

Devoir Maison

*2024 - 2024
JAVA*

*Maxime Russon
et Luc Sarrazin*

Mme Roubeau

Table des matières du projet DEVOIR MAISON

Résumé du Projet :	2
Objectifs :	3
Diagramme de répartition des tâches :	4
Outils utilisées :	5
Conclusion :	6

Résumé du Projet :

Le projet se distingue en deux parties différentes mais les deux sont des programmes Java.

Pour les programmes Java de la partie 1 :

Le premier programme qu'on doit écrire en JAVA est une sorte de GPS qui indique les distances entre les villes saisies par l'utilisateur, via une sélection de 9 villes.

Le deuxième programme qu'on doit écrire en JAVA est un tri par sélection pour trier des chiffres en prenant le plus petit et en permutant l'autre à gauche.

Pour les programmes Java de la partie 2 :

Le programme qu'on doit écrire en JAVA est un tri par propagation pour trier des chiffres en prenant le plus grand et en les plaçant à droite.

L'algorithme de tri à bulles tire son nom de la façon dont les éléments sont triés dans la liste. Imaginez une bulle d'air au fond d'un verre d'eau. La bulle d'air, étant plus légère que l'eau, remonte naturellement à la surface. De la même manière, dans le tri à bulles, les éléments les plus grands (ou les plus légers, selon la logique de comparaison) "remontent" progressivement à travers la liste jusqu'à ce qu'ils atteignent leur position finale, tout comme une bulle d'air remonte à la surface de l'eau. C'est pour cette raison que cet algorithme est appelé "tri à bulles".

Objectifs :

Les objectifs à atteindre durant ce projet seront :

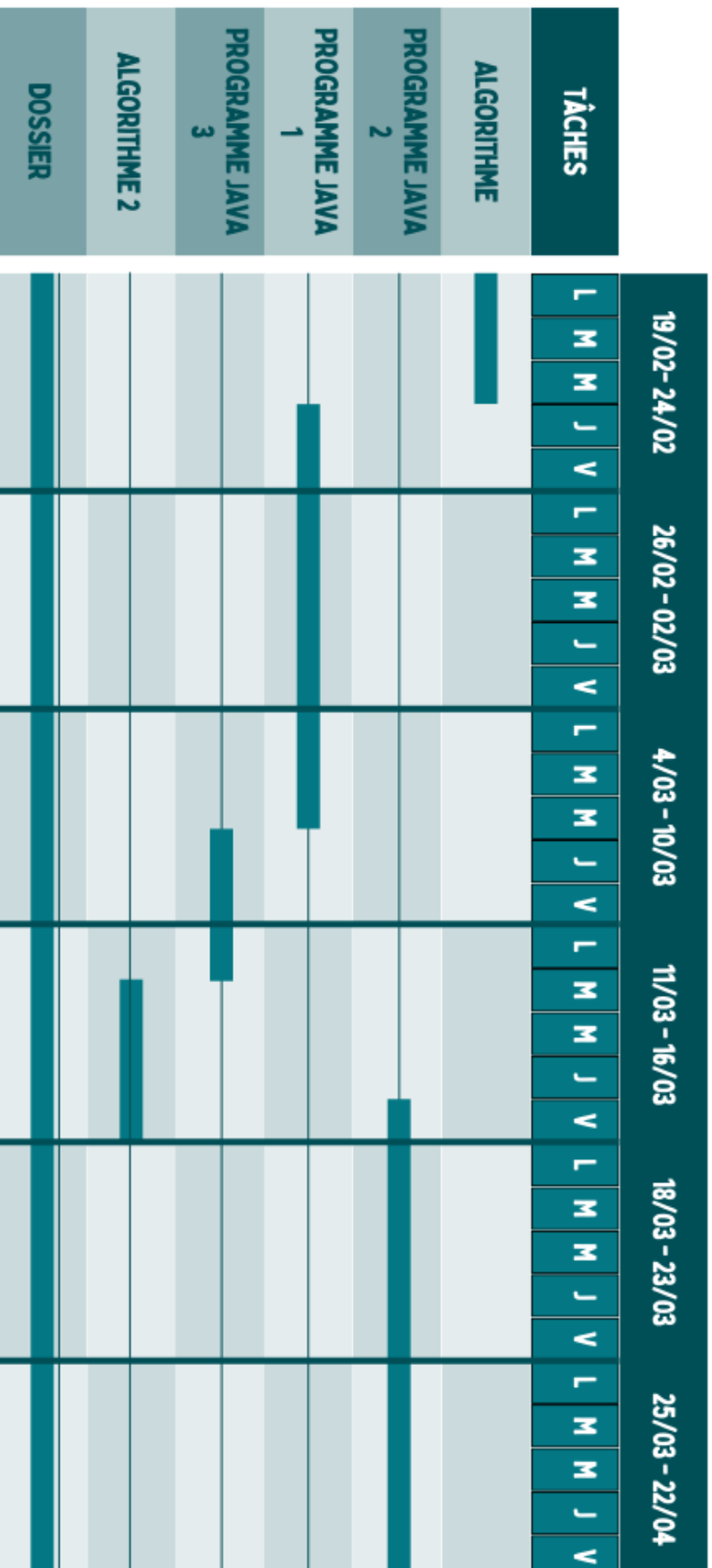
Pour les partie Java :

- Utilisation de Vecteur et de Chaine de caractère.
- Utilisation de Matrices.
- Utilisation de boucle pour modifier un Vecteur.
- Utilisation de la saisie de l'utilisateur.
- Utilisation d'addition dans des Vecteurs.
- Utilisation de Matrices case par case.



DEVOIR MAISON

Diagramme de répartition des tâches :



Maxime et Luc

Outils utilisées :

Les outils utilisées durant ce projet sont :

Pour la partie Java :

- Eclipse (IDE/EDI = integrated development environment / environnement de développement intégré) pour le programme Java.
- La documentation Java
- Les cours de Java



Difficultés rencontrées et solutions apportées :

Les difficultés que nous avons rencontrées sont :

- Traduction de l'algorithme en Java
- Difficulté à s'arranger pour l'emploi du temps

Les solutions apportées que nous avons trouver sont :

- Adaptation de l'emploi du temps pour pouvoir complété les taches ensemble.
- Répartir l'algorithme en plusieurs partie distinctes pour pouvoir le coder en Java
- S'inspirer des variables de l'algorithme ainsi que certains action pour créée le programme.

Conclusion :

En conclusion, nous avons su surmonter nos difficultés durant le devoir maison et nous avons réussi à accomplir trois programmes informatiques en un temps défini. Durant ce projet nous avons aussi appris certaines capacités et ainsi qu'en améliorer.