

ASI Aventure

partie 2

4 février 2013

Remarque

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

1 Abstraction

- rendez abstraite les classes : `Entite`, `Objet`, `ElementStructurel`
- modifiez vos tests en conséquence (utilisation de classe anonyme)

2 classe Piece

Créez la classe `Piece` en ne vous préoccupant que des objets.

3 classe Vivant

Créez la classe `Vivant` en ne vous préoccupant que des objets.
Revenez sur la `Piece` pour y gérer les `Vivants`.