

1 Gestion des notes des étudiants

1.1 Introduction

Le but de ce TP est de créer des classes permettant de représenter des étudiants (classe `Student`), des notes (classe `Grade`), des résultats à une unité d'enseignement (classe `TeachingUnitResult`) et des promotions d'étudiants (classe `Cohort`).

L'objectif pour vous est de vous initier :

- à l'utilisation d'un IDE : IntelliJ IDEA de JetBrains est mis en avant mais n'importe quel IDE équivalent pourra être utilisé,
- à la gestion de version grâce à git,
- à l'utilisation des tests (ici déjà programmé) pour valider votre programme.

Vous allez sans doute découvrir un certain nombre de nouveaux outils durant ce TP. Le temps d'apprentissage de ces outils peut être au début frustrant mais ils vont vous faire gagner du temps par la suite.

Lire les instructions très attentivement. Si vous oubliez la moindre étape de la mise en place, celle-ci va échouer et il vous sera difficile de réparer l'erreur. De plus, vous aurez à répéter le processus de mise en place à chaque nouveau sujet de TP. Donc prenez le temps de bien faire les choses et utilisez votre cerveau pour comprendre ce que vous faites.

1.2 Mise en place du TP

1.2.1 Créer le dépôt git pour le TP

Ce TP est l'occasion d'apprendre à utiliser des outils de développement professionnel. En plus de l'IDE IntelliJ, vous aurez à utiliser un outil de gestion de versions, en l'occurrence `git`. Un tel outil permet d'enregistrer à distance votre projet et de permettre à plusieurs personnes de travailler simultanément, sans devoir échanger les fichiers par courriel, et sans se marcher sur les pieds (par exemple modification sans le savoir du même fichier). C'est notamment un outil clé pour le télé-travail, dont l'actualité nous démontre l'intérêt.

La première étape pour utiliser la gestion de version est de vous inscrire à github et de créer un dépôt à l'aide de github classroom.

1. Si vous ne possédez pas de compte Github, aller sur github et créez-vous un compte gratuit. Pour cela, allez sur <https://github.com> et cliquez sur le bouton `signup`.

The world's leading software development platform · GitHub - Mozilla Firefox

The world's leading softw X Firefox Privacy Notice - X +

← → ↻ 🏠 🔒 GitHub, Inc. (US) | https://github.com ... 🛡️ ☆ 🗑️ 📄 🏠 ☰

🐙 Why GitHub? ▾ Enterprise Explore ▾ Marketplace Pricing ▾ Search GitHub / Sign in **Sign up**

Built for developers

GitHub is a development platform inspired by the way you work. From open source to business, you can host and review code, manage projects, and build software alongside 40 million developers.

Username

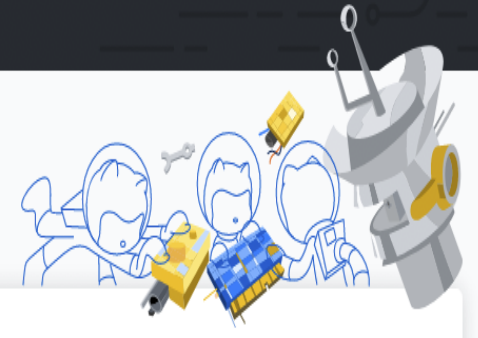
Email

Password

Make sure it's at least 15 characters OR at least 8 characters including a number and a lowercase letter. [Learn more.](#)

Sign up for GitHub

By clicking "Sign up for GitHub", you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Statement](#). We'll occasionally send you account related emails.



Remplissez le formulaire avec votre login, adresse email et mot de passe. Compléter le test pour vérifier que vous n'êtes pas une machine et finissez en appuyant sur le bouton create account.

Join GitHub · GitHub - Mozilla Firefox

Join GitHub · GitHub × Firefox Privacy Notice × +

GitHub, Inc. (US) | https://github.com/join?source=header-home

Why GitHub? ▾ Enterprise Explore ▾ Marketplace Pricing ▾ Search GitHub Sign in Sign up

Join GitHub

The best way to design, build, and ship software.

Step 1:
Set up your account

Step 2:
Choose your subscription

Step 3:
Tailor your experience

Create your personal account

Username *

This will be your username. You can add the name of your organization later.

Email address *

We'll occasionally send updates about your account to this inbox. We'll never share your email address with anyone.

Password *

Make sure it's at least 15 characters OR at least 8 characters including a number and a lowercase letter. [Learn more.](#)

Verify account

Please solve this puzzle so we know you are a real person

Verify

You'll love GitHub

- Unlimited public repositories
- Unlimited private repositories
- ✓ Limitless collaboration
- ✓ Frictionless development
- ✓ Open source community

We'll occasionally send updates about your account to this inbox. We'll never share your email address with anyone.

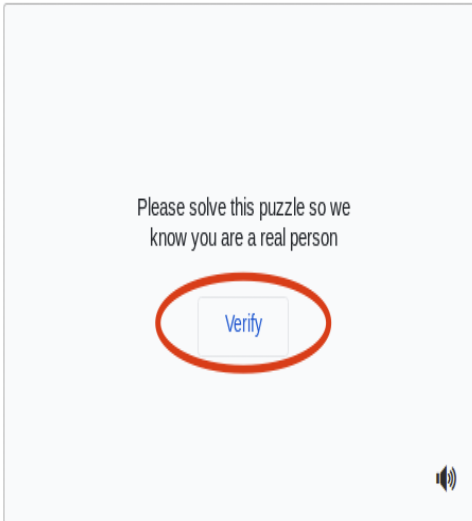
✓ Open source community

Password *

Make sure it's at least 15 characters OR at least 8 characters including a number and a lowercase letter. [Learn more.](#)

Verify account

Please solve this puzzle so we know you are a real person



By clicking "Create an account" below, you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy Statement](#). We'll occasionally send you account-related emails.

Vous allez recevoir un mail sur l'adresse que vous avez indiquée. Cliquez sur le bouton **verify email address** pour valider votre adresse.

[GitHub] Please verify your email address.



GitHub <noreply@github.com>

Lun 2019-09-09 23:02

Vous ▾



Almost done, ██████████ To complete your GitHub sign up,
we just need to verify your email address:



Once verified, you can start using all of GitHub's features to explore, build, and share projects.

Button not working? Paste the following link into your browser: https://github.com/users/serbrek/emails/82800937/confirm_verification/6dccbe24b223047f477750c0ba86d73a339c7ba2

You're receiving this email because you recently created a new GitHub account or added a new email address. If this wasn't you, please ignore this email.

Email preferences · [\[articles/github-terms-of-service/%7CUPR_UTM%7C\]*Terms](#) · [\[articles/github-privacy-policy/%7CUPR_UTM%7C\]Privacy](#) · [Sign into GitHub](#)

GitHub

Sent with by GitHub.

GitHub, Inc. 88 Colin P. Kelly, Jr Street

2. Vous allez maintenant créer un dépôt grâce à github classroom. Pour cela, il vous suffit d'aller à l'adresse suivante : <https://classroom.github.com/g/uBm04zfk> en étant connecté sur github à votre compte et d'accepter le devoir en cliquant sur le bouton `accept this assignment`.



Programmation 2 (2019-2020)

L2InfoAMU



Accept the **students** assignment

Accepting this assignment will give your team (labourel) access to the **students-labourel** repository in the [@L2InfoAMU](#) organization on GitHub.

Accept this assignment

On vous demande maintenant de cliquer sur votre adresse étudiante (adresse @etu.univ-amu.fr) afin que vous soyez clairement identifié sur `github`. C'est très important car certains des TP que vous ferez par la suite sur `github` seront notés.

Programmation 2 (2019-2020)

L2InfoAMU



Join the classroom roster

Your teacher has configured this classroom to pair GitHub accounts with identifiers. Please select yourself from the list below. You can also [skip](#) this step for now.

Identifiers
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
arnaud.labourel@univ-amu.fr
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

Skip

Ensuite, vous devez choisir soit de créer une équipe, soit de rejoindre une équipe existante. Ce TP peut se faire en binôme ou bien seul. Faites très attention à cette étape car vous ne pourrez plus changer d'équipe par la suite. Pour créer une équipe, il vous suffit de remplir le nom que vous souhaitez pour votre équipe en bas (nom qui vous composerez à partir des noms de familles des membres de l'équipe séparés par un tiret) et de cliquer sur le bouton **create team**. Sinon vous pouvez rejoindre une équipe déjà créée en cliquant sur **join** (chaque équipe pourra avoir au plus 2 participants).

Programmation 2 (2019-2020)

L2InfoAMU



Accept the students assignment

Accepting this assignment will give your team access to the assignment repository in the [@L2InfoAMU](#) organization on GitHub.

Please be certain that the team you are selecting is the correct team as you cannot change this later

Join an existing team

labourel 2 students

Full



OU

OR Create a new team

Create a new team

+ Create team

Après cette étape, github va créer un dépôt à partir des sources. Vous devriez avoir accès (après une courte attente) à l'écran suivant et il vous suffit de cliquer sur le lien.



Programming 2 (2019-2020)

L2InfoAMU



Accepted the students assignment

You are ready to go!

You may receive an invitation to join [@L2InfoAMU](#) via email invitation on your behalf. No further action is necessary.

