

## Fantaisie Travaux Pratiques n°7

« De la modélisation son implémentation Java »

Ce TP poursuit le TPLibre. Afin d'avoir toujours une version stable par sujet de TP :

- Ouvrir Eclipse, sélectionner le même workspace que pour le premier TP (par exemple : Z:\Licence3\Semestre1\POO2\workspace).
- Copier le projet fantaisieTP6 (en le sélectionnant puis ctrl+c),
- Coller le projet (ctrl+v), et renommer le fantaisieTP7.

Dans ce TP vous travaillerez donc uniquement dans ce nouveau projet.

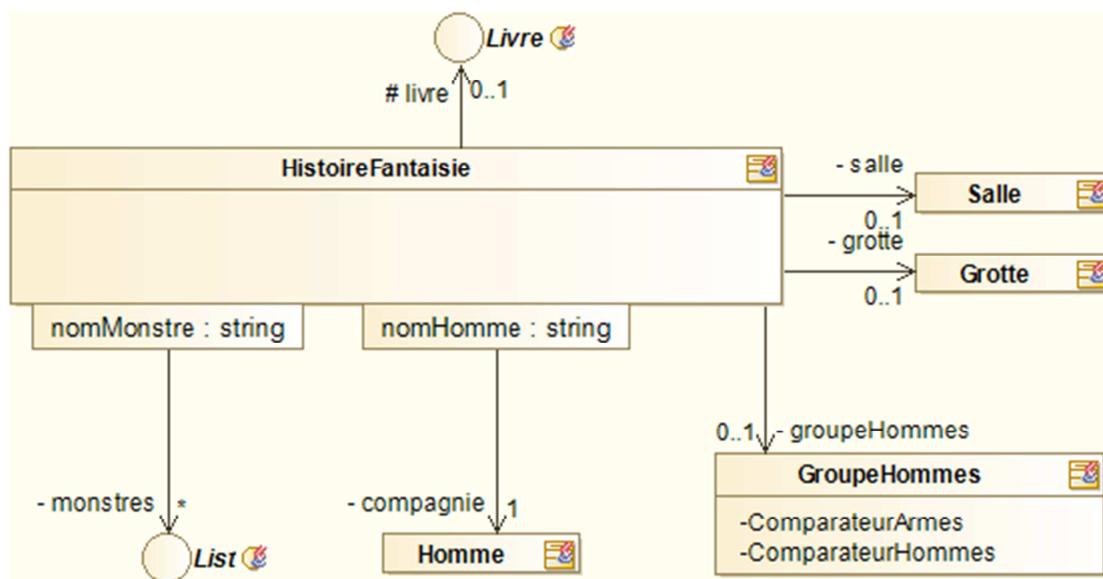
### I. Diagrammes de classes

#### 1. **Les attributs de la classe HistoireFantaisie**

L'ensemble des attributs sont créés à la création de la classe « HistoireFantaisie » excepté l'attribut salle. La méthode *initialisationParDefaut* initialise les attributs de la classe « HistoireFantaisie » :

