

# ASI Aventure

## partie 2

4 février 2019

### Remarque

- pas de gestion d'Exception
- pour chaque classe référez vous à la javadoc
- utilisation des collections interdites
- limitez vous à ce que vous avez vu en cours
- méthode `toString()` à faire systématiquement

### 1 Abstraction

- rendez abstraite les classes : `Entite`, `Objet`, `ElementStructurel`
- modifiez vos tests en conséquence (utilisation de classe anonyme)

### 2 classe `Piece`

Créez la classe `Piece` en ne vous préoccupant que des objets.

### 3 classe `Vivant`

Créez la classe `Vivant` en ne vous préoccupant que des objets.  
Revenez sur la `Piece` pour y gérer les `Vivants`.