Your assignment has been created here: <https://github.com/L2InfoAMU/students> 

3. Maintenant vous devriez être sur la page de votre dépôt. Cliquez sur le bouton `clone` or `download`.

students-serbrek created by GitHub Classroom

Edit

Manage topics

1 commit

1 branch

0 releases

1 contributor

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find File

Clone or download

bestellon Initial commit

Latest commit 9e0ef53 12 minutes ago

.idea	Initial commit	12 minutes ago
gradle/wrapper	Initial commit	12 minutes ago
src	Initial commit	12 minutes ago
.gitignore	Initial commit	12 minutes ago
build.gradle	Initial commit	12 minutes ago
gradlew	Initial commit	12 minutes ago
gradlew.bat	Initial commit	12 minutes ago
settings.gradle	Initial commit	12 minutes ago

Help people interested in this repository understand your project by adding a README.

Add a README



Cela va vous donner l'accès au lien vous permettant de récupérer votre dépôt. Notez bien ce lien. Vous pouvez le copier (le sauver dans le presse-papier) en cliquant sur le bouton à coté.

Read the guide

L2InfoAMU / students-serbrek Private
generated from laboure/students_template

Watch 4 Star 0 Fork 0

Code Issues 0 Pull requests 0 Projects 0 Wiki Security Insights Settings

students-serbrek created by GitHub Classroom

Edit

Manage topics

1 commit 1 branch 0 releases 1 contributor

Branch: master New pull request Create new file Upload files Find File Clone or download

bestellon Initial commit	
.idea	Initial commit
gradle/wrapper	Initial commit
src	Initial commit
.gitignore	Initial commit
build.gradle	Initial commit
gradlew	Initial commit
gradlew.bat	Initial commit
settings.gradle	Initial commit

Clone with HTTPS Use SSH
Use Git or checkout with SVN using the web URL.
<https://github.com/L2InfoAMU/students-serbrek>
Open in Desktop Download ZIP

Help people interested in this repository understand your project by adding a README. Add a README

1.3 IDE IntelliJ

1.3.1 Environnement de développement (IDE)

Afin de programmer dans ce cours, nous allons utiliser un environnement de développement (Integrated Development Environment : IDE). Il existe de nombreux IDE pour Java. Dans ce cours, nous vous conseillons d'utiliser IntelliJ IDEA de **JetBrains** mais vous pouvez aussi utiliser Eclipse netbeans ou un autre IDE si vous êtes familier avec ceux-ci (mais ils ne sont pas forcément installés sur les ordinateurs de l'université). Les consignes des TP sont écrites pour IntelliJ, pour les autres IDE il faudra vous adapter.

1.3.2 Lancement de l'IDE

Pour lancer le logiciel sur les machines de l'université, il vous faut aller dans le Menu (en haut à gauche de l'écran) et cliquer sur 'IntelliJ IDEA 2019.2' dans la partie programmation du menu.


Après le chargement, vous pouvez tomber sur une première fenêtre vous proposant d'importer vos paramètres. Il faudra dans l'ordre :

1. Laissez sur 'Do not import settings' et cliquez sur 'OK'.

Import IntelliJ IDEA Settings From...



Config or installation folder:

A rectangular button with three vertical dots, used for opening a file browser.

Do not import settings

OK

2. Cochez la case comme quoi vous acceptez les termes d'utilisation d'IntelliJ IDEA puis sur continue.

IntelliJ IDEA User Agreement



Please read and accept these terms and conditions. Scroll down for full text:

JETBRAINS USER AGREEMENT

Version 1.2, effective as of January 9th, 2019

IMPORTANT! READ CAREFULLY:

THIS IS A LEGAL AGREEMENT. BY CLICKING THE "I AGREE" (OR SIMILAR) BUTTON THAT IS PRESENTED TO YOU AT THE TIME OF YOUR FIRST USE OF THE JETBRAINS SOFTWARE, SUPPORT, OR PRODUCTS, YOU ARE BECOMING A PARTY TO THIS AGREEMENT, YOU DECLARE YOU HAVE THE LEGAL CAPACITY TO ENTER INTO SUCH AGREEMENT, AND YOU ARE CONSENTING TO BE BOUND BY ALL THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH BELOW.

1. PARTIES

1.1. "JetBrains" or "We" means JetBrains s.r.o., having its principal place of business at Na Hrebenech II 1718/10, Prague, 14000, Czech Republic, registered in the Commercial Register maintained by the Municipal Court of Prague, Section C, File 86211, ID. No.: 265 02 275.

1.2. "User" or "You" means the individual given the right to use a Product in accordance with this Agreement. For the avoidance of doubt, User is a



I confirm that I have read and accept the terms of this User Agreement

Continue

Reject and Exit

3. Choisissez si vous acceptez ou non d'envoyer les données d'utilisation du logiciel à JetBrains. À partir de là vous allez personnaliser votre installation pour qu'elle corresponde à vos besoins.

Data Sharing



Help JetBrains improve its products by sending anonymous data about features and plugins used, hardware and software configuration, statistics on types of files, number of files per project, etc.

Please note that this will not include personal data or any sensitive information, such as source code, file names, etc. The data sent complies with the [JetBrains Privacy Policy](#).

Data sharing preferences apply to all installed JetBrains products.

You can always change this behavior in Settings | Appearance & Behavior | System Settings | Data Sharing.

OU
 Send Usage Statistics

Don't send

4. Sur la première fenêtre de personnalisation, vous devez choisir l'apparence de votre IDE. Ici rien de fondamental, vous pouvez choisir l'option que vous voulez entre `darcula` (texte blanc sur fond noir) ou `light` (texte noir sur fond clair). Cliquez sur next quand vous avez choisi.

Customize IntelliJ IDEA

UI Themes → Default plugins → Featured plugins

Set UI theme

The screenshot shows the 'Set UI theme' dialog in IntelliJ IDEA. The 'Darkcula' theme is selected, indicated by a radio button and a red circle. The 'Light' theme is unselected, also indicated by a red circle. The background shows a code editor with a breakpoint set on line 6 of HelloWorld.java. The 'Breakpoints' dialog is open, showing 'Line Breakpoints' and 'Line 6 in HelloWorld.He' selected.

You can change the UI theme later in Settings | Appearance & Behavior | Appearance. Additional themes are available in Settings | Plugins.

Skip Remaining and Set Defaults

Next: Default plugins

5. Les deux écrans suivants vous permettent de choisir les plugins que vous allez activer. De manière générale, il vaut mieux en activer le moins possible de plugins pour éviter les mauvaises surprises. Vous pouvez donc cliquer sur **next** puis **start**

Customize IntelliJ IDEA

UI Themes → **Default plugins** → Featured plugins

Tune IDEA to your tasks

IDEA has a lot of tools enabled by default. You can set only ones you need or leave them all.



Java Frameworks

Google App Engine, Grails, GWT, Vaadin, JBoss Seam...

[Customize...](#) [Disable All](#)



Build Tools

Ant, Maven, Gradle

[Customize...](#) [Disable All](#)



Web Development

HTML, Haml, CSS, Less, Sass, Stylus, JavaScript...

[Customize...](#) [Disable All](#)



Version Controls

Git, GitHub, Mercurial, Perforce, Subversion

[Customize...](#) [Disable All](#)



Test Tools

JUnit, TestNG, Cucumber for Java, Coverage

[Customize...](#) [Disable All](#)



Application Servers

Application Servers View, Geronimo, GlassFish, WildFly...

[Customize...](#) [Disable All](#)



Clouds

Cloud Foundry, Heroku, ...



Swing

UI Designer



Android

Android

[Skip Remaining and Set Defaults](#)

[Back to UI Themes](#)

[Next: Featured plugins](#)

Customize IntelliJ IDEA

UI Themes → Default plugins → **Featured plugins**

Download featured plugins

We have a few plugins in our repository that most users like to download. Perhaps, you need them too?

Scala

Custom Languages

Plugin for Scala language support

Install

Live Edit Tool

Web Development


Provides live edit HTML/CSS/JavaScript

Install

IdeaVim

Editor

Emulates Vim editor

 Recommended only if you are familiar with Vim.

Install and Enable

IDE Features Trainer

Code tools

Learn basic shortcuts and essential IDE features with quick interactive exercises

Install

New plugins can also be downloaded in Settings | Plugins

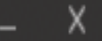
Skip Remaining and Set Defaults

Back to Default plugins

Start using IntelliJ IDEA

6. Vous devriez accéder à l'écran d'accueil d'IntelliJ IDEA. Vous allez récupérer le contenu de votre dépôt. Pour cela, cliquez sur `Check out from version control` puis sur `git` dans le menu qui apparaît.

