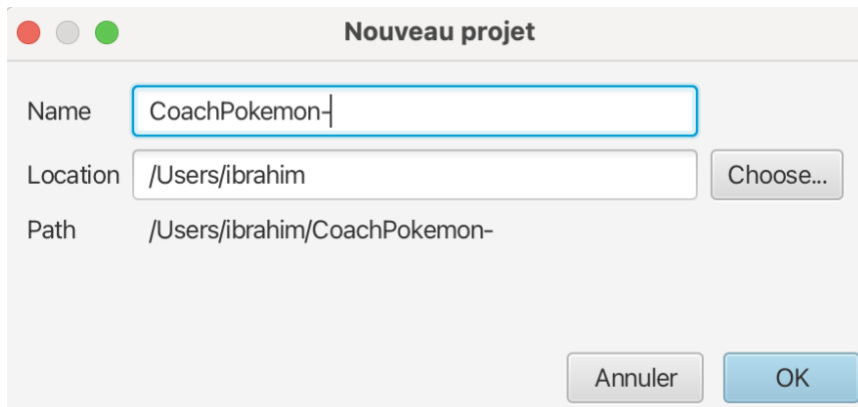


Projet Méthodes Agiles

1. Création d'un nouveau projet



Nouveau projet

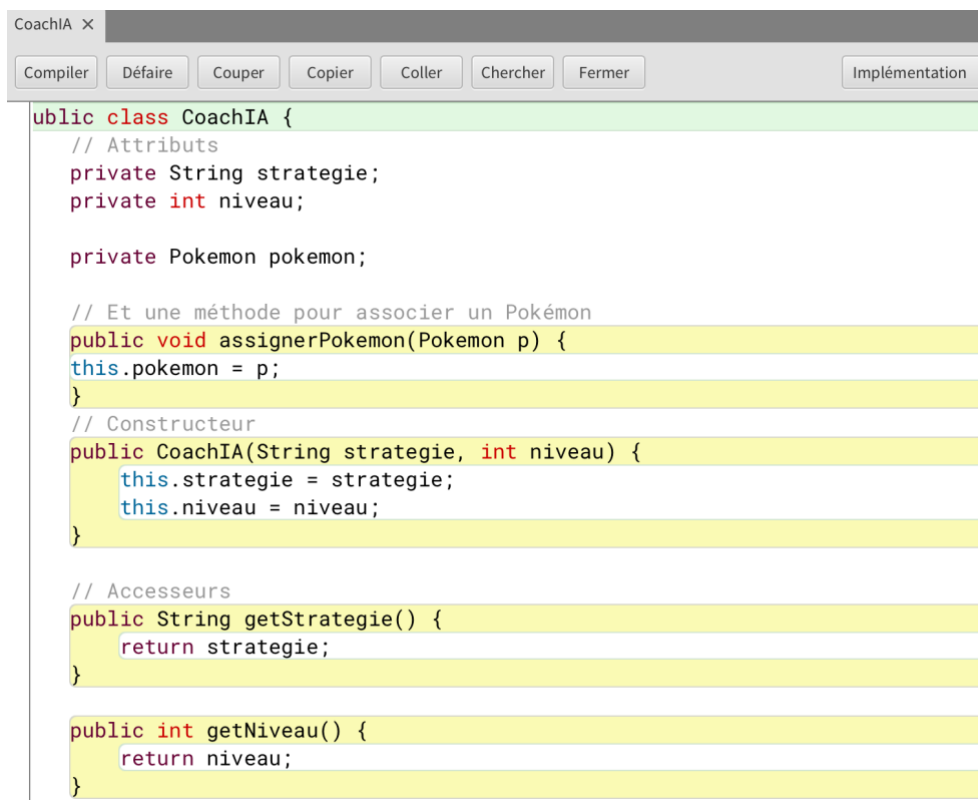
Name

Location Choose...

