
6     // ici la definition de la classe
7 }
```

```
1 package pointGPS; // pour une utilisation avec BlueJ (en local)
2
3 public class Point
4 {
5     // ici la definition de la classe
6 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```


Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Utiliser un package

- Utiliser le package *pointGPS*
 - ⇒ importer le package dans le fichier source qui l'exploite
 - ⇒ instruction **import** en en-tête du fichier source
 - ⇒ les classes du **package java.lang** sont automatiquement et implicitement importées dans les fichiers sources.

```
1 import pointGPS.PointDegDec; // seule la classe PointDegDec est importee
2 import java.lang.*           // import de toutes les classes du package lang
3                               // pas necessaire car toujours fait automatiquement
4
5 public class Trajectoire {
6     private ISvcPointGPS point;
7
8     // ici la definition de la classe
9 }
```

Exploiter un paquetage (package)

Les packages (paquetages)

- ⇒ une application Java ◀▶ Somme de paquetages...
- ⇒ un paquetage Java ◀▶ Somme de fichiers `.java` ...
- ⇒ un fichier `.java` ◀▶ Somme de classes dont une seule est **public**.
Le nom du fichier est celui de la classe public à laquelle on ajoute l'extension `.java`
- ⇒ en plus d'être un langage de programmation, Java dispose d'une API (Application Programming Interface) riche : nombreux packages standards
- ⇒ programmer en Java nécessite une bonne connaissance de ces packages.

Exploiter un paquetage (package)

Les packages (paquetages)

- ⇒ une application Java ◀▶ Somme de paquetages...
- ⇒ un paquetage Java ◀▶ Somme de fichiers **.java** ...
- ⇒ un fichier **.java** ◀▶ Somme de classes dont une seule est **public**.
Le nom du fichier est celui de la classe public à laquelle on ajoute l'extension **.java**
- ⇒ en plus d'être un langage de programmation, Java dispose d'une API (Application Programming Interface) riche : nombreux packages standards
- ⇒ programmer en Java nécessite une bonne connaissance de ces packages.

Exploiter un paquetage (package)

Les packages (paquetages)

- ⇨ une application Java ◀▶ Somme de paquetages...
- ⇨ un paquetage Java ◀▶ Somme de fichiers **.java** ...
- ⇨ un fichier **.java** ◀▶ Somme de classes dont une seule est **public**.
Le nom du fichier est celui de la classe public à laquelle on ajoute l'extension **.java**
- ⇨ en plus d'être un langage de programmation, Java dispose d'une API (Application Programming Interface) riche : nombreux packages standards
- ⇨ programmer en Java nécessite une bonne connaissance de ces packages.

Exploiter un paquetage (package)

Les packages (paquetages)

- ⇨ une application Java ◀▶ Somme de paquetages...
- ⇨ un paquetage Java ◀▶ Somme de fichiers **.java** ...
- ⇨ un fichier **.java** ◀▶ Somme de classes dont une seule est **public**.
Le nom du fichier est celui de la classe public à laquelle on ajoute l'extension **.java**
- ⇨ en plus d'être un langage de programmation, Java dispose d'une API (Application Programming Interface) riche : nombreux packages standards
- ⇨ programmer en Java nécessite une bonne connaissance de ces packages.

Exploiter un paquetage (package)

Les packages (paquetages)

- ⇨ une application Java ◀▶ Somme de paquetages...
- ⇨ un paquetage Java ◀▶ Somme de fichiers **.java** ...
- ⇨ un fichier **.java** ◀▶ Somme de classes dont une seule est **public**.
Le nom du fichier est celui de la classe public à laquelle on ajoute l'extension **.java**
- ⇨ en plus d'être un langage de programmation, Java dispose d'une API (Application Programming Interface) riche : nombreux packages standards
- ⇨ programmer en Java nécessite une bonne connaissance de ces packages.

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de awt
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de **awt**
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de **awt**
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de **awt**
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)

● ...

