

# TP module 4 : Des jeux et du sang

On veut un programme qui met en relation des gladiateurs et des armes; un programme plein de testostérone.

Un gladiateur, que l'on reconnaît parmi les autres grâce à son nom de scène est défini par un style. Certains sont des belluaires, des hoplomaques ou encore des mirmillons.

Quand il entre dans l'arène, le gladiateur est à main nue... et on lui lâche les lions.

Il doit alors courir pour récupérer une arme.

Une arme, c'est un nom et un poids variant de 1 à 5... 5 étant l'arme la plus lourde.

Votre programme est simple :

Il commence par sonner les trompettes : "----- TOUTOUUUUUUUUM -----"

Puis les 3 gladiateurs se présentent : "Avé JavaDeveloper, <nom de scene> pour vous servir jusqu'à la mort"

Chacun s'équipe alors d'une arme (choisissez laquelle arbitrairement).

Le programme indique à la foule en délire : "Le gladiateur <genre du gladiateur> a choisi l'arme <nom de l'arme choisi par le gladiateur>"

Et la foule en délire crie : "----- OOOOHHHH-----"

La suite du programme étant d'une barbarie sans nom, nous préférons nous arrêter ici.