

# Exercice 6 : Inventaire

## Notions abordées :

- Utiliser des tableaux d'objets

## But de ce TP :

Nous continuons à améliorer notre jeu vidéo de type RPG en proposant plusieurs armes à récupérer au fil des parties.

## A vous de jouer :

### Créez un nouveau type de données appelé `WeaponListManager`

Ce type contiendra 1 tableau d'objets `Weapon` que vous remplirez dès le départ avec plusieurs armes de votre choix.

Si vous avez besoin, vous pourrez plus tard ajouter d'autres variables privées dans cette classe lorsque vous améliorerez votre jeu.

### Encapsulez la gestion du tableau d'armes

Le tableau d'armes dans la classe `WeaponListManager` sera bien évidemment privé.

Ajoutez une fonction publique ayant la signature suivante :

```
Weapon getNextWeaponToLoot()
```

Cette fonction aura pour responsabilité de retourner, à chaque appel, la prochaine arme de la liste. Exemple : au premier appel, elle retourne l'arme située à la case 0 ; puis à l'appel suivant elle retourne l'arme située à la case 1.

Si elle atteint la fin de la liste, elle retourne alors une valeur nulle qui représente l'absence d'objet.

### Utiliser votre gestionnaire de liste d'armes

Nouvelle fonctionnalité de jeu : à la fin de chaque combat victorieux, l'utilisateur se voit proposer une nouvelle arme à ramasser. Il peut choisir de la prendre ou alors de l'ignorer.

### Améliorations possibles

Si vous voulez aller plus loin avec les tableaux, vous pouvez créer un inventaire joueur : au lieu de remplacer l'arme principale par la nouvelle qu'il ramasse, vous pouvez ajouter les armes dans un inventaire personnel (limité ou illimité).

Il faudra proposer un moyen de changer d'arme au début d'un combat ou avant une attaque.