Welcome to IntelliJ IDEA



IntelliJ IDEA

Version 2019.2.2

+ Create New Project

📁 Import Project

📁 Open

📁 Check out from Version Control ▾

1 Events ▾ ⚙️ Configure ▾ Get Help ▾

Welcome to IntelliJ IDEA



IntelliJ IDEA

Version 2019.2.2

+ Create New Project

↳ Import Project

📁 Open

↕ Check out from Version Control ▾

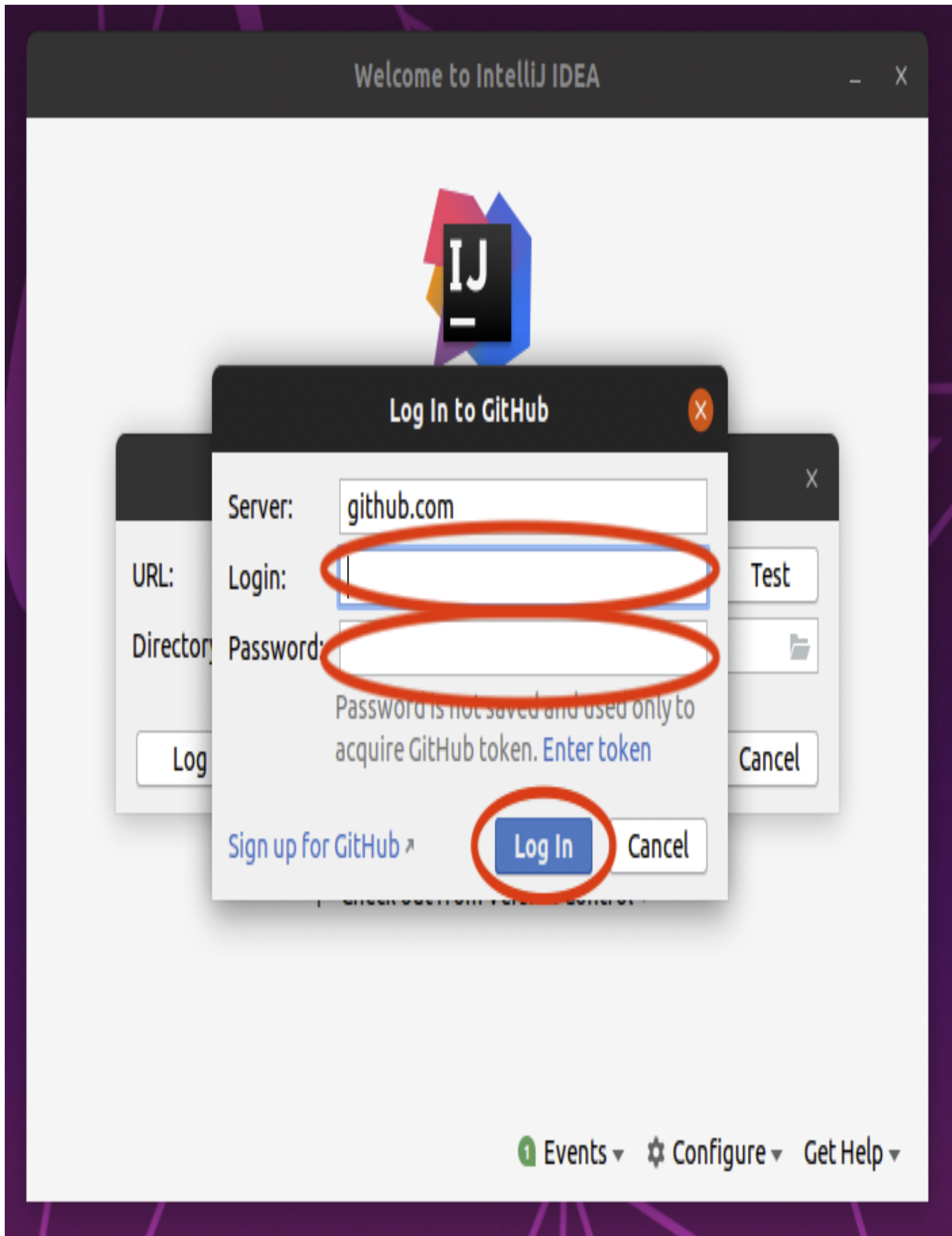
Git

Mercurial

Subversion

1 Events ▾ ⚙ Configure ▾ Get Help ▾

7. Vous allez maintenant récupérer votre dépôt (en fait le cloner). Pour cela, connectez-vous à votre compte github en cliquant sur le bouton `log in to github`. Vous devriez obtenir la fenêtre suivante dans laquelle vous devez remplir votre identifiant et mot de passe de votre compte github puis cliquer sur `Log in`.



Entrez dans le champs URL, l'adresse de votre dépôt (celle que vous récupérer sur la page web de votre dépôt en cliquant sur le bouton `clone or download`) puis cliquez sur le bouton `clone`.



Clone Repository [X]

URL: [Test]

Directory: [Folder Icon]

[?]

↕ Check out from Version Control ▾

8. Après quelques instants de chargement, on vous demandera si vous souhaitez ouvrir votre projet. Il faut bien évidemment cliquer sur le bouton **yes**.

Welcome to IntelliJ IDEA



Checkout From Version Control



You have checked out an IntelliJ IDEA project:
/home/labourel/IdeaProjects/students-
Would you like to open it?

Yes

No

Open

Check out from Version Control

Events Configure Get Help

9. Une fois le projet ouvert, vous pouvez fermer la fenêtre **tip of the day**. Il vous faut autoriser l'import gradle en cliquant sur le pop up en bas à droite de votre fenêtre.

1.3.3 Prise en main d'IntelliJ IDEA

1. Pour accéder aux fichiers `java` de votre dépôt il vous faut naviguer dans l'arborescence du projet. Les fichiers que vous devez modifier sont dans `students-*** -> src -> main -> java` (il faut cliquer sur les triangles pour déplier l'arborescence).

students [~/IdeaProjects/students-serbrek] - .../build.gradle [students]

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

students-serbrek [students]

Project ▾

- students-serbrek [students] ~/IdeaProject
 - .gradle
 - .idea
 - build
 - gradle
 - src
 - main
 - java
 - Cohort
 - Grade
 - Student
 - TeachingUnitResult
 - test
 - .gitignore
 - build.gradle
 - gradlew
 - gradlew.bat
 - settings.gradle
 - External Libraries
 - Scratches and Consoles

build.gradle x

```

1  plugins {
2      id 'java'
3  }
4
5  group 'l2info'
6  version '1.0-SNAPSHOT'
7
8  sourceCompatibility = 11
9
10 repositories {
11     mavenCentral()
12 }
13
14 dependencies {
15     testImplementation 'org.junit.jupiter:junit-jupiter-api:5.3.1'
16     testRuntimeOnly 'org.junit.jupiter:junit-jupiter-engine:5.3.1'
17 }
18
19 test {
20     useJUnitPlatform()
21 }

```

Classes java

Run: students-serbrek [test] x

Tests failed: 11, passed: 1 of 12 tests - 817 ms

Test Results	817 ms	Testing started at 11:28 ...
TestGrade	104 ms	> Task :compileJava UP-TO-DATE
testAverageGrade	73 ms	> Task :processResources NO-SOURCE
testGetValue()	26 ms	> Task :classes UP-TO-DATE
testToString()	5 ms	> Task :compileTestJava UP-TO-DATE
TestTeachingUnitRes	32 ms	> Task :processTestResources NO-SOURCE
TestStudent	313 ms	> Task :testClasses UP-TO-DATE
testPrintResults	299 ms	> Task :test

Event Log

Tests failed: 11, pas... (moments ago) 8:25 LF UTF-8 4spaces Git: master

2. Pour compiler et exécuter le programme, il faut passer par l'onglet gradle à droite et cliquer deux fois sur **students** -> **Tasks** -> **verification** -> **test**. Cela va compiler et exécuter les tests. Pour le moment, les tests ne passeront pas car certaines classes sont incomplètes.

students (~/.IdeaProjects/students-serbrek) - .../src/main/java/Student.java [students.main]

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

Raccourci pour exécuter les tests

students-serbrek | src | main | java | Student

Project | build.gradle | Student.java | Grade.java | TestStudent.java | TestGrade.java | TeachingUnitResult.java | Test | Gradle

```
@Override
public String toString() {
    // TODO : change code
    return null;
}

/**
 * Returns the grades of the student.
 *
 * @return the grades of the student
 */
public List<Grade> getGrades(){
    // TODO : change code
    return null;
}

/**
 * Returns the average grade of the student.
 *
 * @return the average grade of the student
 */
public Grade getAverageGrade() {
    // TODO : change code
    return null;
}

/**
 * Print via the standard output the name of the student, all results associated to the students and
 * the average grade of the student.
 */
public void printResults(){
    Student
```

students (auto-import enabled)

- Source Sets
- Tasks
 - build
 - build setup
 - documentation
 - help
 - other
- verification
 - check
 - test
- Run Configurations

Run: students-serbrek [test]

Tests failed: 11, passed: 1 of 12 tests - 919 ms

Test Results

- TestGrade (114 ms)
 - testAverageGrade() (93 ms)
 - testGetValue() (17 ms)
 - testToString() (3 ms)
- TestTeachingUnitResult (1 ms)
- TestStudent (12 ms)
- TestCohort (2 ms)
 - testPrintStudentsResults() (338 ms)
 - testGetStudents() (46 ms)