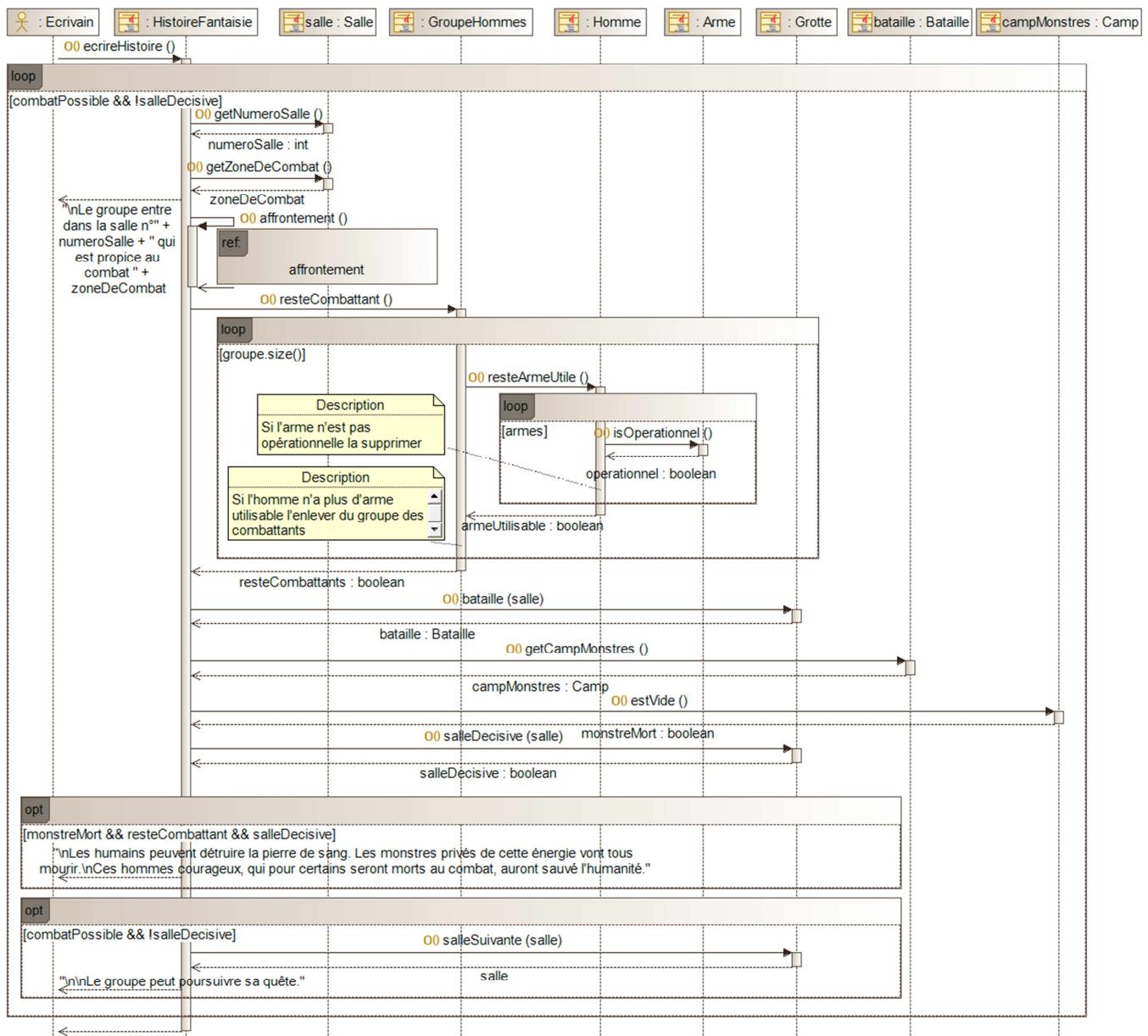
- affecte un objet de la classe « Ecran » à l'attribut livre,
- crée les monstres,
- ajoute des salles dans la grotte, chacune contenant un ou plusieurs monstres,
- configure les accès de chacune des salles de la grotte, et affecte l'attribut salle avec la première salle de la grotte,
- crée les hommes et héros de l'ensemble de la compagnie,
- affecte à chacun des hommes une ou plusieurs armes.

La classe « HistoireFantaisie » a été téléchargée depuis Moodle au TP6.