Exploiter un paquetage (package)

Packages de classes standards

- **java.lang** : classes essentielles
 - objet, types de base
- **java.util** : structures de données (collections)
 - listes, ensembles, hashtables, arbres, itérateurs ...
- **java.awt** : interface graphique (Abstract Window Toolkit)
 - fenêtres, boutons, événements...
- **java.io** : entrées / sorties
 - flot de données issu d'un fichier, d'un buffer, d'un « pipe ».
- **java.net** : réseau
 - URL, sockets
- **javax.swing** : interface graphique
 - composants de plus haut niveau que ceux de **awt**
 - exploitation du modèle MVC (Model View Controller)
- ...

Exercice 4

Énoncé

Dans l'exercice 2, nous avons créé un point GPS polymorphique (point en degré et/ou en radian)

Nous allons utiliser ce modèle pour créer une classe Trajectoire qui permet d'afficher une liste de points GPS.

Les services sont définis par l'interface.

```
1  import PointGPS.*;
2
3
4
5  public interface ISvcTrajectoire
6  {
7      public abstract void ajouterPointDeg(double latitude, double longitude);
8      public abstract void ajouterPointDeg(int[] latitude, int[] longitude);
9      public abstract void ajouterPointRad(double latitude, double longitude);
10     public abstract void enleverPoint(int index);
11     public abstract String toString();
12 }
13
```


Exercice 4

Enoncé (suite)

1. Créer un nouveau projet BlueJ et saisir l'interface *ISvcTrajectoire.java*.
2. Créer le paquetage *pointGPS*.
3. Créer la classe *Trajectoire* qui implémente *ISvcTrajectoire.java*. Un attribut de type `ArrayList<ISvcPointGPS>` sera défini.
4. Effectuer les tests (créer une classe *Test*) pour vous assurer du codage correct de la trajectoire.

Exercice 4

Enoncé (suite)

1. Créer un nouveau projet BlueJ et saisir l'interface *ISvcTrajectoire.java*.
2. Créer le paquetage *pointGPS*.
3. Créer la classe *Trajectoire* qui implémente *ISvcTrajectoire.java*. Un attribut de type `ArrayList<ISvcPointGPS>` sera défini.
4. Effectuer les tests (créer une classe *Test*) pour vous assurer du codage correct de la trajectoire.

Exercice 4

Enoncé (suite)

1. Créer un nouveau projet BlueJ et saisir l'interface *ISvcTrajectoire.java*.
2. Créer le paquetage *pointGPS*.
3. Créer la classe *Trajectoire* qui implémente *ISvcTrajectoire.java*. Un attribut de type `ArrayList<ISvcPointGPS>` sera défini.
4. Effectuer les tests (créer une classe *Test*) pour vous assurer du codage correct de la trajectoire.

Exercice 4

Enoncé (suite)

1. Créer un nouveau projet BlueJ et saisir l'interface *ISvcTrajectoire.java*.
2. Créer le paquetage *pointGPS*.
3. Créer la classe *Trajectoire* qui implémente *ISvcTrajectoire.java*. Un attribut de type `ArrayList<ISvcPointGPS>` sera défini.
4. Effectuer les tests (créer une classe *Test*) pour vous assurer du codage correct de la trajectoire.

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- ↪ Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- ⇒ En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- ⇒ Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type *statique*.
- ⇒ Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type *dynamique*.
- ➡ **Intérêt** : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.

Le polymorphisme

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- ⇒ En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- ⇒ Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type *statique*.
- ⇒ Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type *dynamique*.
- Intérêt : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.

Le polymorphisme

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type *statique*.
- Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type *dynamique*.
- Intérêt : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.

Le polymorphisme

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type statique.
- Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type dynamique.
- Intérêt : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.

Le polymorphisme

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type statique.
- Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type dynamique.
- Intérêt : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.

- ✎ Pour la classe **Trajectoire**, les références **pointDegre** et **pointRadian** de type **ISvcPointGPS** peuvent être liées à des objets de type **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad** car ils implémentent **ISvcPointGPS** (ou héritent d'une telle classe).
- Cette capacité des références de pouvoir être liées à des types différents est appelée *polymorphisme* (litt. plusieurs formes).
- En java, le polymorphisme est possible si et seulement si les types ont été unifiés.
- Le type de la référence (**ISvcPointGPS**) est appelé le type statique.
- Le type de l'objet lié (**PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**) est appelé le type dynamique.
- **Intérêt** : **PointDegDec** ou **PointDegSexa** ou **PointDegRad**, ou toute classe qui en hérite, peuvent évoluer, **Trajectoire** est toujours OK.