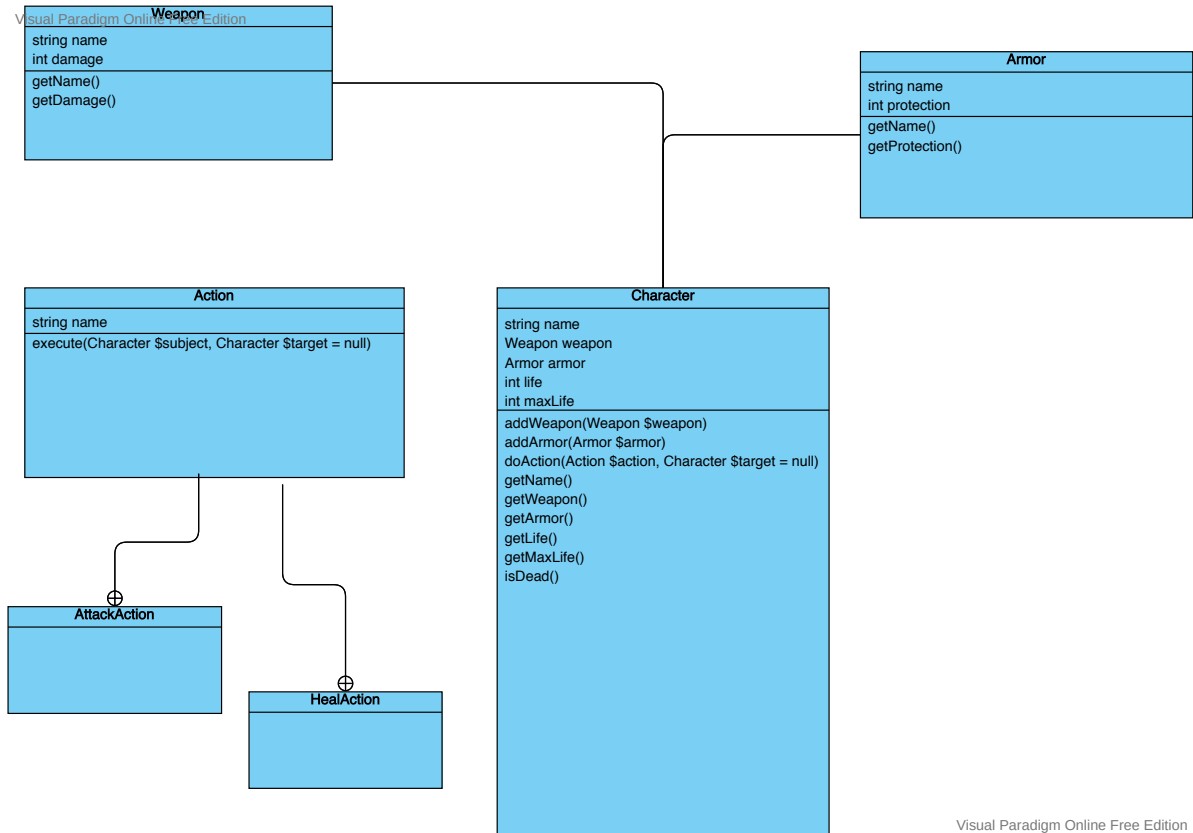


Exercice 3 : Le Jeux

Le but de cette exercice est de réaliser l'implémentation du diagram de classe :



1. Créer la class « Weapon »

En utilisant votre éditeur de code et le répertoire « src », crée une class Weapon qui contient les propriétés et le méthodes du diagramme de classe plus haut.

Afin de tester votre code, vous pouvez créer un nouveau script dans le répertoire « bin » (ex: test-weapon.php) et placer le code suivant) l'intérieur :

```

require __DIR__ . '/../vendor/autoload.php';

use App\Weapon;

$sword = new Weapon('sword', 25);
echo $sword;
  
```

Pour exécuter ce script dans votre terminal :

```
php bin/test-weapon.php
```

1. Créer la class « Armor »

En utilisant votre éditeur de code et le répertoire « src », créez une classe Armor qui contient les propriétés et les méthodes du diagramme de classe plus haut.

Afin de tester votre code, vous pouvez créer un nouveau script dans le répertoire « bin » (ex: test-armor.php) et placer le code suivant à l'intérieur :

```
require __DIR__ . '/../vendor/autoload.php';

use App\Armor;

$armor = new Armor('Veste en cuir', 25);
echo $armor;
```

Pour exécuter ce script dans votre terminal :

```
php bin/test-armor.php
```