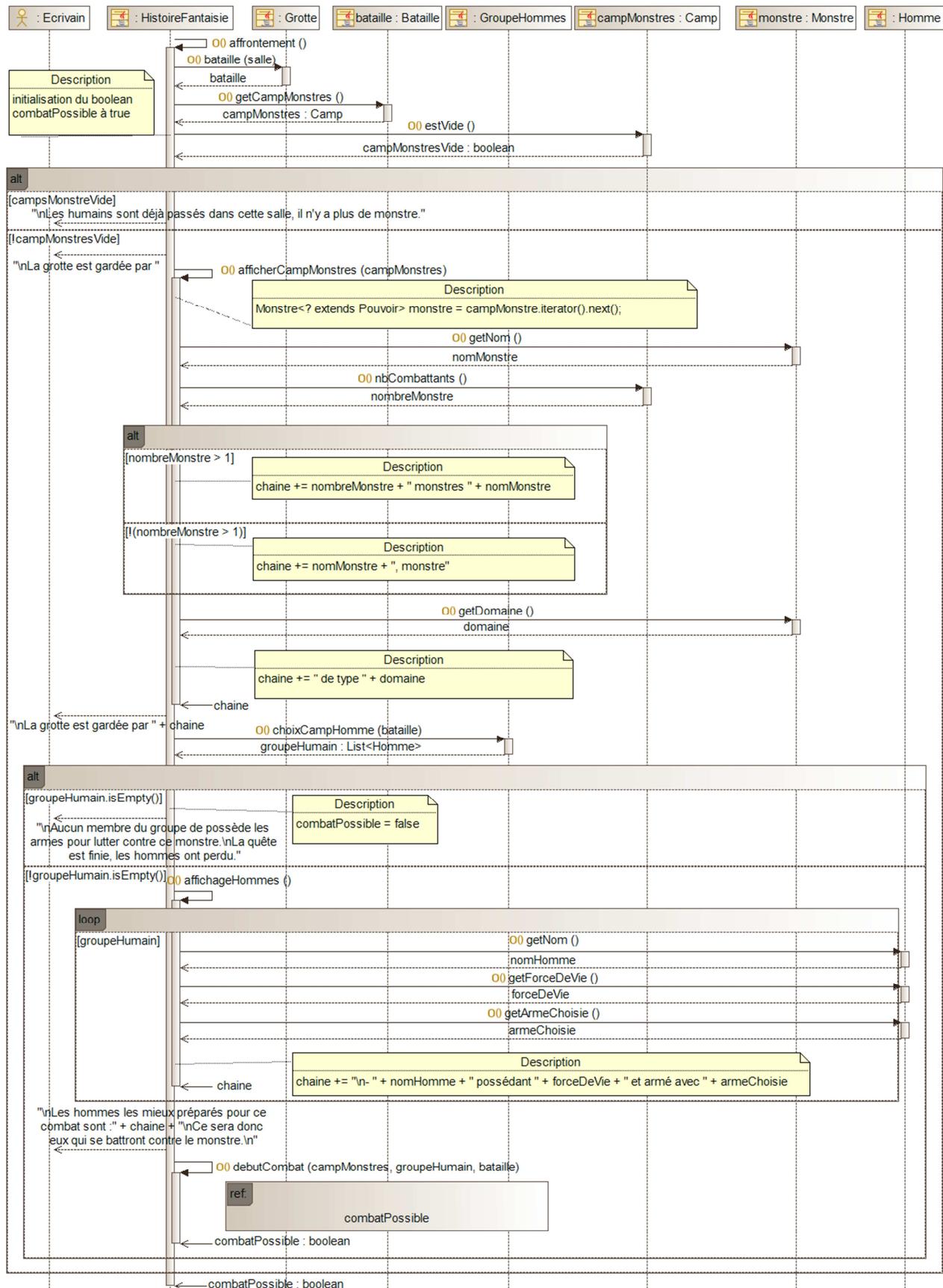


## II. Diagrammes de séquence détaillé

