

# TP Dart

## Exercice 1

1. Créez une fonction startGame qui affiche un message de bienvenue et demande à l'utilisateur de choisir entre plusieurs options :

- "1. Se promener"
- "2. Chercher de la nourriture"
- "3. Trouver un abri"
- "4. Quitter le jeu«

2. Créez une boucle infinie qui appelle la fonction startGame à chaque itération et qui se termine lorsque l'utilisateur choisit l'option "4. Quitter le jeu".

3. Si l'utilisateur choisit l'option "1. Se promener", affichez un message aléatoire parmi une liste de phrases telles que :

- "Vous marchez pendant une heure et ne trouvez rien d'intéressant."
- "Vous tombez sur un groupe de zombies affamés. Vous réussissez à vous enfuir en courant."
- "Vous trouvez une boîte de conserve abandonnée. Vous la prenez et continuez votre chemin.«

4. Si l'utilisateur choisit l'option "2. Chercher de la nourriture", affichez un message aléatoire parmi une liste de phrases telles que :

- "Vous fouillez les maisons et les magasins, mais ne trouvez rien à manger."
- "Vous trouvez un jardin potager abandonné. Vous récoltez quelques légumes pour votre prochain repas."
- "Vous tombez sur un groupe de zombies affamés alors que vous fouillez un supermarché. Vous réussissez à vous enfuir en courant, mais vous n'avez pas trouvé de nourriture.«

5. Si l'utilisateur choisit l'option "3. Trouver un abri", affichez un message aléatoire parmi une liste de phrases telles que :

- "Vous trouvez une maison abandonnée et décidez de vous y installer pour la nuit."
- "Vous cherchez un abri pendant des heures, mais ne trouvez rien de convenable."
- "Vous tombez sur un groupe de survivants qui vous accueillent à bras ouverts dans leur abri.»

6. Si l'utilisateur choisit l'option "4. Quitter le jeu", affichez un message d'au revoir et terminez le programme.

*Pour demander à l'utilisateur :*

```
import 'dart:io'  
stdin.readLineSync()
```

*Pour aléatoire :*

```
Import 'dart:math'  
Random().nextInt(tailleTab)
```

## Exercice 2

1. Créez une fonction guessColor qui demande à l'utilisateur de deviner la couleur cachée parmi plusieurs options :

"1. Rouge"

"2. Vert"

"3. Bleu"

"4. Jaune"

"5. Violet"

2. Créez une variable hiddenColor qui contient la couleur cachée choisie aléatoirement parmi les options disponibles.

3. Appelez la fonction `guessColor` et utilisez un `if` pour vérifier si la couleur choisie par l'utilisateur correspond à la couleur cachée. Si c'est le cas, affichez un message de succès et terminez le programme. Si ce n'est pas le cas, affichez un message d'erreur et retournez à l'étape 1.

## Exercice 3

Sacha du Bourg-Palette doit choisir son Pokémon de départ, vous devrez donc l'aider en créant une classe starter comprenant les Pokémon suivants :

Salamèche, Carapuce et Pikachu.

Chaque Pokémon devra avoir les attributs nom, type et caractère.

Vous devrez créer les méthodes suivantes :

- `getInfo()` : Affiche toutes les informations du pokémon
- `attack()` : Affiche le message « XXX attaque ! »

Si jamais les attributs sont les suivants, vous devrez afficher un message lors de l'attaque :

- type feu et flemmard: LA MAISON BRULE
- type eau et joyeux : Encore une fuite...
- type électrique et généreux : Ma batterie portable est enfin pleine !