

Sujet TP COO – 2eme partie

Dans cette deuxième partie, il a dû vous être annoncé que vous deviez reprendre soit le projet d'un autre groupe, soit une version corrigée de votre super prof 😊

Le but de ce TP est d'ajouter certaines fonctionnalités.

Reprenez votre objet représentant un monstre et ajoutez-y un attribut « element » qui aura certaines valeurs prédéfinies, ex : FEU/EAU/GUIMAUVE ... libre à votre imagination ! Tips : peut-être réfléchir à faire une énumération ?

Prenez en compte ce type pour qu'il y ait un effet sur la valeur de l'attaque dans un combat. Ex : eau est efficace contre le feu donc on peut multiplier la valeur d'attaque par 2. A l'inverse, l'attaque est divisée par 2 si le feu attaque l'eau.

Ce qui est demandé techniquement :

- Vérifier que les tests soient toujours passants. S'ils ne le sont plus, en comprendre la raison et noter les explications dans un fichier texte qui sera rendu avec le projet, donnez votre avis sur l'utilité des tests unitaires. Corrigez les tests ou le code en fonction des résultats des TU
- Tracer les informations importantes dans un fichier de log dans le format que vous souhaitez
- Respecter les conventions de codage en Java (nom de classe en UpperCamelCase, nom de variable et de méthode en lowerCamelCase, des bonnes indentations, etc...)
- Insister sur les commentaires et/ou la javadoc
- (Facultatif) Utilisation des stream et des fonctions anonymes.

Attention !! Laissez le nom du binôme apparaître dans le main, ajoutez le vôtre à la deuxième ligne