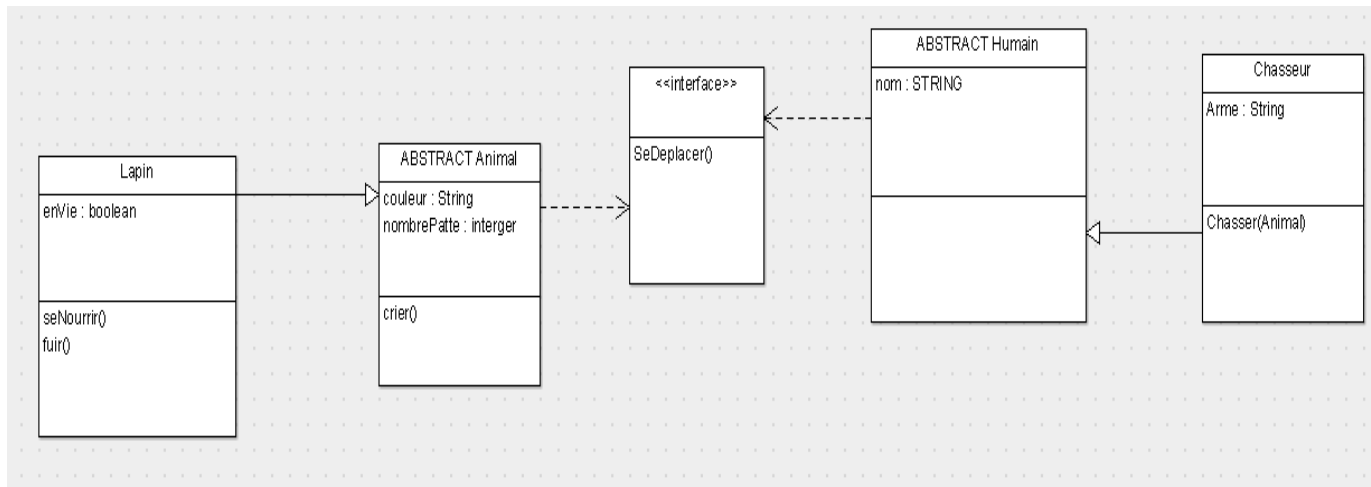


Ce programme possédera



La classe Cadre hérite de la classe employé

Dans l'index :

- créer un lapin et un chasseur
- le lapin se nourrira

puis tant que le lapin sera en vie :

- Faire déplacer le chasseur
- Faire crier le lapin
- Faire chasser le lapin par le chasseur
- Si le lapin est encore en vie-> il fuira
- Si le lapin n'est plus en vie le programme s'arrête

La méthode de chasser consistera un random de 1 à 6 si le chiffre est 1 ou 6 alors le lapin sera touché et décédé (malheureusement)

La méthode fuir devra faire appelle à la méthode seDeplacer()

Le programme doit retourner quelque chose comme

Le lapin blanc à 4 pattes a été créer
Le chasseur Paul à été créer avec un fusil
Paul avance avec son fusil
Le lapin glapie de peur
Paul tire sur le lapin avec son fusil est... le rate
Le lapin blanc s'enfuie sur ses 4 pattes d'un seul bond !
Paul avance avec son fusil
Le lapin glapie de peur
Paul tire sur le lapin avec son fusil est... le touche
Le pauvre petit lapin blanc est malheureusement mort

SEULES LES METHODES DES CLASSES ET INTERFACE DOIVENT ETRE UTILISEES

