

OBJECTIF

Concevoir et écrire un programme java s'exécutant sur une JVM ≥ 1.8 implémentant la spécification ci-dessous.

Le code écrit permettra d'identifier différents critères de qualité :

- Conception objet
- Qualité de nommage
- Qualité et concision de la documentation
- Tests
- ...

*Un héros s'aventurait dans un monde dangereux,
Frayant son passage dans les bois obscurs.*

Description

Il s'agit de modéliser les déplacements d'un personnage sur une carte.

Carte

La carte est modélisée à l'aide de caractères dans un fichier texte au format UTF-8 (voir pièce jointe)

Exemple :

```
###      #####      ###
###      ##         ###
##       ##  ##      ##
#        ##  ##      #
##              ##
#####              #####
#####  ##  ##  #####
#        #####      #
        #####
#####
#####
        #####      #
#        #####      ##
#####  ##  ##  #####
#####              #####
##              ##
#  ##  #      #  ##  #
##  ##      ##  ##
####      #      ###
####      #####      ###
```

Légende

bois impénétrables

[] (caractère espace) : case où le personnage peut se déplacer

Déplacement du personnage

Les déplacements du personnage sont définis par un fichier avec les caractéristiques suivantes :

- encodage: UTF-8
- Première ligne :
 - Contient les coordonnées initiales du personnage sous la forme "x,y"
 - Les coordonnées (0,0) correspondent au coin supérieur gauche de la carte
- Deuxième ligne :

- Les déplacements du personnage définis sous la forme d'une succession de caractère représentant les directions cardinale (N, S,E,O)
- Chaque caractère correspond au déplacement d'une case

Interaction avec les éléments de la carte

Le personnage ne peut pas aller au-delà des bords de la carte.

Le personnage ne peut pas aller sur les cases occupées par les bois impénétrables.

Test

Premier test

Le fichier suivant est fourni en entrée :

3,0

SSSSEEEEEENN

Résultat attendu :

Le personnage doit se trouver en (9,2)

Deuxième test

Le fichier suivant est fourni en entrée :

6,7

OONOOOSSO

Résultat attendu :

Le personnage doit se trouver en (1,9)