ASI Aventure partie 6

7 mai 2012

Remarque

- pour chaque classe référez vous à la javadoc
- limitez vous à ce que vous avez vu en cours
- méthode toString() à faire systématiquement

1 Classes/Interfaces à écrire

- Serrure
 - La méthode creerClef retourne/crée une Clef une seule fois. Les autres appels à cette méthode retourneront null.
- Clef
 - Attention le constructeur de Clef est protected
- Executable
- Coffre

2 Classe Monstre

Créez une classe Monstre héritant de vivant (package ...elements.vivants) qui se déplace à travers les pièces en franchissant au hasard les portes (ouvertes ou fermées). Le Monstre doit ramasser tout ce qu'il trouve dans une pièce et déposer tout ce qu'il avait avant.

Le Monstre perd un point de vie à chaque franchissement de porte. Une fois mort évidemment le monstre ne peut plus rien faire.

Le comportement du monstre est à faire dans la méthode executer.

Il est nécessaire d'ajouter les méthodes getPortes() dans Piece et setPointsDeVie dans Vivant.