**Exercice avant examen :**

Au début d’un **jeu**, le **joueur** a le droit de choisir un des pouvoir pour combattre les ennemis :

* Pouvoir « feu » : le joueur se transforme en dragon
* Pouvoir « invisibilité » : le joueur devient invisible
* Pouvoir « vol » : Le joueur vole.

Dans cette implémentation, vous aurez besoin de :

* La classe : joueur
* La calasse jeu où le manipulateur peut choisir les différents pouvoirs

En utilisant les bons patrons de conception, implémentez ces fonctionnalités.

