

Table of Contents

[Annexes](#)

[classestps Class Devinette](#)

[Devinette](#)

[soumettreCoup](#)

[isValeurDansBornes](#)

[isDernierCoupGagnant](#)

[isDernierCoupTropHaut](#)

[isDernierCoupTropBas](#)

[getNbCoupsJoues](#)

[getHaut](#)

[getBas](#)

Annexes

[Package](#) [Class](#) [Use](#) [Tree](#) [Deprecated](#) [Index](#) [Help](#)

[PREV CLASS](#) [NEXT CLASS](#)

[FRAMES](#) [NO FRAMES](#) [All Classes](#)

SUMMARY: NESTED | FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

DETAIL: FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

classestps

Class Devinette

java.lang.Object

ex `classestps.Devinette`

```
public class Devinette
extends java.lang.Object
```

Classe Devinette permettant de faire des jeux de "devinette de nombres".

A la création, un objet Devinette est configuré avec les 2 bornes du jeu (haute : 40<>50, basse : 10<>20) et la valeur à rechercher. Ces valeurs ne sont pas modifiables par la suite.

On peut soumettre un coup à une Devinette ("jouer") et tester ensuite si le dernier coup joué est gagnant, trop haut ou trop bas.

Lorsque la valeur à chercher a été trouvée, la partie est considérée "terminée" et on ne devra plus soumettre de coup. Les autres opérations de tests restent disponibles.

Exemple :

```
Devinette d;
d = new Devinette();
d.soumettreCoup(35);
if (d.isDernierCoupGagnant())
System.out.println ("Gagné");
```

Version:

2.02

Author:

André Péninou

Constructor Summary

[Devinette](#)()

Constructeur de Devinette qui initialise un objet Devinette prêt à être utilisé.

Method Summary

int	getBas ()	Permet d'obtenir la borne basse du jeu tirée au sort à la création de l'objet.
int	getHaut ()	Permet d'obtenir la borne haute du jeu tirée au sort à la création de l'objet.
int	getNbCoupsJoues ()	Permet d'obtenir le nombre de coups déjà joués à une devinette.
boolean	isDernierCoupGagnant ()	Permet de tester si le dernier coup joué est gagnant ou pas.
boolean	isDernierCoupTropBas ()	Permet de tester si le dernier coup joué est trop bas.
boolean	isDernierCoupTropHaut ()	Permet de tester si le dernier coup joué est trop haut.
boolean	isValeurDansBornes (int val)	Permet de tester si la valeur val est située entre les bornes du jeu (incluses).
void	soumettreCoup (int valeurJouee)	Soumettre le coup valeurJouee ("jouer" une valeur) à une devinette.

Methods inherited from class java.lang.Object

`equals`, `getClass`, `hashCode`, `notify`, `notifyAll`, `toString`, `wait`, `wait`, `wait`

Constructor Detail

[Devinette](#)

```
public Devinette()
```

Constructeur de Devinette qui initialise un objet Devinette prêt à être utilisé. Permet de :

- Tirer au sort la borne supérieure (40<>50) et la borne inférieure (10<>20) du jeu.
- Tirer au sort la valeur à rechercher entre les bornes choisies ci-dessus.

Exemple : borne inf 12, borne sup 47, valeur à chercher 22.

Method Detail

[soumettreCoup](#)

```
public void soumettreCoup(int valeurJouee)  
    throws ErreurExecutionDevinette
```

Soumettre le coup valeurJouee ("jouer" une valeur) à une devinette.

Permet de soumettre un coup dans le cas où :

- Soit aucun coup n'a encore été joué (début de partie).
- Soit le dernier coup joué n'était pas gagnant (partie en cours, non finie).

ATTENTION : Lève une exception si le coup précédent était gagnant.

C'est dire que si `isDernierCoupGagnant()` vaut `true`, car la partie est considérée terminée.

Parameters:

valeurJouee - coup (valeur) que l'on souhaite soumettre à la devinette.

Throws:

[ErreurExecutionDevinette](#) - lorsque on joue un coup ET que la partie était terminée (valeur trouvée au `soumettreCoup()` précédent)

See Also:

[isDernierCoupGagnant\(\)](#), [isDernierCoupTropHaut\(\)](#), [isDernierCoupTropBas\(\)](#)

isValeurDansBornes

```
public boolean isValeurDansBornes(int val)
```

Permet de tester si la valeur `val` est située entre les bornes du jeu (incluses).

Parameters:

`val` - valeur que l'on souhaite tester.

Returns:

`true` ou `false` selon le cas.

isDernierCoupGagnant

```
public boolean isDernierCoupGagnant()
```

Permet de tester si le dernier coup joué est gagnant ou pas.

Permet de tester si le dernier coup joué par la méthode `soumettreCoup` a été gagnant ou pas.

Retourne `false` si aucun coup n'a encore été joué.

Returns:

`true` ou `false` selon le cas.

See Also:

[soumettreCoup\(int\)](#)

isDernierCoupTropHaut

```
public boolean isDernierCoupTropHaut()
```

Permet de tester si le dernier coup joué est trop haut.

Permet de savoir si le dernier coup joué par la méthode `soumettreCoup` a été trop haut (bonne valeur plus petite).

Retourne `false` si aucun coup n'a encore été joué.

Returns:

`true` ou `false` selon le cas.

See Also:

[soumettreCoup\(int\)](#)

isDernierCoupTropBas

```
public boolean isDernierCoupTropBas()
```

Permet de tester si le dernier coup joué est trop bas.

Permet de savoir si le dernier coup joué par la méthode `soumettreCoup` a été trop bas (bonne valeur plus grande).

Retourne `false` si aucun coup n'a encore été joué.

Returns:

`true` ou `false` selon le cas.

See Also:

[soumettreCoup\(int\)](#)

getNbCoupsJoues

```
public int getNbCoupsJoues()
```

Permet d'obtenir le nombre de coups déjà joués à une devinette.

Returns:

nombre de coups joués.

getHaut

```
public int getHaut()
```

Permet d'obtenir la borne haute du jeu tirée au sort à la création de l'objet.

Returns:

borne haute du jeu.

getBas

```
public int getBas()
```

Permet d'obtenir la borne basse du jeu tirée au sort à la création de l'objet.

Returns:

borne basse du jeu.

[Package](#) [Class](#) [Use Tree](#) [Deprecated](#) [Index](#) [Help](#)

[PREV CLASS](#) [NEXT CLASS](#)

[FRAMES](#) [NO FRAMES](#) [All Classes](#)

SUMMARY: NESTED | FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

DETAIL: FIELD | [CONSTR](#) | [METHOD](#)

Last updated 2015-02-05 13:44:50 CET