
Travail : Bloc B - Héritage

8INF957 : Programmation objet avancée

Pondération : 10%

Consignes :

- Travail en équipe de 1-2
 - Date de remise : semaine 8 (27 octobre)
 - Remise par Teams
 - Un seul projet, compilé et fonctionnel
 - La diagramme de classes de votre solution
-



Le WARP

Nous sommes au 41^e siècle et l'humanité arpente l'espace et a rencontré une pléiade de races extraterrestres. Une dimension immatérielle, nommée le Warp, a aussi été découverte et est exploitée par plusieurs races. Elle est peuplée d'entités puissantes qui offrent écoute, pouvoir et connaissance aux êtres dignes de leur attention.

Il existe plusieurs grandes races

- Les **psykers** de l'humanité communiquent avec leur **empereur-Dieu**
- Les eldars **harlequins** vénèrent **Cegorach**, le dieu moqueur
- Les **orks** se battent pour les dieux jumeaux **Gork et Mork**
- Les **tyranides** sont reliés par un lien synaptique à **l'esprit de la ruche**
- Les agents du **chaos** vénèrent **Khorne**, le dieu de la guerre

Chaque race vénère le Warp à sa façon et sous une forme différente.

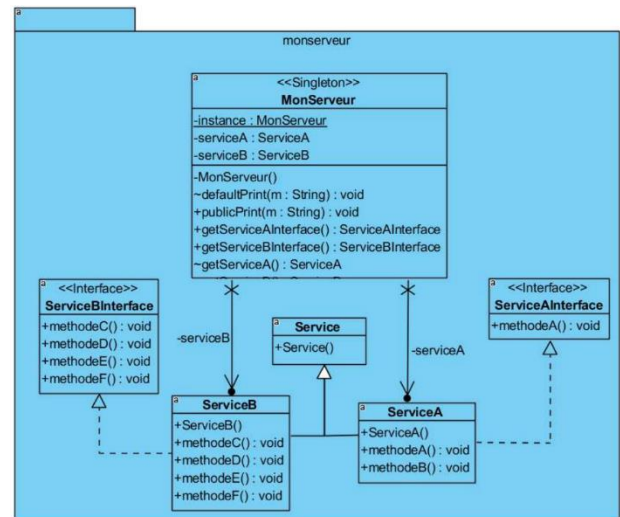
Les entités du Warp réalisent les tâches suivantes pour leurs fidèles

- Fournir des conseils sans aucune raison
- Fournir des conseils en fonction de la demande
- Réaliser des miracles
- Écouter les besoins sans répondre
- Écouter les besoins et répondre un conseil
- Écouter les besoins et réaliser un miracle
- Etc (ajouter 3 autres tâches pour votre travail)

Le fonctionnement

À partir du patron de conception « Singleton » fourni au bloc A (voir projet GoF), concevoir et programmer trois races (choisir dans les cinq disponibles) et inventez-en une de votre cru.

- MonServeur est le Warp
- Les Services sont : Conseil, Miracle, Ecoute et <un autre de votre choix>
- Chaque race peut accéder au Warp via le main.
- Le package du Warp ne peut contenir que le Warp, les services et les interfaces
- Utiliser le main pour tester votre solution)



Conseils d'ami

- Ce projet est assez simple si vous prenez la peine de lire et de bien comprendre le projet fourni. Pas seulement lire le code, comprendre chaque subtilité.
- Ensuite, lorsque vous aurez compris la matrice, vous pourrez adapter le code (et bien sur mettre des noms de classe significatif)