Résultats des tests

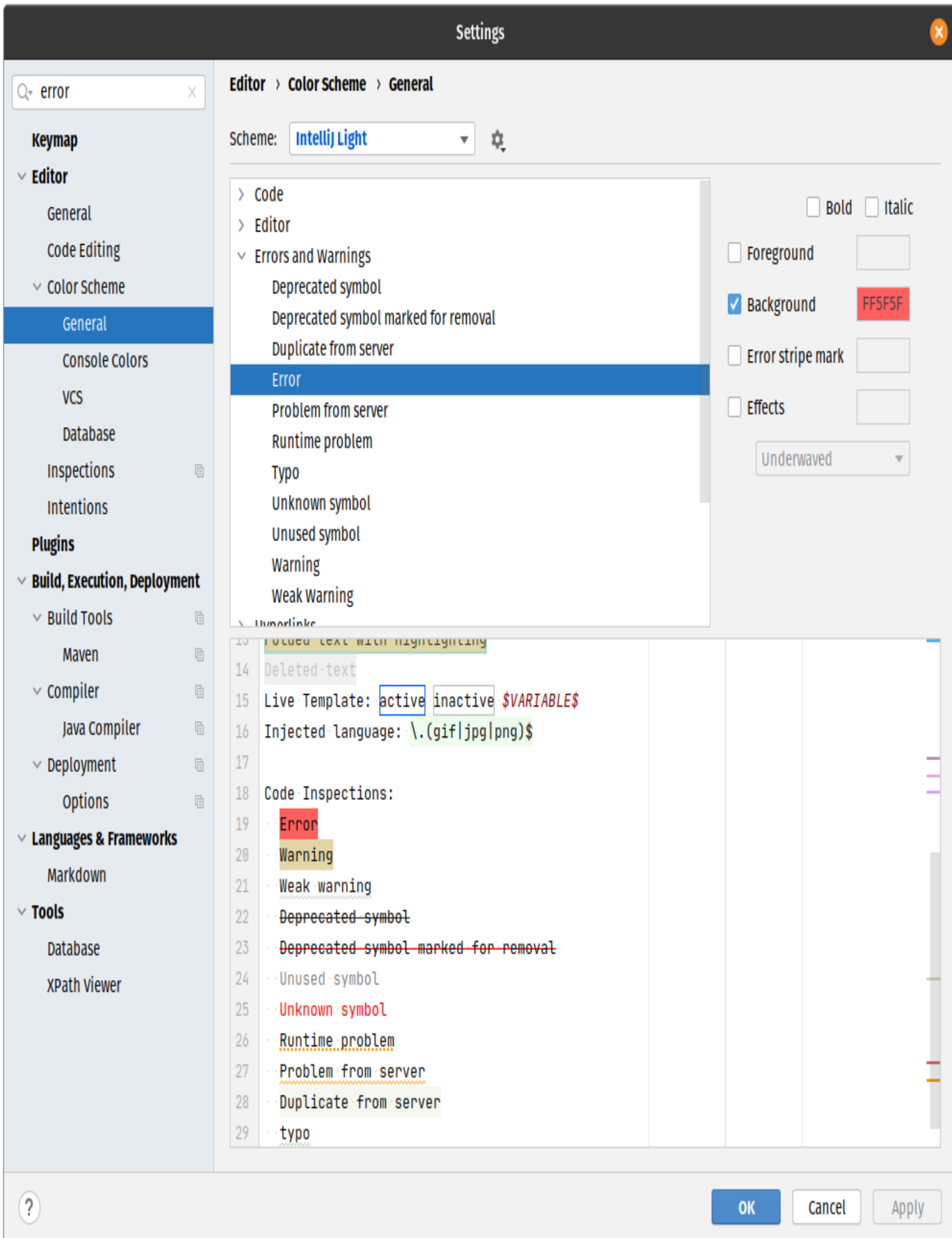
Affichage des test

java.lang.NullPointerException <6 internal calls>
at TestGrade.testAverageGrade(TestGrade.java:37) <15 internal calls>
at java.base/java.util.ArrayList.forEach(ArrayList.java:1540) <5 internal calls>
at java.base/java.util.ArrayList.forEach(ArrayList.java:1540) <38 internal calls>
at java.base/java.util.concurrent.ThreadPoolExecutor.runWorker(ThreadPoolExecutor.java:1128)
at java.base/java.util.concurrent.ThreadPoolExecutor\$Worker.run(ThreadPoolExecutor.java:628) <1 internal calls>

Tests failed: 11, pas... (32 minutes ago)

5:27 LF UTF-8 4spaces Git:master

3. Un petit changement dans les préférences de l'éditeur vous fera gagner bien du temps : ouvrez le menu **File** puis **Settings**. Dans le panneau de gauche, cherchez les réglages des couleurs de l'éditeur (**Editor, Color Scheme, General**). Puis cherchez les options de formatage des erreurs et changez-les pour avoir un fond rouge bien visible. Vous pouvez aussi modifier le formatage des alertes (*warnings*), par exemple pour un fond ocre.



1.4 Git

1.4.1 Principe de git

Le principe de `git` est d'avoir un *dépot* distant : une version de votre projet stockée sur un serveur accessible par Internet (en l'occurrence hébergé par `github`). Vous disposez en plus de dépôts locaux sur les ordinateurs sur lesquels vous travaillez. Vous faites vos modifications sur votre ordinateur, et lorsque vous avez accompli une amélioration qui fonctionne bien, vous pouvez la faire enregistrer (`commit`) par `git`. Ces enregistrements sont locaux à votre ordinateur, et vous pouvez en faire autant que vous le souhaitez. Si vous voulez partager votre travail avec votre équipe, il vous faut l'envoyer vers le dépôt distant (`push`). À l'inverse, si vous souhaitez récupérer le travail fait par vos coéquipiers, il faut ramener ces modifications depuis le dépôt distant (`pull`). IntelliJ est capable de gérer `git` ; vous trouverez dans le menu `VCS` l'option `Commit`, et l'option `Git` qui contient `push` et `pull`.

1.4.2 Première modification de votre dépôt

1. Modifiez le fichier `README.md`. Mettez votre nom ainsi que le nom de votre éventuel coéquipier (si vous êtes seul enlever la deuxième ligne de participants).

students [-/IdeaProjects/students-serbrek] - .../README.md [students]

File Edit View Navigate Code Analyze Refactor Build Run Tools VCS Window Help

students-serbrek README.md

Project ▾ build.gradle x Student.java x Grade.java x README.md x

1: Project

students-serbrek [students] ~/IdeaProject

- gradle
- idea
- build
- gradle
- src
- .gitignore
- build.gradle
- gradlew
- gradlew.bat
- README.md**
- settings.gradle
- External Libraries
- Scratches and Consoles

```
1 # Gestion des notes des étudiants
2
3 ## Description du projet
4
5 Le but de ce TP est de créer des classes permettant de représenter des étudiants
6 (classe 'Student'), des notes (classe 'Grade'), des résultats à une unité
7 d'enseignement (classe 'TeachingUnitResult') et des promotions d'étudiants
8 (classe 'Cohort').
9
10 ## Membres du projet
11
12 NOM, prénom, numéro de groupe, du premier participant
13 NOM, prénom, numéro de groupe, du deuxième participant
```

Mettre à jour avec vos noms

Gestion des notes des étudiants

Description du projet

Le but de ce TP est de créer des classes permettant de représenter des étudiants (classe Student), des notes (classe Grade), des résultats à une unité d'enseignement (classe TeachingUnitResult) et des promotions d'étudiants (classe Cohort).

Membres du projet

- NOM, prénom, numéro de groupe, du premier participant
- NOM, prénom, numéro de groupe, du deuxième participant