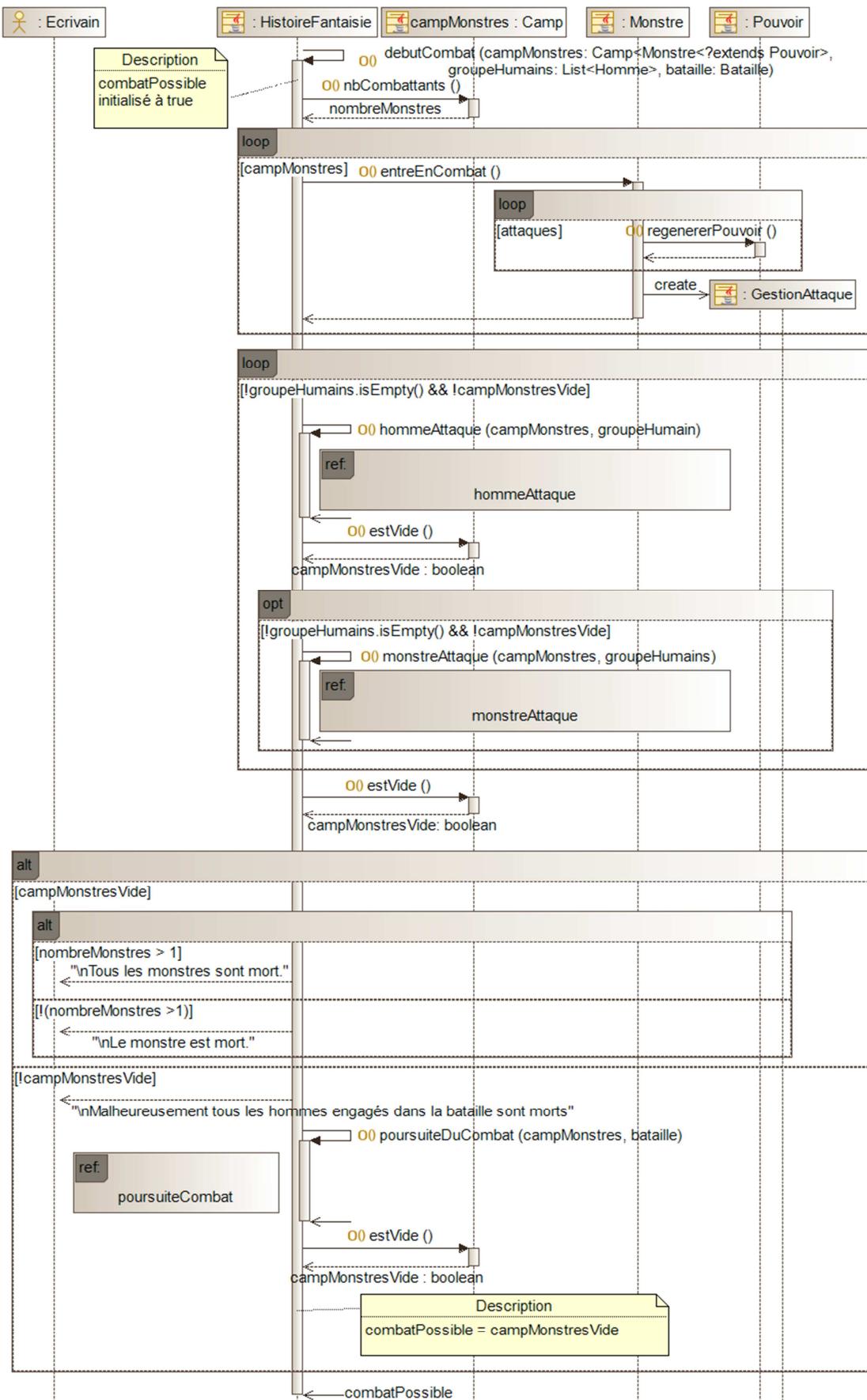
### 1. ecrireHistoire



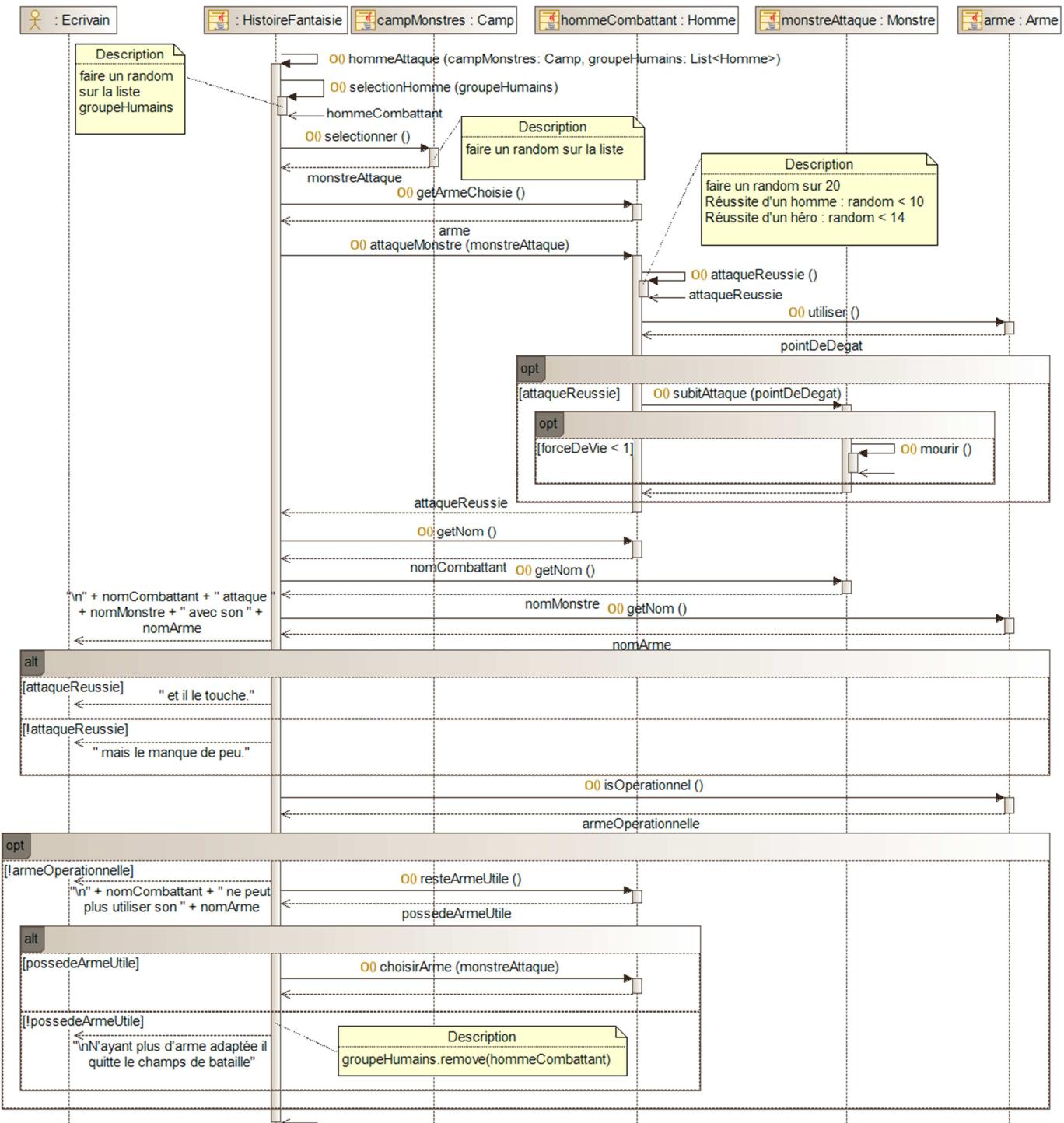
