

ASI Aventure

partie 5

2 avril 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 Collections

- Modifiez votre code afin d'utiliser les collections
- Repassez tous vos tests unitaires afin de vérifier qu'il n'y a pas de régression.

2 Classes supplémentaires

- Créez la classe **Porte** et l'interface **Activable**
- Complétez la classe **Piece**
- Complétez la classe **Vivant**