Path

Annuler OK

2. Creation d'une nouvelle classe « coach »



```
CoachIA x
Compiler Défaire Couper Copier Coller Chercher Fermer Implémentation

public class CoachIA {
    // Attributs
    private String strategie;
    private int niveau;

    private Pokemon pokemon;

    // Et une méthode pour associer un Pokémon
    public void assignerPokemon(Pokemon p) {
        this.pokemon = p;
    }

    // Constructeur
    public CoachIA(String strategie, int niveau) {
        this.strategie = strategie;
        this.niveau = niveau;
    }

    // Accesseurs
    public String getStrategie() {
        return strategie;
    }

    public int getNiveau() {
        return niveau;
    }
}
```

BlueJ: BlueJ : Créer un objet

CoachIA(String strategie, int niveau)

Nom de l'instance :

new CoachIA(**,**
)

hérité de Object ▶

- void assignerPokemon(Pokemon p)
- void entrainer()**
- void entrainerPokemon()
- int getNiveau()
- String getStrategie()

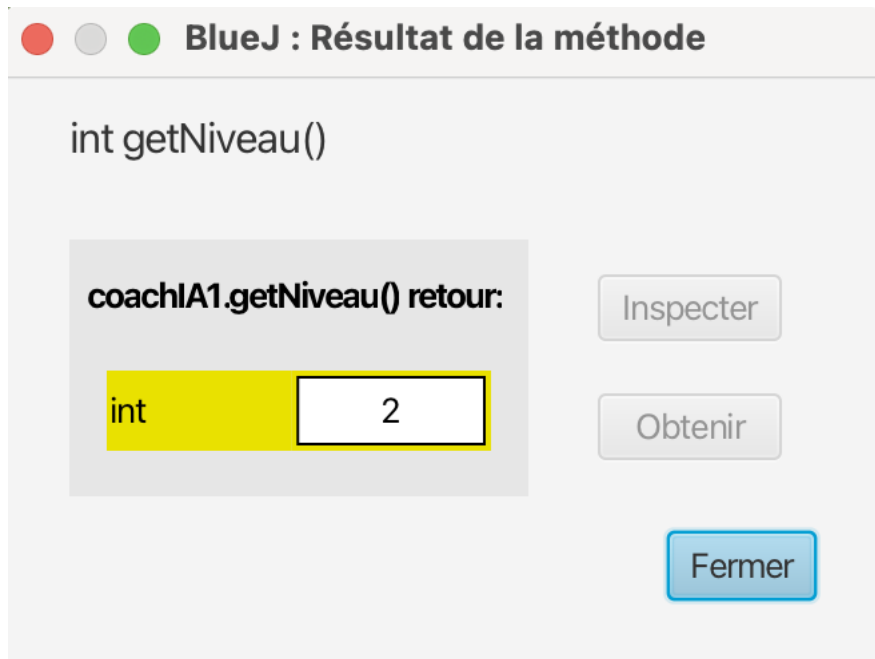
coachIA1 : CoachIA

Inspector

Supprimer

BlueJ: BlueJ : Terminal - CoachPokemon

```
Entraînement selon la stratégie : attaque au niveau 1
Entraînement selon la stratégie : attaque au niveau 1
```



3. Classe « Pokemon »

```
public class CoachIATest
{
    private CoachIA coach;
    private Pokemon pikachu;

    @Before
    public void setUp()
    {
        coach = new CoachIA("attaque", 1);
        pikachu = new Pokemon("Pikachu", 50);
        coach.assignerPokemon(pikachu);
    }

    @Test
    public void testEntrainer()
    {
        coach.entraîner(); // Niveau passe de 1 à 2
        assertEquals(2, coach.getNiveau());
    }

    @Test
    public void testEntrainementPokemon()
    {
        coach.entraînerPokemon(); // Force passe de 50 à 60
        assertEquals(60, pikachu.getForce());
    }
}
```

4. Classe « Test »

```

public class Pokemon {
    private String nom;
    private int force;

    // Constructeur
    public Pokemon(String nom, int force) {
        this.nom = nom;
        this.force = force;
    }

    // Accesseurs
    public String getNom() {
        return nom;
    }

    public int getForce() {
        return force;
    }

    // Méthode manipulatrice
    public void entraînementForce() {
        force += 10;
        System.out.println(nom + " s'est entraîné. Force actuelle : " + force);
    }
}

```

5. Le tout

