

# ASI Aventure

## partie 8

16 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 La classe `ConditionDeFin`

`ConditionDeFin` est une classe qui vérifie si une condition est remplie. La méthode `verifierCondition` retourne l'état du jeu : `SUCCES` ou `ECHEC` si la condition est vérifiée, `ENCOURS` sinon.

### Exemples :

```
ConditionDeFinVivantMort(EtatDuJeu.SUCCES, monstre);  
ConditionDeFinVivantMort(EtatDuJeu.ECHEC, malandain);  
monstre et malandain étant des Vivant
```

```
ConditionDeFinVivantDansPieceEtPossedeObjets(EtatDuJeu.SUCCES,  
delestre, piscine, maillot, bonnet, lunettes)
```

Définir les classes/interfaces suivantes :

1. `ConditionDeFin`
2. `ConditionDeFinVivantMort`
3. `ConditionDeFinVivantDansPiece`
4. `ConditionDeFinVivantPossedeObjets`
5. `ConditionDeFinVivantDansPieceEtPossedeObjets`
6. `ConditionDeFinConjonctionDeConditionDeFin`

Ne pas oublier de prendre en compte cette classe dans la lecture/écriture des flux (attention : se limiter aux classes du fichier).

## 2 La méthode `executer` de `JoueurHumain`

Cette méthode doit disséquer la chaîne `ordre` (attribut) et rechercher la méthode préfixée par “commande” lui correspondant. Une fois trouvée et paramétrée il faut l’appeler.

Par exemple, l’ordre `prendre couteau` doit appeler la méthode `commandePrendre` avec le paramètre “couteau”.

## 3 La classe `Simulateur`

- ajouter l’attribut `etatDuJeu`
- La méthode `executerUnTour`
  - pour chaque joueur humain, afficher sa situation et lui demander de saisir un ordre.
  - pour chaque `Executable` appeler la méthode `executer`.
  - vérifier chaque condition de fin et retourner `ENCOURS` si aucune n’est vérifiée, sinon retourner l’état.
- La méthode `executerJusquALaFin` s’exécute jusqu’à ce que `executerUnTour` retourne une condition de fin différente de `ENCOURS` et retourne cet état.

## 4 Main

Ajouter au menu, le fait de pouvoir jouer (choix 1). Dans ce cas, on exécute un tour, et on demande au joueur s’il souhaite rejouer. S’il ne le souhaite pas on retourne au menu.