

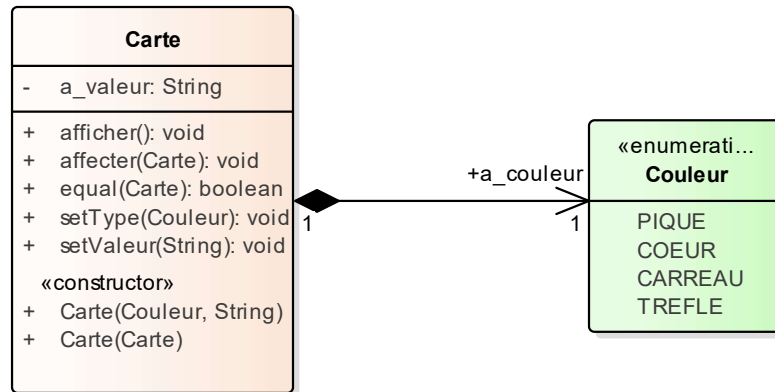
Java Initiation

Exercice 3 : Les classes

TP 3.1 – Carte

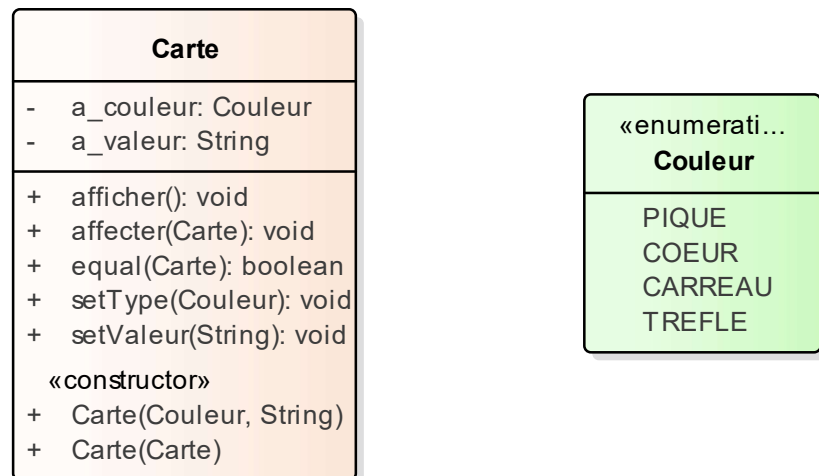
Coder la classe **Carte** et l'énumération **Couleur** et vérifier que les méthodes fonctionnent.

class PCarte



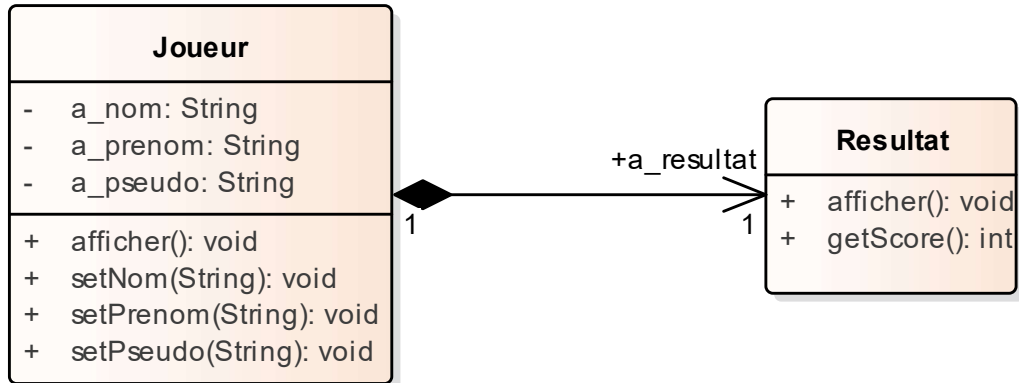
Remarques : le diagramme donnée n'est pas exhaustive et peut être compléter et améliorer

class PCarte



TP 3.2 - Joueur

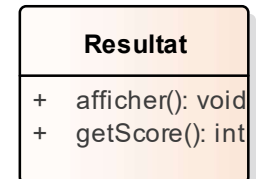
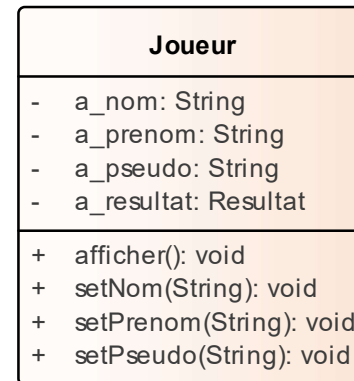
class PJoueur



