

ASI Aventure

partie 1

27 janvier 2014

Remarque

- pas de gestion d'Exception
- pour chaque classe référez vous à la javadoc
- pas d'abstraction
- utilisation des collections interdites
- limitez vous à ce que vous avez vu en cours
- méthode toString() à faire systématiquement

1 classe Entite

1. constructeur
2. Monde (classe vide pour le moment)
3. getNom / getMonde / toString
4. equals (même nom / même monde)

2 classe Monde

stockage de toute entité créée

1. constructeur (String)
2. ajouter / getEntite

// pour le moment on considère qu'on gère pas 2 entités de même nom
// pas de equals dans monde, on considère que les mondes sont uniques
de par leur instance. Sinon le problème suivant se pose : 2 mondes sont
égaux si ils ont le même nom et les mêmes Entite or l'égalité d'Entite teste
l'égalité des Monde

3 types énumérés : Etat / EtatDuJeu

4 classe Objet

— faire la méthode estDeplacable concrete

5 classe PiedDeBiche

il n'y a rien à faire

6 classe ElementStructurel

il n'y a rien à faire