

TP du module 2 : Deux joueurs au casino

La classe Joueur.java est fournie.

Nous voulons un programme qui crée deux joueurs à partir de la classe Joueur. Tant que les deux joueurs ont assez de jetons, soit au moins 10, le joueur 1 lance une bataille contre le joueur 2.

Le programme affiche le joueur qui gagne la bataille et enlève 10 jetons au perdant.

Une fois qu'un des deux joueurs a moins de 10 jetons, le programme affiche le prénom du gagnant de la partie et son nombre de jetons restant.

Bonus

Mettez en commentaire à la fin de votre code la réponse à la question suivante : quel joueur a le plus de chance de remporter la partie ?

- A. Le joueur 1
- B. Le joueur 2
- C. Aucun des deux