

Java Initiation

Exercice 3: Les classes

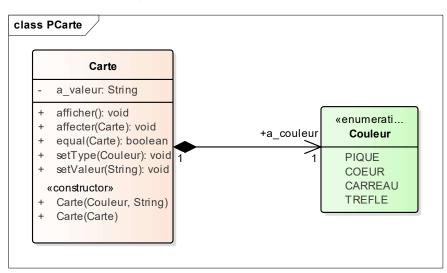


D.Palermo

Java Initiation : Exercice 13
Version 1,0 – 01/2018



TP 3.1 - Carte



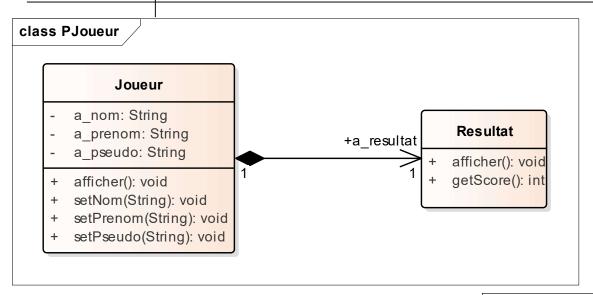
Coder la classe Carte et l'enumeration Couleur et vérifier que les méthodes fonctionnent.

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

class PCarte Carte a couleur: Couleur «enumerati... a_valeur: String Couleur afficher(): void PIQUE affecter(Carte): void COEUR equal(Carte): boolean **CARREAU** setType(Couleur): void **TREFLE** setValeur(String): void «constructor» + Carte(Couleur, String) Carte(Carte)



TP 3.2 - Joueur



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

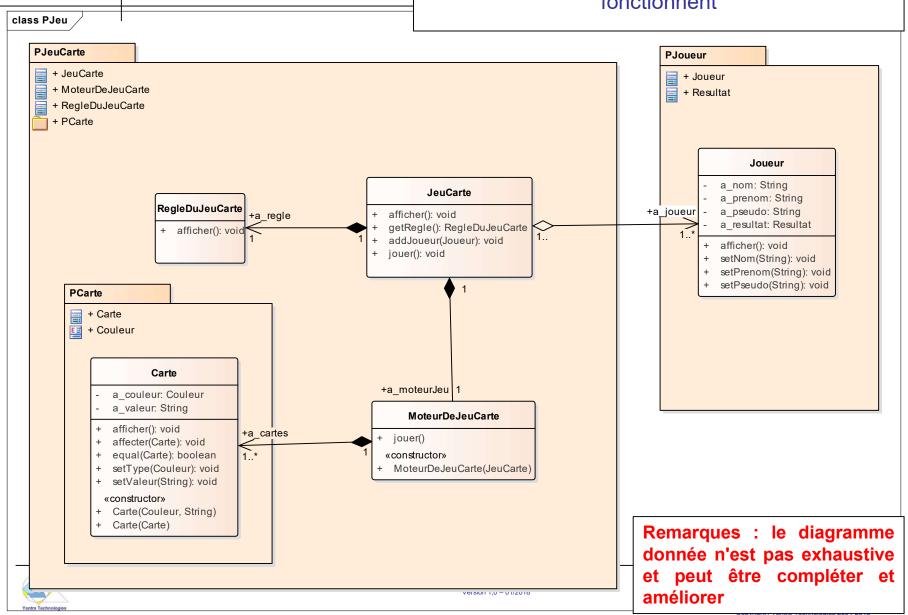
Joueur - a_nom: String - a_prenom: String - a_pseudo: String - a_resultat: Resultat + afficher(): void + setNom(String): void + setPrenom(String): void + setPseudo(String): void





TP 3.3 - JeuCarte

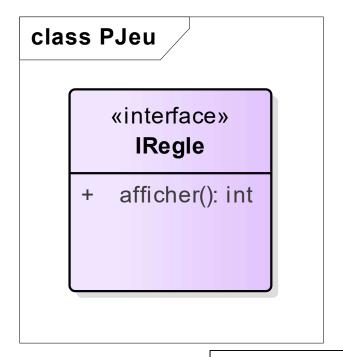
Coder la classe **JeuCarte**, **RegleDuJeuCarte** et **MoteurDeJeuCarte** et vérifier que les méthodes fonctionnent





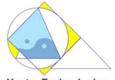
TP 3.4 - Interface IRegle & IJeu

Code les interfaces IRegle et IJeu.



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





TP 3.5 - Jeu Abstrait

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