Coder les classes **Joueur** et **Resultat** et vérifier que les méthodes fonctionnent.

Remarques : le diagramme donnée n'est pas exhaustive et peut être compléter et améliorer

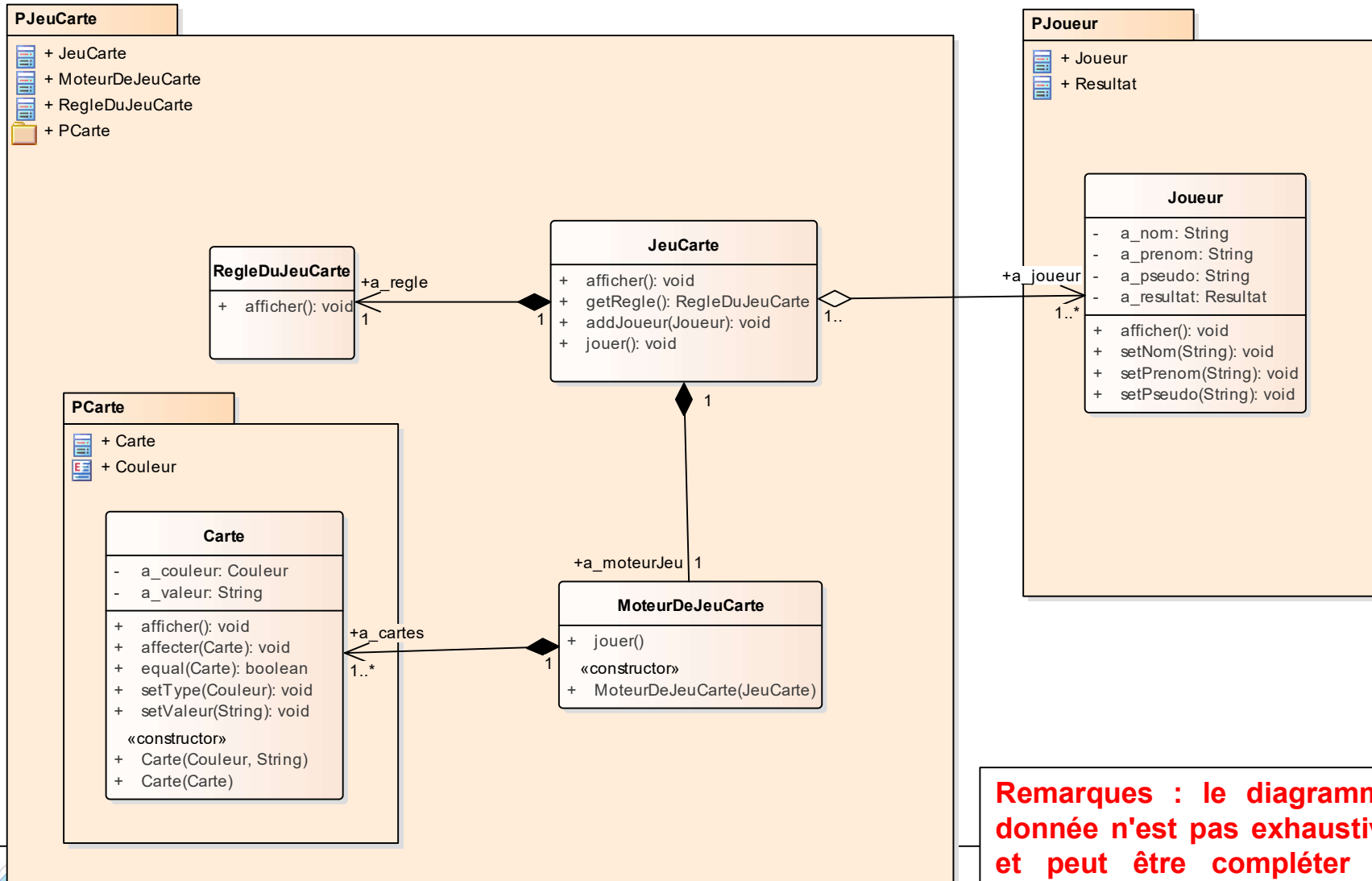
class PJoueur



TP 3.3 – JeuCarte

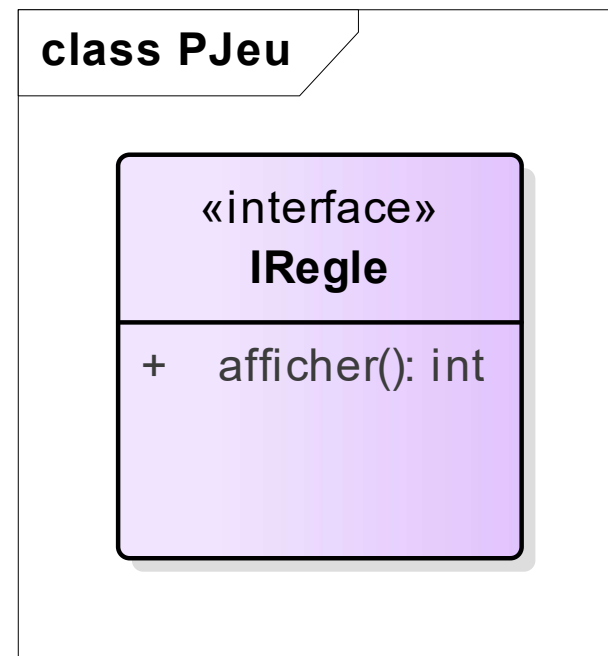
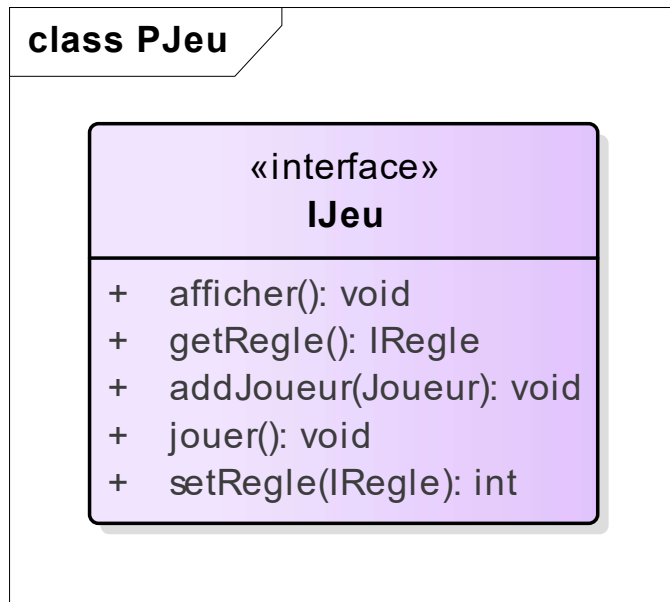
Coder la classe **JeuCarte**, **RegleDuJeuCarte** et **MoteurDeJeuCarte** et vérifier que les méthodes fonctionnent

class PJeu

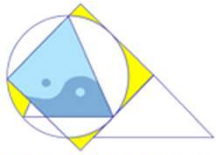


Remarques : le diagramme donnée n'est pas exhaustive et peut être compléter et améliorer

Code les interfaces IRegle et IJeu.



Remarques : le diagramme donnée n'est pas exhaustive et peut être compléter et améliorer



Yantra Technologies
class PJeu

TP 3.5 – Jeu Abstrait

Modifier les classes et coder la classes abstraite
AJeu et vérifier que les méthodes fonctionnent

