

INFO-H-301 : Programmation orientée objet

TP 8 - Bases de données et persistance

Professeur : Hugues Bersini

<http://cs.ulb.ac.be/public/teaching/infoh301>

Année académique 2011-2012

Exercice 8.1 : Base de données

Modifiez votre application `Illustration`¹ pour qu'elle enregistre l'ensemble des formes dans une base de données, et qu'elle puisse les recharger depuis cette base de données.

1. Sauvegardez les cercles dans une table de votre base de données et rechargez les au démarrage de votre application.
2. Faites de même pour les rectangles.
3. Passez à l'exercice suivant. S'il vous reste du temps après avoir fait le second exercice, faites les points suivants.
4. Sauvegardez et chargez les autres formes.
5. Ajoutez la possibilité de supporter plusieurs utilisateurs : au démarrage, l'application doit demander le nom du "joueur", et n'afficher que les formes que cet utilisateur-là a ajoutées.

Exercice 8.2 : Persistance et sérialisation

En repartant du code de base de votre programme `Illustration`, modifier l'application pour qu'elle stocke (et puisse charger) l'ensemble des illustrations dans un fichier binaire en utilisant l'API de sérialisation de Java. Vous pouvez vous inspirer du tutoriel http://www.tutorialspoint.com/java/java_serialization.htm.

1. Il s'agit de l'application développée au TP 3. Vous pouvez également repartir de notre correction de cet exercice du TP 3, que vous pouvez trouver sur la page des TPs : <http://cs.ulb.ac.be/public/teaching/infoh301/tp>.