Vous trouverez à cette adresse le fichier sous format SVG du diagramme de classe

<https://1drv.ms/u/s!AocWPo97s_6yj_QrUZJUkrLzp74FJw?e=VlW0t4>

Et ici les différents diagrammes de séquence

* Initialisation
  + <https://1drv.ms/u/s!AocWPo97s_6yj_Q2lBOveEsLr0uIPQ?e=ZfvONP>
* Séquence de combat :
  + <https://1drv.ms/u/s!AocWPo97s_6yj_Qzb6z1auBu8y-sYQ?e=vmhGDU>
* Utilisation du pouvoir
* Recherche dans une pièce :
  + <https://1drv.ms/u/s!AocWPo97s_6yj_QyLVxU_TQHz4mR-Q?e=VeIf6f>
* Fin du jeu :
  + <https://1drv.ms/u/s!AocWPo97s_6yj_Q3F95f7r7lsuD95w?e=ga9gmW>

A partir de ces diagrammes de séquences et du diagramme de classe, implémenter le programme JavaDungeon(attention certains constructeurs peuvent ne pas apparaitre sur le schéma à vous de les rajouter au besoin). Également toutes les informations ne seront pas à exploiter, certaines ne vous sont données que pour le contexte. Vous n’avez pas à implémenter toutes les méthodes de chaque classe, ne codez que celles qui vous sont demandées à chaque question.

Attention, code runner ne supporte pas les packages, il faut que toutes vos classes soient directement dans le dossier src d'IntelliJ et ne pas commencer vos classes par "package ..."

Pour vous aider un squelette du projet vous est fourni à cette adresse

<https://drive.google.com/drive/folders/1OrG7A8JFcEj_otl6oM-FhdnC5G3vMj4s?usp=sharing>

Les classes ont été crées mais elles sont quasiment vides, cela sera à vous de les remplir.

Les questions du DS sont pour la plupart indépendante et vous pourrez les faire dans l’ordre que vous souhaitez. Pour répondre à une question, lisez l’énoncé, utilisez les diagrammes ci-dessus, copié – collé le « main » qui vous est fourni dans la question et codez la solution dans votre projet. Lorsque vous pensez avoir fini le code, faites un drag & drop de l’ensemble de vos fichiers dans l’emplacement prévu à cet effet et appuyez sur « check ».

Les tests vont être passés automatiquement vous signalant si le code répond à la question ou pas. Corrigez ce qui doit l’être puis passez à la question suivante.

Certaines questions ont des bases de code communes (exemple : les questions sur la creation du donjon et la question sur la recherche de potion sur les monstres reposent sur la création des pièces). Vous pouvez coder cette base dans la question qui vous arrange, elle sera alors réutilisable directement dans l’autre question.