Rapport du jeu du Zuul de DEBELLE Hugo

Exo 7.5 :

J’ai du modifier la methode goroom et printWelcome pour qu’elle appelle printLocationInfo permettant de supprimer la répétition de code

Exo 7.6 ;

J’ai ajouté la fonction getExit(direction) dans Room permettant de retourner la piece en fonction de la direction et d’éviter la répétition de code. Dans la procédure printLocationInfo j’ai fait un for de toutes les directions évitant le répétition des ifs. Plus tard, il faudrait surement créer une fonction retournant un tableau de toutes les directions possibles

Exo 7.7 :

J’ai créer la fonction getExitString() qui retourne la String avec toutes les sorties disponibles pour la room actuelle. J’ai ensuite remplacé le for de la procédure printLocationInfo par l’appelle de cette fonction.

Il faut mettre getExitString() dans Room car c’est dans room que on a toutes les sorties et qu’on sait si elles sont null ou non. Aussi, si on veux ajouter une sortie, on a juste a modifier cette fonction. On affiche dans Game car c’est dans cette procédure (printLocationInfo) qu’on s’attend à l’affichage. Room ne doit rien afficer

Exo 7.8 :

Il y a la methode setExits qui devient inutile puisque remplacé par la méthode setExit (sans s) car elle permet de mettre une et une seule room dans une direction souhaitée

Exo 7.9 :

Ajouts du keySet dans GetExitString permettant d’itérer sur toutes les directions crées

Exo 7.10 :

La méthode getExitString permet de retourner un String contenant les sorties disponibles de cette room. Pour cela on itère sur toutes les directions créent et ajoute ces directions dans le résultat final.

Exo 7.10.2 :

Class Game contient moins de méthode que la class Room dans la javadoc car la javadoc affiche que la doc des méthodes publiques hors la class Game possède beaucoup de méthode privés

Exo 7.11 :

On a créer une fonction getLonDescription dans la classe Room permettant de retourner la description à afficher au joueur. On créer ceci dans la classe Room car si on souhaite ajouter ders infos dans une Room on a juste cette classe à modifier et non cette classe + la classe Game

Exo 7.12 :

Regarder exo712.png

Exo 7.13 :

Le diagramme ne change pas durant l’exécution de go command car toutes les rooms et les objets en général sont déjà instancié

Exo 7.14 :

On a ajouté la commande look dans CommandWords et dans processCommand permettant d’exécuter la commande look. Enfin, on a regardé si il y avait un second mots et si c’est le cas, on envoie un message d’erreur

Exo 7.15 :

En suivant le même principe que la commande look, ajout de la commande eat

Exo 7.16 :

Ajout des procédures showAll et showCommands permettant de print toutes les commandes disponibles. Utiles pour help car quand on ajoute des commandes, elles sont automatiquement print et on a plus besoin de les rajouter à la main pour le help.

Exo 7.17

Si on veut ajouter une commande, on doit toujours modifier la classe Game car on doit modifier la fonction processCommand qui permet d’executer une méthode souhaiter en fonction de la commande tapé

Exo 7.18 :