1: Structure

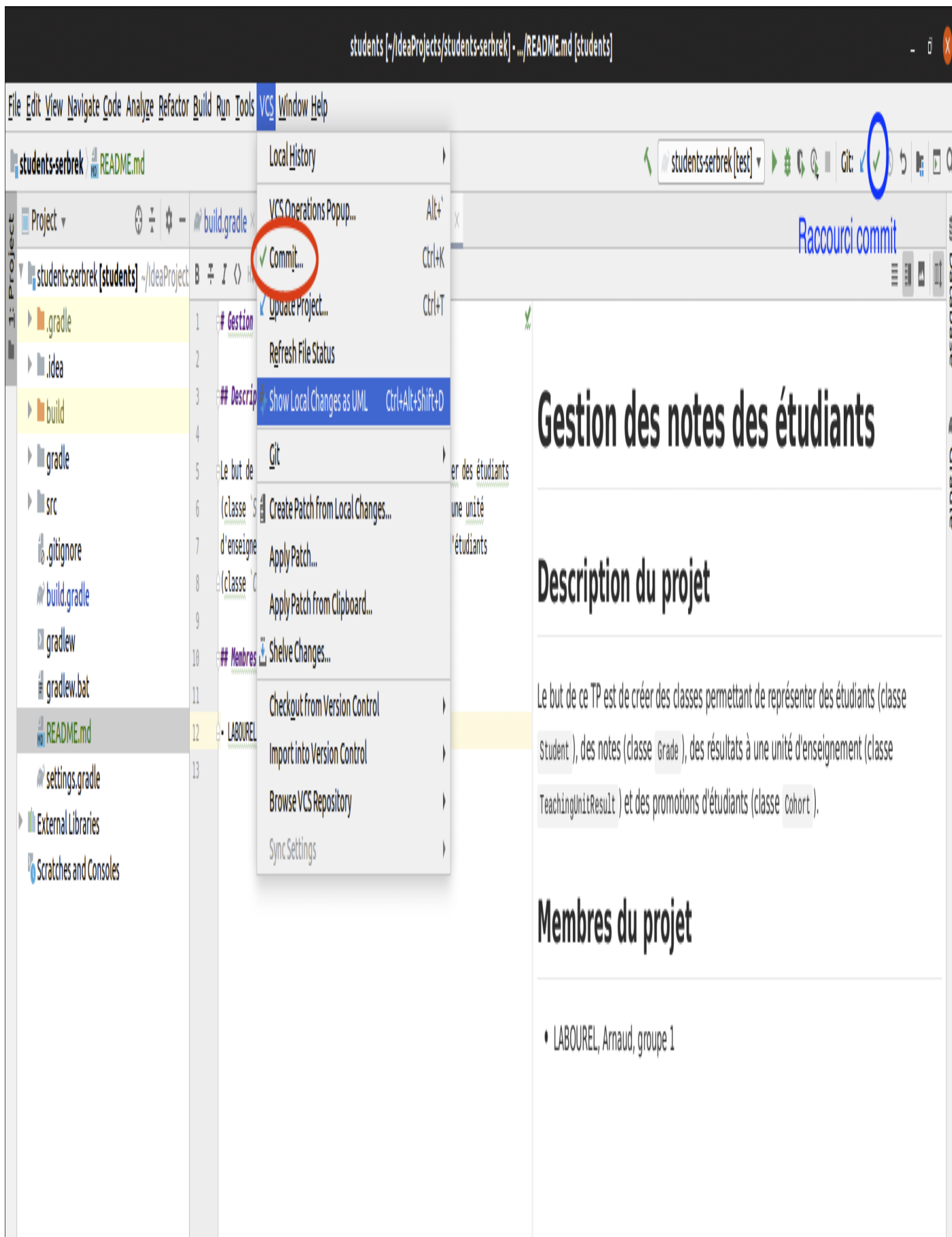
2: Favorites

Version Control Terminal Build Run TODO

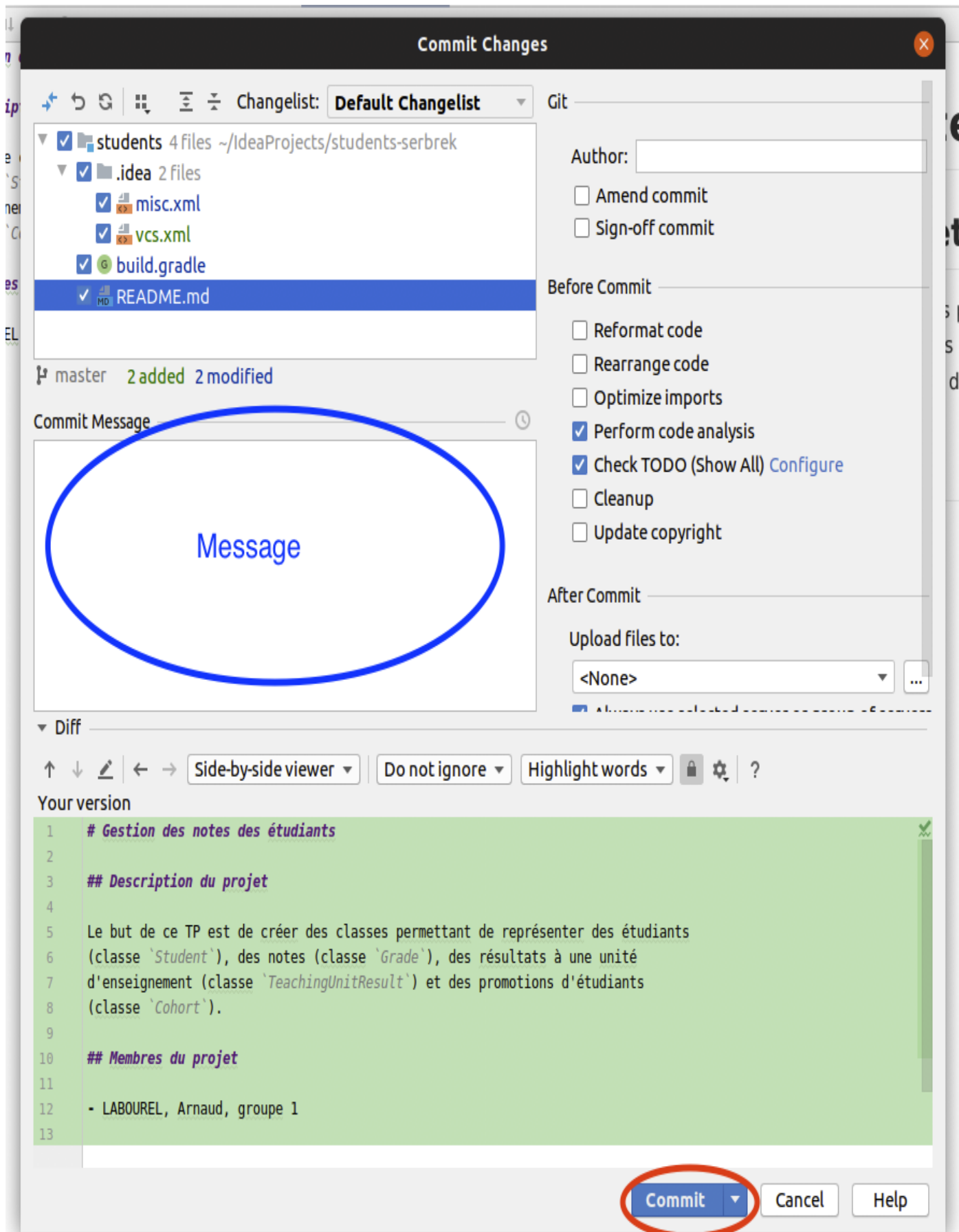
Tests failed: 11, pas... (16 minutes ago)

10:21 UTF-8 4spaces Git: master

2. Vous allez maintenant mettre à jour votre dépôt local (celui sur votre machine) en effectuant un `commit`. Pour cela vous pouvez aller dans le menu `VCS -> commit` ou bien cliquer sur le raccourci en haut à droite de votre fenêtre.



Faites un `commit` avec pour message "inscription des membres de l'équipe" en cliquant sur `commit` après avoir rempli le champs message.



Préciser votre nom et email et cliquez sur le bouton `Set and Commit`.

Commit Changes

Changelist: **Default Changelist** Git

students 4 files ~/IdeaProjects/students-serbrek

- .idea 2 files
 - misc.xml
 - vcs.xml
- build.gradle
- README.md

Author:

Amend commit

Sign-off commit

Before Commit

Reformat code

Rearrange code

Optimize imports

Perform code analysis

Check TODO (Show All) [Configure](#)

master 2 added 2 modified

Commit Message

inscription des membres de l'équipe

Git User Name Is Not Defined

Name:

E-mail:

Set properties globally

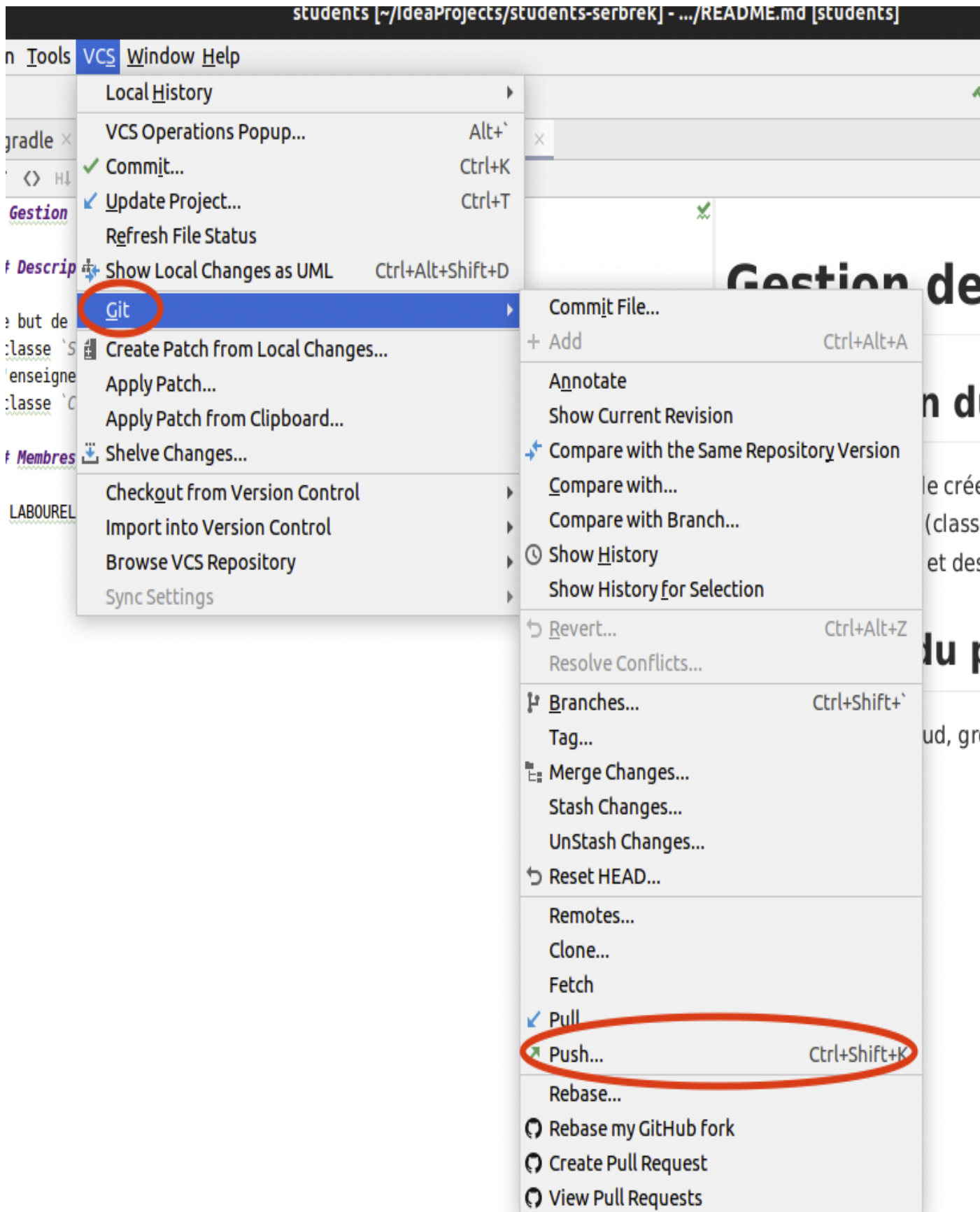
Diff

Side-by-side viewer Do not ignore Highlight words

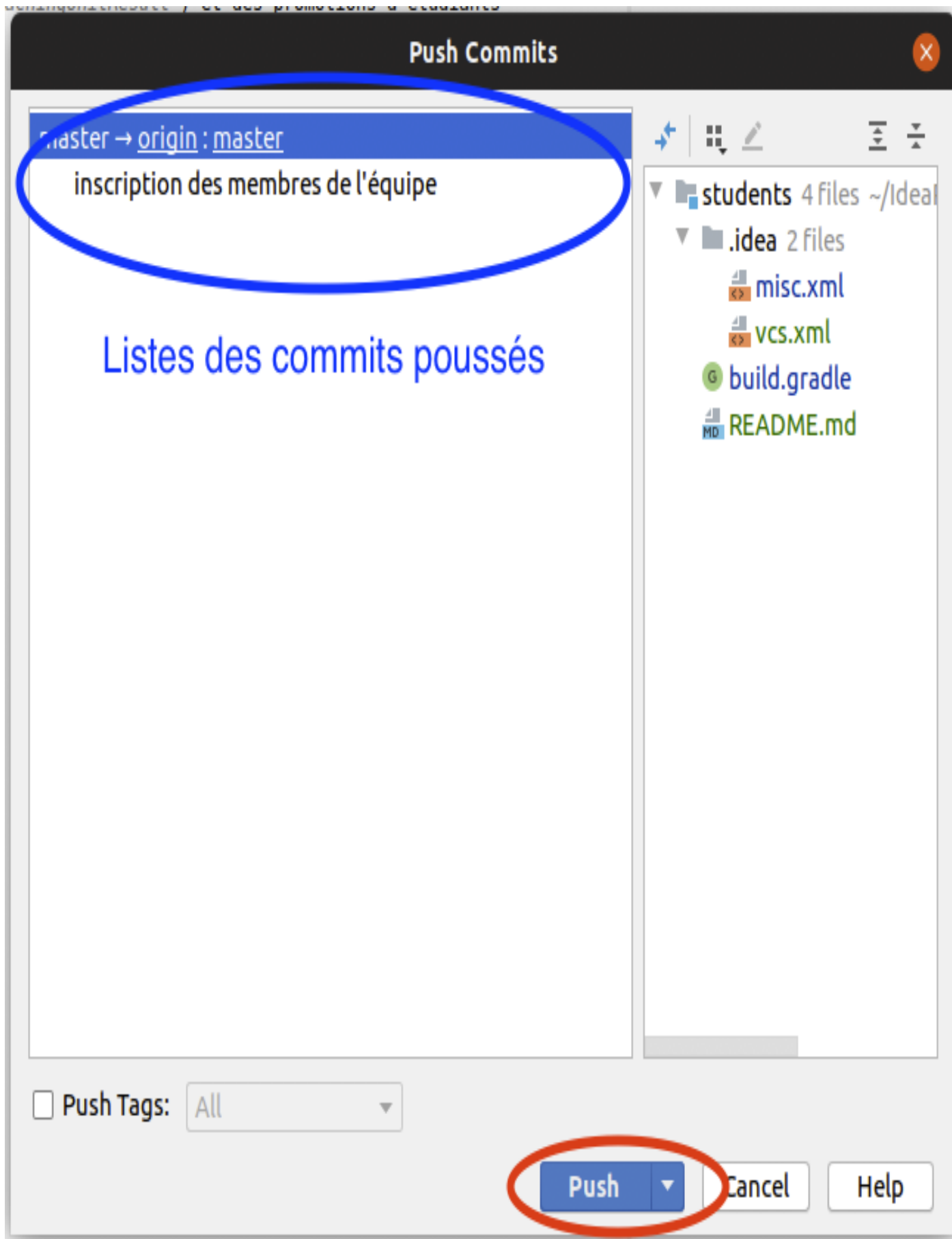
Your version

```
1 # Gestion des notes des étudiants
2
3 ## Description du projet
4
5 Le but de ce TP est de créer des classes permettant de représenter des étudiants
6 (classe `Student`), des notes (classe `Grade`), des résultats à une unité
7 d'enseignement (classe `TeachingUnitResult`) et des promotions d'étudiants
8 (classe `Cohort`).
9
10 ## Membres du projet
11
12 - LABOUREL, Arnaud, groupe 1
13
```

3. Vous avez mis à jour votre dépôt local (sur votre machine) mais pas le dépôt distant (celui sur les serveurs de github). Pour cela, il faut faire un **push**. Allez dans le menu **VCS -> git -> push**.

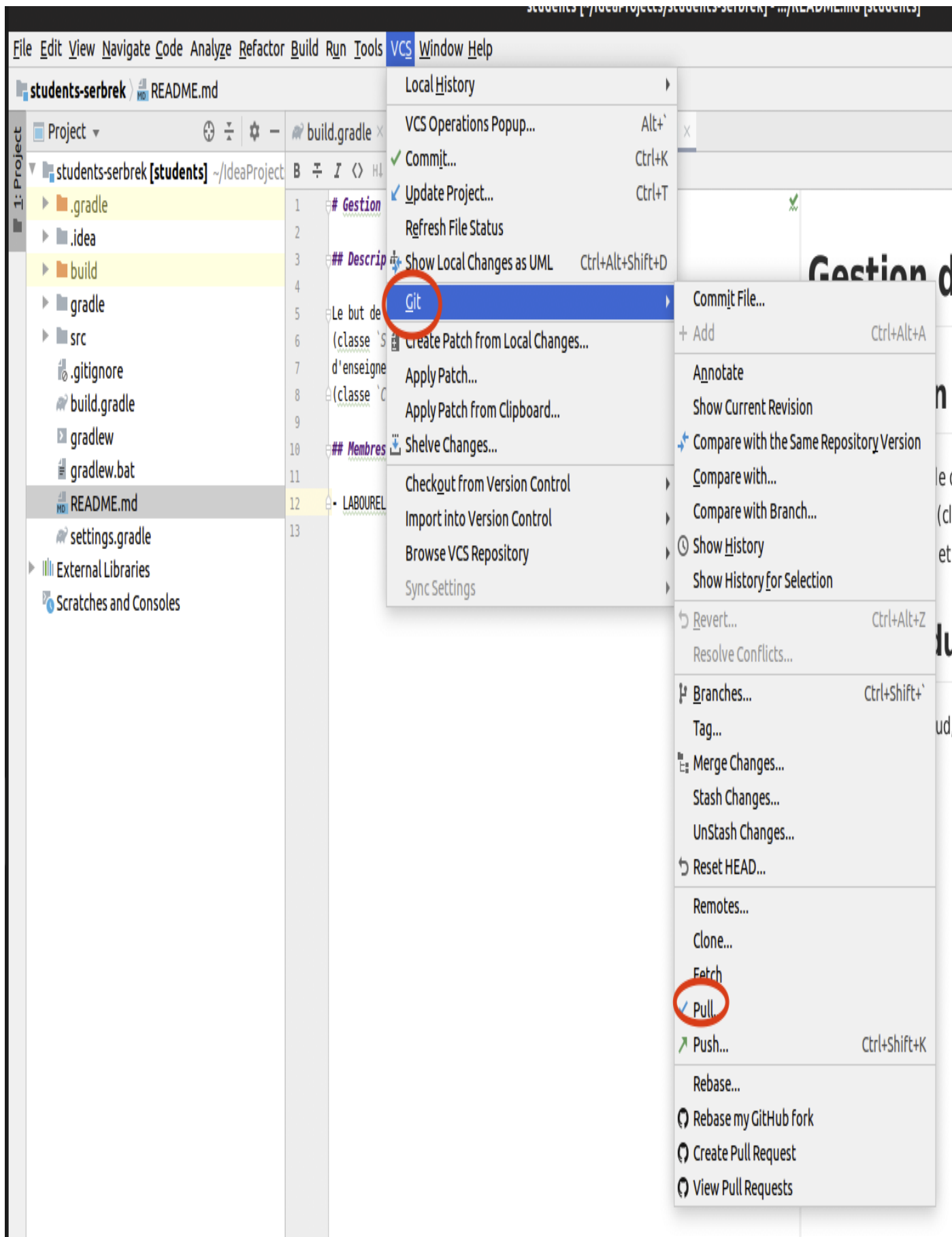


Cliquez sur le bouton push de la fenêtre qui vient d'apparaître. Vous pouvez voir la liste des commits que vous vous apprêtez à pousser.



Si tout se passe bien un popup `push successful` devrait apparaître en bas à droite de votre fenêtre.

4. Si jamais vous avez besoin de récupérer le projet sur le serveur (par exemple après un push de votre camarade), il vous suffit de faire un pull. Allez dans le menu `VCS -> git -> pull`.



Bien sûr, vous pouvez vous-même faire `pull` depuis un autre ordinateur pour continuer votre travail sur un autre lieu de travail : plus besoin de s'envoyer les fichiers par email ou sur clé USB. IL faut juste penser à faire un `push` avant de partir et un `pull` avant de commencer.

1.5 Correction du programme

1.5.1 Méthodologie pour le TP

Vous allez maintenant pouvoir attaquer la correction du programme java du dépôt. Pour cela vous allez devoir respecter les consignes suivantes :

- À chaque modification de programme, faites un `commit` en sélectionnant les fichiers modifiés. Chaque `commit` doit contenir un message précisant la nature des modifications effectuées.
- À chaque tâche terminée, faites un `push` de votre travail.
- Ceci est le minimum. Vous pouvez faire plus de `commit` et plus de `push`, ainsi que des `pull` pour récupérer le travail de votre co-équipier.
- Si vous avez un problème et souhaitez l'aide de votre instructeur en dehors des séances, un `push` lui permet de voir votre programme.

