

TP 2

Enseignant: Abdoul Majid Thiombiano/[@thiomajid](#)

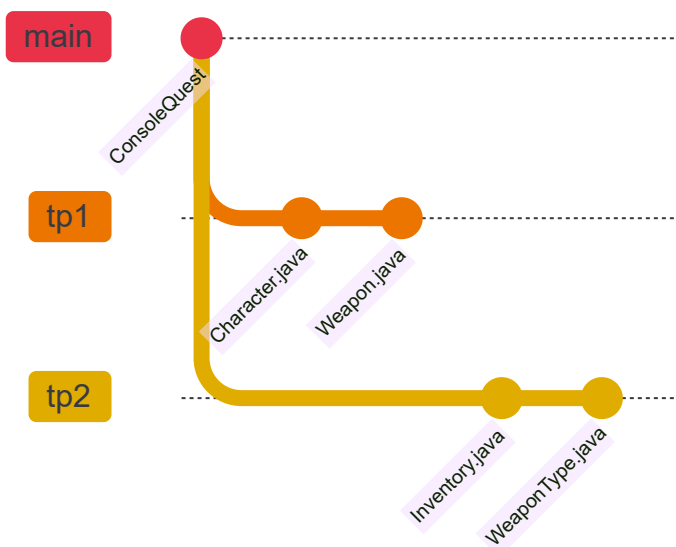
Etape 1

Dans le dossier **ConsoleQuest** que nous avons créé lors du TP1, nous allons créer un dossier nommer **tp2** dans lequel nous allons mettre nos nouvelles classes.

Info

Normalement votre projet aura la structure suivante:

- ConsoleQuest (dossier racine du projet)
 - tp1 (dossier contenant le code du TP1)
 - Character.java
 - Weapon.java
 - tp2 (dossier dans lequel nous allons placer les nouvelles classes pour ce TP)



Etape 2

Créer le fichier `Inventory.java` dans lequel nous allons définir la classe `Inventory` qui a la composition suivante:

- L'attribut privé `weapons` qui est une liste d'objets de type `Weapon`.
- La méthode **publique** `addWeapon` qui prend en paramètre un objet de `Weapon` et l'ajoute à la liste `weapons`.
- Un getter et un setter pour l'attribut `weapons`.

- Une surcharge de la méthode `toString` qui retourne les informations de l'inventaire sous la forme: `Inventory(weapons=[Weapon(name=<name_1>, attack=<attack_1>), Weapon(name=<name_2>, attack=<attack_2>)]).`
-

“Simplicity is the highest sophistication.”, Leonardo Da Vinci.