## 2. affrontement



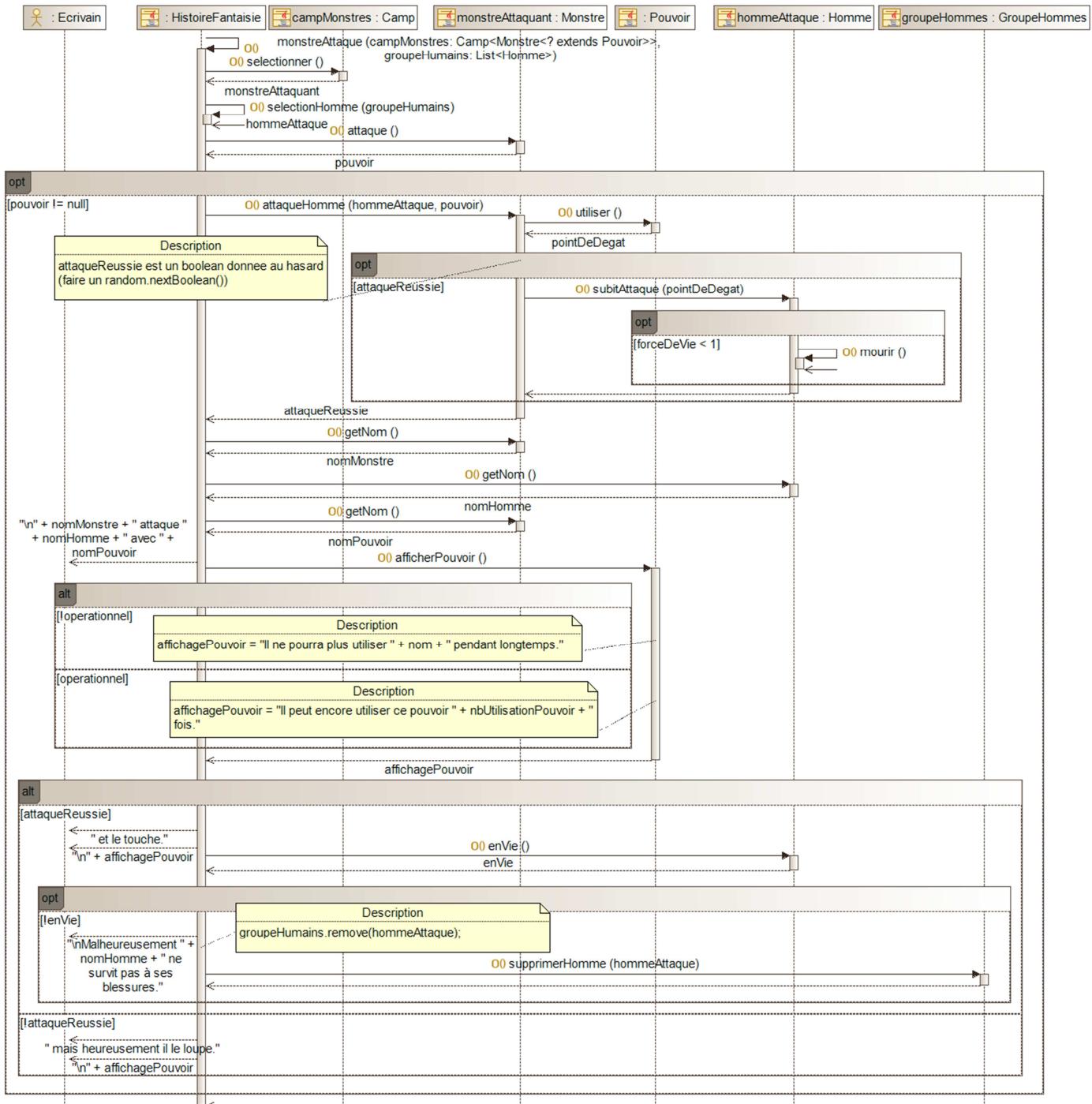
### 3. debutCombat



#### 4. HommeAttaque



## 5. MonstreAttaque



## 6. PoursuiteCombat

