

ASI Aventure

partie 7

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 `JoueurHumain`

1. Donner un ordre d'action à un joueur humain passe par la méthode `setOrdre` qui prend une simple chaîne de caractères (par exemple : ouvrir porte1, prendre couteau, ...). Cet ordre doit être stocké dans le joueur
2. Pour chaque ordre de base, il faut créer une méthode privée correspondante :

```
void commandePrendre(String nomObjet)
    throws ObjetAbsentDeLaPieceException, ObjetNonDeplacableException
void commandePoser(String nomObjet)
    throws ObjetNonPossedeParLeVivantException
void commandeFranchir(String nomPorte)
    throws PorteFermeException, PorteInexistanteDansLaPieceException
void commandeOuvrirPorte(String nomPorte)
    throws ActivationException
void commandeOuvrirPorte(String nomPorte, String nomObjet)
    throws ActivationException
```

3. La méthode `executer` est pour l'instant vide, elle devra dans le prochain TP analyser l'ordre et appeler la méthode privée correspondante.

2 La classe `Simulateur`

L'objectif est de faire les constructeurs de `Simulateur` en différenciant la lecture d'une fichier textuel explicite et la lecture d'une sauvegarde. La

sauvegarde est effectuée à l'aide de la méthode `enregistrer` qui sérialise la totalité des données nécessaires pour reprendre le jeu plus tard.

Structure du fichier textuel

```
Monde "Le Monde impitoyable d'ASI"
Piece "BureauDesNicolas"
Piece "BureauDuDirecteur"
Piece "BureauDeRakoto"
Piece "BureauDeGasso"
Piece "Couloir"
PorteSerrure "Porte1" "Couloir" "BureauDesNicolas"
PorteSerrure "Porte2" "Couloir" "BureauDuDirecteur"
Porte "Porte3" "Couloir" "BureauDeRakoto"
Porte "Porte4" "Couloir" "BureauDeGasso"
Porte "Trappe" "BureauDeRakoto" "BureauDuDirecteur"
Porte "PassageSecret" "BureauDesNicolas" "BureauDeGasso"
Clef "Porte1" "BureauDeRakoto"
Clef "Porte2" "BureauDeGasso"
JoueurHumain "Etudiant1" 10 10 "Couloir"
ConditionDeFinVivantDansPiece SUCCES "Etudiant1" "BureauDesNicolas"
ConditionDeFinVivantDansPiece ECHEC "Etudiant1" "BureauDuDirecteur"
```

Pour le moment vous n'implémentez pas les `ConditionDeFin`.

3 La classe Main

Elle contient la méthode `main` qui présente un menu du type :

```
--- Menu ---
1/ jouer
2/ charger un fichier de description
3/ sauver la partie actuelle
4/ charger une partie
5/ quitter
```

À vous de faire fonctionner les points 2, 3, 4, 5 de ce menu.