

## Consignes du TP noté du 29/10/15

Pour ce TP noté, vous devez :

1. traiter l'exercice 3 du TP3,
2. implémenter l'exercice 1 du TD4.

De plus, il vous est demandé de commenter votre code de la manière suivante :

- pour chaque attribut (d'instance ou de classe), indiquez ce que cet attribut est censé représenter,
- pour chaque méthode (d'instance ou de classe), indiquez ce que représentent ses arguments, ce qu'est censé calculer la méthode et comment elle le calcule,
- pour chaque méthode déclarée statique, indiquez pourquoi une méthode statique est plus adaptée en l'occurrence qu'une méthode dynamique.

Finalement, faites figurer dans vos classes *Main* quelques scénarios de test montrant comment se comportent vos implémentations. Commentez brièvement ces scénarios de test (qu'êtes vous en train de tester?).

Vos travaux sont **à rendre au plus tard à minuit, le jeudi 05/11/2015**, par mail.

### Quelques précisions :

- dans l'exercice 3 du TP3 :
  - considérez que la méthode *communicate* ne prend en argument qu'un seul joueur et un entier (respectivement le destinataire et le message qui lui est adressé),
  - fusionnez les classes *JoueurEncrypted* et *AliceAndBob*, ie : ne tenez pas compte de la classe *AliceAndBob* et implémentez les fonctionnalités demandées pour cette classe directement dans la classe *JoueurEncrypted*,
  - il ne vous est pas demandé de traiter la dernière "question" (page 4 de l'énoncé).
- dans l'exercice 1 du TD4 :

- vous pouvez récupérer le code des classes *Personne*, *Roturier*, *Noble* et *Societe* à l'adresse :  
`https://www.lri.fr/~aissat/teaching/poo/exos/societe.zip`,
- il ne vous est pas demandé de traiter la question 1 (UML).