

TP-jeu

Clément AGRET

June 8, 2021

Exercice

On considère un terrain caractérisé par une hauteur et une largeur (classeField) sur lequel se trouvent un certain nombre d'objets possédant un poids et des coordonnées (classeFieldObject).

Certains des objets peuvent se déplacer dans les limites du terrain en dépensant du carburant (classeMoveable).

Parmi les objets mobiles, on distingue des robots (classeRobot), qui peuvent transporter ou déposer les autres objets, dans la limite d'une certaine charge totale.

Objectif

Dans ce TP-Jeu, nous vous fournissons les squelettes de ces quatre classes, que vous devez compléter. Nous ne dirons rien de plus sur le programme dans ce sujet. En revanche, nous vous fournissons un jeu de 83 tests Junit, qui vous montrent les comportements attendus, et qui devront vous guider dans l'écriture du code.

L'objectif est de compléter les méthodes du squelette de sorte que tous les tests réussissent. (Test driven development TDD).

Indications

Le squelette fourni contenant de l'héritage, il peut être nécessaire de redéfinir certaines méthodes dans les sous-classes. Nous vous suggérons de compléter les classes dans l'ordre : Field, FieldObject, Moveable, Robot. La méthode la plus délicate est la méthode goTo, il peut être judicieux de ne s'y frotter qu'une fois à l'aise avec la mécanique de ce TP.

Mise en route Sous eclipse ou votre IDE préféré, créez un nouveau projet java dans lequel vous importerez les fichiers fournis.