

Maximot 2

TP 1 du module 9 - La généricité

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les vidéos des modules 1 à 9 jusqu'à la première diapositive TP. Son objectif est de mettre en œuvre des classes génériques offertes par le langage Java et de réaliser le même projet que le TP Maximot, mais cette fois-ci en utilisant la programmation orientée objet.

Durée estimée

1 heure

Énoncé

L'objectif est de créer le même jeu Maximot que dans le TP Maximot 1, mais en créant plusieurs classes et en utilisant davantage les classes de Java.

Indications

1 - Création du projet :

- Garder les options par défaut, notamment la séparation des fichiers sources et des fichiers compilés.

2 - Réécriture du programme :

Il y a trois notions manipulées par ce jeu : le concept de dictionnaire, celui de tirage, et enfin, le jeu du Maximot en lui-même. Ces trois éléments constituent les trois classes du projet.

Dans la première version, les mots sont de type tableau de caractères. Dans cette nouvelle version, leur type est la classe `String`. Le tirage des lettres devient une liste générique de caractères.

Coder à nouveau le jeu du Maximot en suivant les précédentes recommandations.

Solution

Une solution est proposée pour ce TP sous la forme d'un PDF commenté avec le code associé. Ces éléments sont disponibles dans les ressources à télécharger.