

TP n° 6

Quizz et plus

Exercice 1 Implémenter en entier le jeu Quizz vu en TD. Il est conseillé de suivre l'ordre du TD et de tester chaque nouvelle classe/interface.

Exercice 2 La classe Quizz pose les questions de sa liste dans l'ordre. Ajouter une classe BanqueAleatoire qui possède une grande quantité de questions et en pose au hasard (jamais deux fois la même) jusqu'à atteindre une note maximale que l'on peut obtenir (par exemple, 20).

Il ne faut bien évidemment pas copier-coller la gestion d'entrée-sortie de la classe Quizz vers la nouvelle classe BanqueAleatoire mais externaliser celle-ci dans une nouvelle classe EntreeSortie.

Exercice 3 Écrire une classe FabriqueQuizzInteractive qui permet à l'utilisateur de créer un Quizz de façon interactive.