1.5.2 Tâche 1 : classe `Grade`

documentation de la classe

Cette classe va permettre de représenter une note obtenue par un étudiant. Une note est une valeur flottante comprise entre 0 et 20.

Cette classe contient les éléments suivants qui sont corrects :

- `private static final int MAXIMUM_GRADE` : un attribut statique représentant la valeur de la note maximale qui est égal à 20.
- `private final double value` : la valeur de la note comprise entre 0 et `MAXIMUM_GRADE`.
- `public Grade(double value)` : constructeur évident.
- `public boolean equals(Object o)` : méthode permettant de tester l'égalité de deux notes.

Votre but est de compléter les instructions des méthodes suivantes :

- `public double getValue()` : retourne la valeur (`value`) de la note.
- `String toString()` : retourne une représentation de la note sous forme de chaîne de caractères. Pour une note ayant une valeur 12, cette méthode devra retourner la chaîne de caractères : "12.0/20".
- `public static Grade averageGrade(List<Grade> grades)` : calcule et renvoie la moyenne d'une liste de notes.

Assurez-vous que votre classe est correcte en exécutant à nouveau les tests et en vérifiant que votre classe passe les tests `testToString`, `testGetValue` et `testAverageGrade` de `TestGrade` avec succès.

1.5.3 Tâche 2 : classe `TeachingUnitResult`

documentation de la classe

Cette classe va nous permettre de représenter un résultat obtenu par un étudiant, c'est-à-dire une note associée à une Unité d'Enseignement (UE).

Cette classe contient les éléments suivants qui sont corrects :

- `private final String teachingUnitName` : le nom de l'unité d'enseignement du résultat.
- `private final Grade grade` : la note du résultat.
- `public TeachingUnitResult(String teachingUnitName, Grade grade)` : constructeur évident.
- `public boolean equals(Object o)` : méthode permettant de tester l'égalité de deux résultats.

Votre but est de compléter les instructions des méthodes suivantes :

- `public Grade getGrade()` : retourne la note associée au résultat.

- `public String toString()` : renvoie le nom de l'unité d'enseignement suivi de " : " suivi de la représentation en chaîne de caractère de la note. Par exemple, un résultat d'une UE de Programmation 2 avec une note de 20 devra renvoyer la chaîne de caractères suivante : "Programmation 2 : 20.0/20".

Assurez-vous que votre classe est correcte en exécutant à nouveau les tests et en vérifiant que votre classe passe les tests `testToString` et `testGetGrade` de `TestTeachingUnitResult` avec succès.

1.5.4 Tâche 3 : classe Student

documentation de la classe

Cette classe va nous permettre de représenter un étudiant.

Cette classe contient les éléments suivants qui sont corrects :

- `private final String firstName` : le prénom de l'étudiant.
- `private final String lastName` : le nom de famille de l'étudiant.
- `private final List<TeachingUnitResult> results` : les résultats de l'étudiant.
- `public Student(String firstName, String lastName)` : constructeur initialisant le nom et prénom de l'étudiant avec les valeurs données et créant une liste vide pour les résultats.
- `public boolean equals(Object o)` : méthode permettant de tester l'égalité de deux étudiants.

Votre but est de compléter les instructions des méthodes suivantes :

- `public void addResult(String teachingUnitName, Grade grade)` : ajoute un nouveau résultat à partir du nom de l'UE et d'une note.
- `public List<Grade> getGrades()` : renvoie la liste des notes associées aux résultats de l'étudiant.
- `public String toString()` : renvoie le nom de l'étudiant, c'est-à-dire son prénom, suivi d'un espace, suivi de son nom.
- `public Grade averageGrade()` : renvoie la moyenne des notes associés aux résultats de l'étudiant.
- `public void printResults()` : affiche les résultats de l'étudiant en sortie standard. Un étudiant nommé Arnaud Labourel et ayant 20 en Programmation 2 et en structures discrètes devra produire l'affichage suivant (avec un saut de ligne à la fin) :

```
Arnaud Labourel
Programmation 2 : 20.0/20
Structures discrètes : 20.0/20
Note moyenne : 20.0/20
```

Assurez-vous que votre classe est correcte en exécutant à nouveau les tests et en vérifiant que votre classe passe les tests `testToString`, `testGetGrades`, `testGetAverageGrade` et `testPrintResults` de `TestTeachingUnitResult` avec succès.

1.6 Tâche 4 : classe Cohort

documentation de la classe

Cette classe va nous permettre de représenter une promotion d'étudiants. La classe `Cohort` contiendra les attributs, méthodes et constructeurs suivants :

Cette classe contient les éléments suivants qui sont corrects :

- `private final String name` : le nom de la promotion
- `private final List<Student> students` : les étudiants de la promotion
- `public Cohort(String name)` : constructeur à partir du nom de la promotion et initialisant à vide la liste des étudiants

Votre but est de compléter les instructions des méthodes suivantes :

- `public void addStudent(Student student)` : ajoute un étudiant à la promotion.
- `public List<Student> getStudents()` : renvoie la liste des étudiants de la promotion.
- `String toString()` : retourne une représentation de la promotion correspondant à son nom.

- `public void printStudentsResults()` : affiche les résultats de l'étudiant en sortie standard. Une promotion ayant pour nom L2 informatique et deux étudiants devra produire l'affichage suivant (avec un saut de ligne à la fin)

```
L2 informatique
```

```
Paul Calcul
```

```
Programmation 2 : 10.0/20
```

```
Structures discrètes : 20.0/20
```

```
Note moyenne : 15.0/20
```

```
Pierre Kiroul
```

```
Programmation 2 : 10.0/20
```

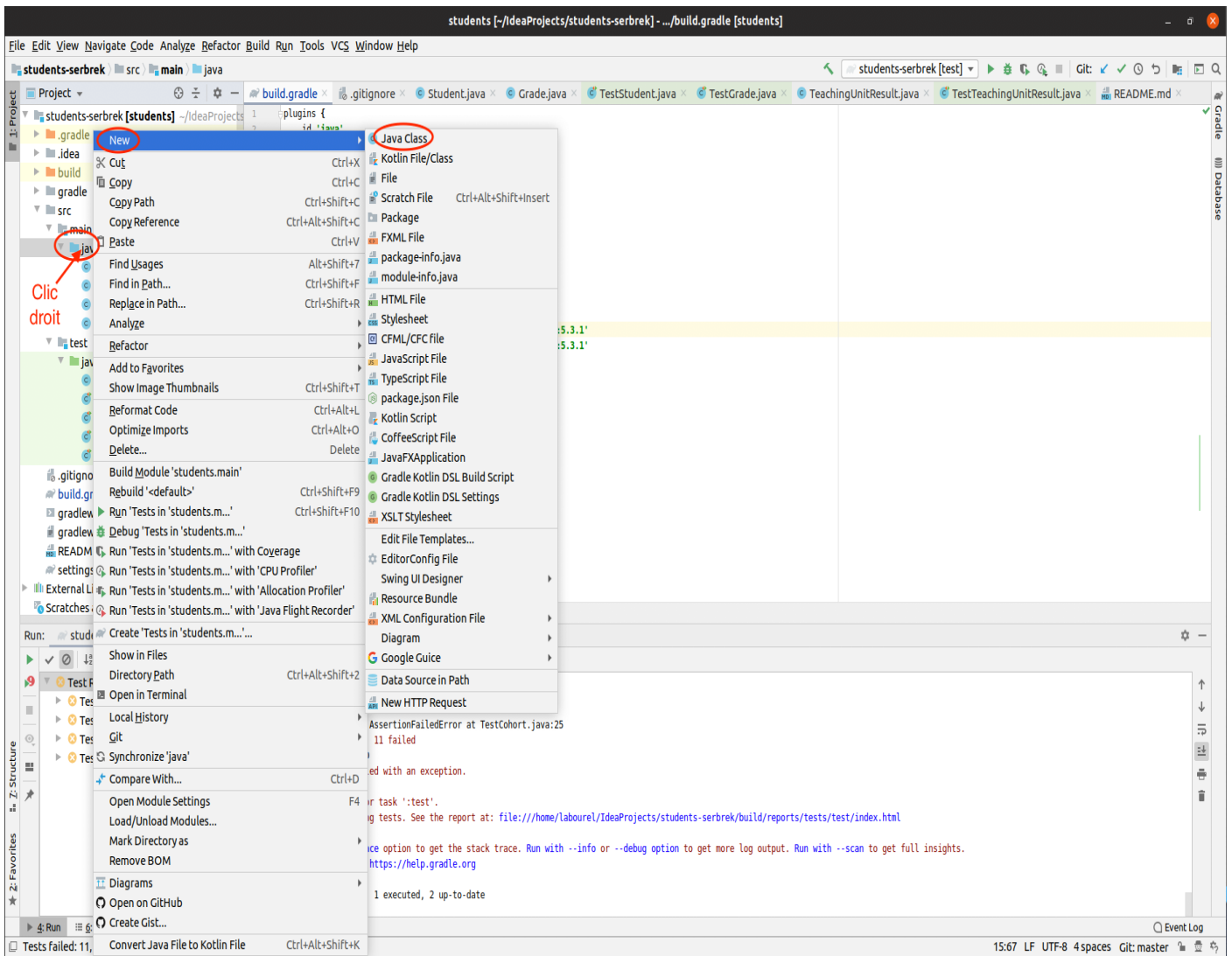
```
Structures discrètes : 0.0/20
```

```
Note moyenne : 5.0/20
```

Créer la classe `Cohort` avec les méthodes demandées.

