

Class Roulette

java.lang.Object
Roulette

class **Roulette**
extends java.lang.Object

Cette classe permet de simuler une roulette de Casino i.e. une bille qui tourne sur un disque et qui vient se loger dans un emplacement (case) numéroté(e) à partir de 1. Le nombre de cases de la roulette est fixé par un entier strictement + grand que 1.

Field Summary

Fields		
Modifier and Type	Field	Description
private int	caseMax	le nombre de cases de la roulette
private java.lang.String	nomJou	le nom du joueur

Constructor Summary

Constructors	
Constructor	Description
Roulette (java.lang.String nom, int max)	Constructeur d'une roulette.

Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
java.lang.String	getNomJou ()	Accesseur au nom du joueur
void	tournerRoulette ()	Génère un nombre aléatoire compris entre 1 et le nombre de cases de la roulette (forcément > 1).

Methods inherited from class java.lang.Object
clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Field Detail

nomJou
private java.lang.String nomJou
le nom du joueur
caseMax
private int caseMax

le nombre de cases de la roulette

Constructor Detail

Roulette

```
public Roulette(java.lang.String nom,
                int max)
```

Constructeur d'une roulette.

Parameters:

nom - le nom du joueur

max - le nombre de cases de la roulette (la première case est numérotée à 1)

Throws:

java.lang.RuntimeException - si le nom n'existe pas ou si la taille du nom est à zéro

java.lang.RuntimeException - si max est inférieur ou égale à 1

Method Detail

tournerRoulette

```
public void tournerRoulette() throws Aleatoire
```

Génère un nombre aléatoire compris entre 1 et le nombre de cases de la roulette (forcément > 1). Attention : cette méthode ne retourne rien (pas de return). Par contre le nombre aléatoire est transmis à la méthode appelante par lancement d'une exception de type "Aleatoire".

Throws:

Aleatoire - dans tous les cas, un objet "Aleatoire" est lancé et pourra être capturé par la méthode appelante

getNomJou

```
public java.lang.String getNomJou()
```

Accesseur au nom du joueur

Returns:

le nom du joueur