

## Séquence BONUS : La bataille de Faërun (étapes 3 et 4)

La séquence bonus est une séquence « fil rouge ». Elle sera présente dans chaque TP et permettra de revenir sur les notions abordées dans le TD et le TP sous la forme d'un petit jeu sur le terminal. **Si vous n'avez pas encore réalisé l'étape 1 (ou l'étape 2), rendez vous à la fin du TP1 (ou du TP2) !**

*Dans la suite, vous complétez et modifierez les classes du package **sequencebonus**.*

### Etape 3 : création du château - entraînement des guerriers novices

Un château contient des guerriers novices (normalement donné par le joueur). A chaque tour, le château entraîne un nombre limité de guerriers novices en fonction de ses ressources. La Figure 3 propose une solution possible (d'autres existent) pour réaliser la classe **Chateau**. La méthode **entraîner()** retourne une liste de guerriers entraînés (0 ou plusieurs guerriers) en fonction des ressources disponibles dans le château à un instant *i*. Les guerriers ont un certain coût d'apprentissage (d'entraînement) pour pouvoir aller combattre (se reporter aux documents sur Chamilo).

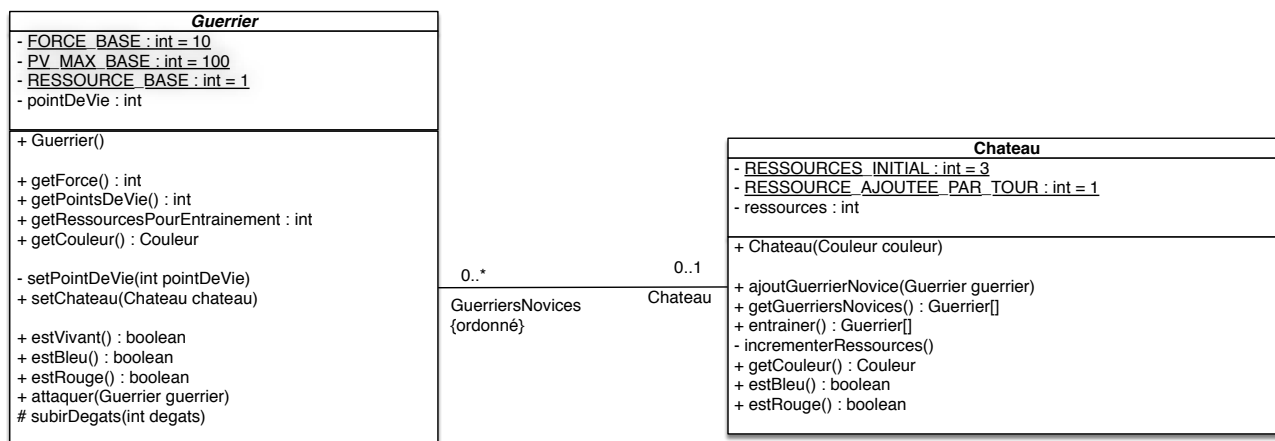


Figure 3 : diagramme UML classe Guerrier et Chateau

### Etape 4 : création du plateau - déplacement des guerriers

Deux équipes vont s'affronter : les bleus et les rouges. Le plateau est leur champ de bataille. Vous devez dans un premier temps, réaliser les classes **Plateau** et **Carreau** en vous aidant de la Figure 4 (une solution possible parmi d'autres). Pour réaliser la méthode **deplaceGuerriers()**, se reporter à l'explication sur Chamilo [faerunExplicationDeplacement.pdf](#).

**CONSEIL** : décomposez vos tests ! Testez dans un premier temps le déplacement des bleus (de gauche à droite – un seul guerrier puis plusieurs), puis testez le déplacement des rouges (de droite à gauche) et enfin testez le déplacement des bleus et des rouges en même temps (avec arrêt quand ils se rencontrent sur le même carreau) !

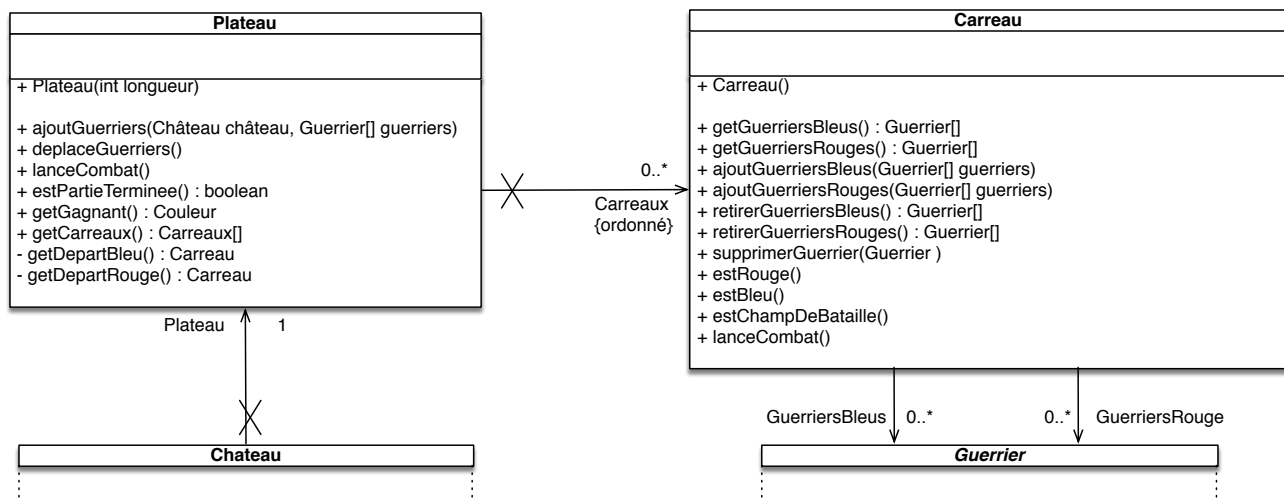


Figure 4 : diagramme UML classe Plateau et Carreau

à suivre ...

**Etape 5** : plateau - mêlée sanglante (combat des guerriers sur le même carreau)

**Etape 6** : réaliser le moteur de jeu (itération comportant les tours de jeu jusqu'à la victoire d'un des joueurs)