1.7 Tâche 5 : classe Main

Vous allez maintenant ajouter une classe `Main` au projet. Pour cela, il vous faut faire un clic droit sur le répertoire `src` -> `main` -> `java` et cliquer dans le menu `new` -> `Java Class`.



Tapez le nom de la classe, choisissez bien que vous souhaitez créer un classe et validez en appuyant sur entrée.

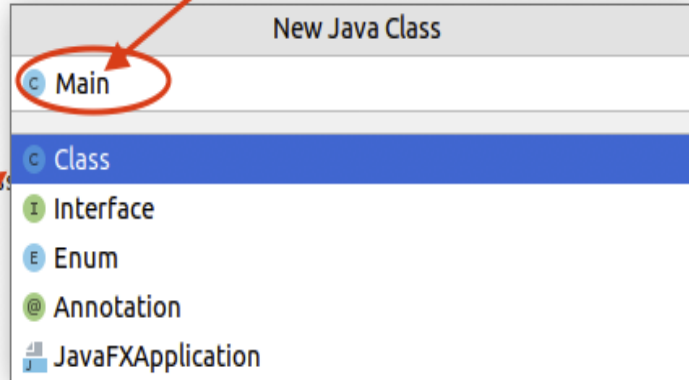
```
is {
  implementation 'org.junit.jupiter:junit-jupiter-api:5.3.1'
  runtimeOnly 'org.junit.jupiter:junit-jupiter-engine:5.3.1'
```

Taper le nom de la classe

```
.tPlatform()
```

```
pe: JavaExec) {
  with sourceSets.main.runtimeClass
  "Main"
```

Choisir Class



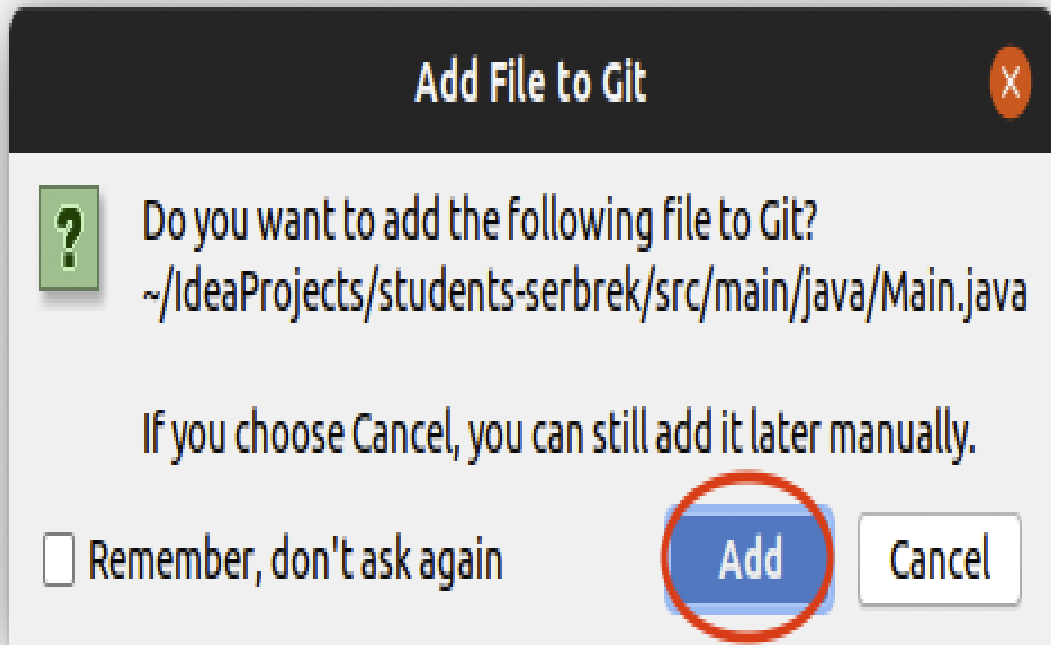
```
cies{}
```

d: 11, passed: 1 of 12 tests - 747 ms

```
.base/java.lang.Thread.run(Thread.java:834)
```

```
> testGetStudents() FAILED
ntest4j.AssertionFailedError at TestCohort.java:25
mpleted 11 failed
```

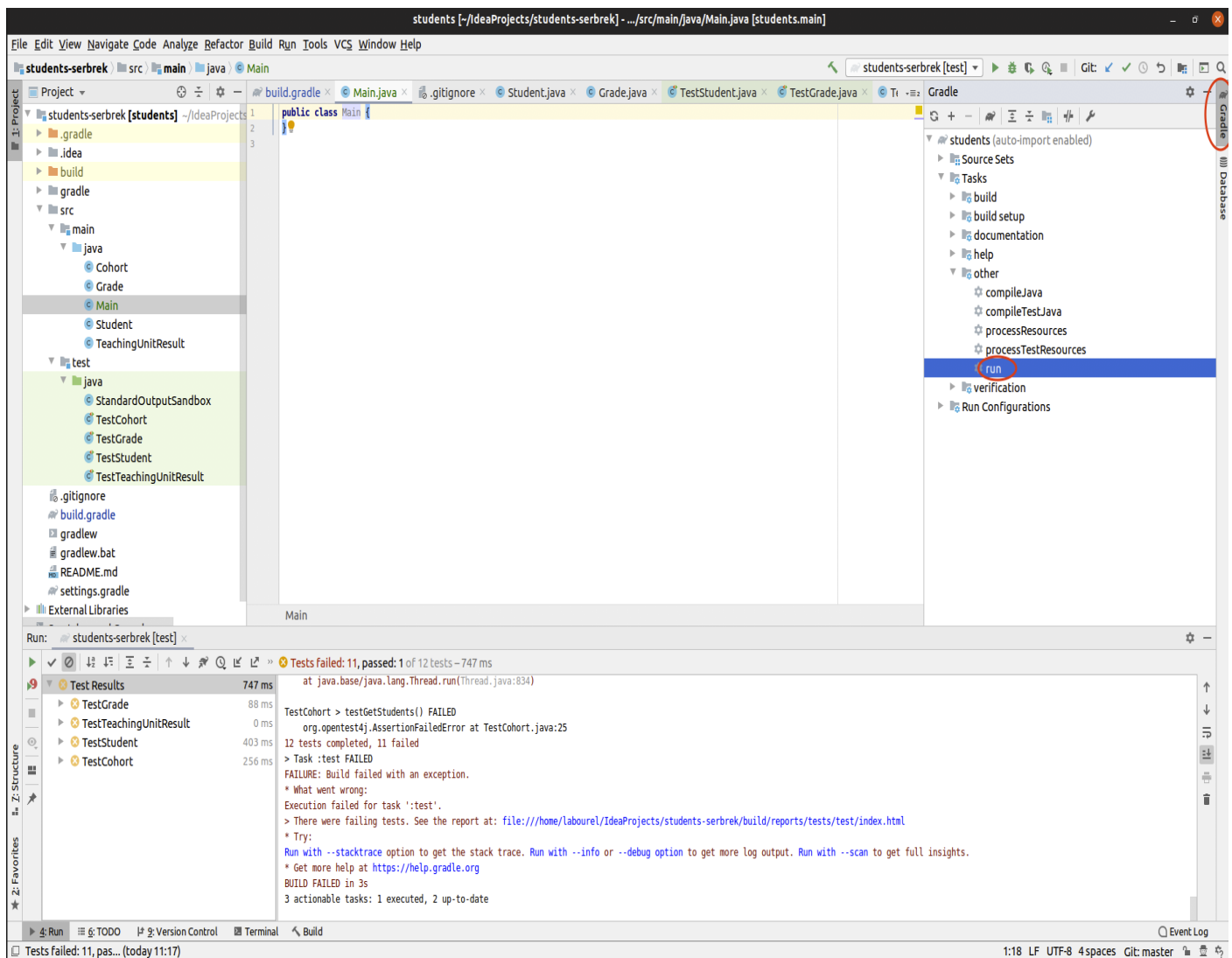
Normalement, on va vous demandez si vous souhaitez ajouter ce nouveau fichier au dépôt git. Cliquez sur `add` pour l'ajouter afin qu'il soit mis à jour lors de votre prochain *commit*.



Ajoutez dans votre classe `Main` le code d'une méthode `public static void main(String[] args)` qui :

1. crée des instances de `Student` ayant les noms et prénoms des membres du projets,
2. ajoute à ces étudiants les notes en "Programmation 2" et "Structures discrètes" que vous aimeriez avoir,
3. crée une promotion (instance de `Cohort`) ayant nommée "L2 informatique",
4. ajoute les étudiants créés à la promotion et
5. affiche les résultats de la promotion.

Pour compiler et exécuter le `main`, il faut passer par l'onglet `gradle` à droite et cliquer deux fois sur `students`
-> `Tasks` -> `other` -> `run`. Cela va compiler et exécuter votre méthode `main`.



1.8 Tâches optionnelles

Si vous avez fini les tâches précédentes, vous pouvez améliorer votre projet en rajoutant les fonctionnalités suivantes :

- Ajout d'une méthode comptant le nombre d'étudiants ayant validé leur année (moyenne supérieure ou égale à 10) dans une promotion.
- Changement de la classe `Grade` pour qu'elle permette de stocker des notes correspondant à une absence du résultat (affiché `ABS`).
- Calcul du nombre d'absents d'une promotion.
- Calcul de la note maximum et minimum (hors absence) d'une promotion.
- Création d'une classe `TeachingUnit` qui permet d'associer des crédits à une UE.
- Calcul pondéré de la moyenne de résultats en fonction du nombre de crédits des UE.
- Calcul de la moyenne (hors absence) d'une promotion.