

Élevage de petits animaux mignons

L'objectif de ces quelques exercices est de s'assurer de comprendre le concept d'Héritage.

On souhaite coder en C++ un jeu simple de type "élevage de petits animaux mignons".

1 - Chaton

Un chaton "rudimentaire" doit être capable de manger, de jouer, de dormir.

Quelles seront ses attributs ? Quelles seront ses fonctions ?

Définir et implémenter la classe Chaton. La tester.

2 - Player

Créer une classe Player pour gérer les actions de la personne qui joue. Cette dernière peut donner à manger au chaton, jouer avec lui, ou éteindre la lumière pour le laisser dormir.

Définir et implémenter la classe Player. La tester par un jeu simple.

3 - Animal

Un Chaton est un Animal.

Modifier la classe Chaton de sorte qu'elle hérite d'une classe Animal.

Coder et implémenter la classe Animal.

Modifier la classe Player pour être capable de s'occuper de n'importe quel Animal.

4 - Chiot

Coder et implémenter une classe Chiot héritant de la classe Animal, de sorte qu'un-e Player puisse s'occuper aussi bien d'un Chaton que d'un Chiot.

5 - .crier()

Définir et implémenter une méthode crier() qui affichera "[AnimalName] aboie" quand il s'agit d'un chien, et "[AnimalName] miaule" quand il s'agit d'un chat.

6 - Amusez-vous. :)

Enrichir le jeu avec d'autres actions, qui doivent être différentes si l'animal est un chiot ou un chaton. Ajouter un troisième type de petit animal mignon si vous avez le temps.