

Classe Jeu

Méthodes :

public static void main() : ca contient la logique du jeu

Classe Robot

Attributs :

private int positionX

private int positionY

private int nombreCle :

Quand le robot rencontre un clé, ca augmente un. Quand le robot ouvre une porte, ca diminue un.

private boolean teleporteur :

Au début, c'est false. Lorsque le robot a le téléporteur, ca change true et le robot peut l'utiliser.

Méthodes:

public Position move(): logique pour déplacer

public void rencontrerItem() :

En utilisant if, quand le robot rencontrer un item, la réaction de chaque item est faite.

- Chaton : L'objectif de ce jeu est satisfaite. Le jeu est fini.

- NonChaton : Montrer la phrase assignée au début du jeu

- Murs : Pas de réaction. Le robot ne peut pas passer par les murs

- Teleporteur : ca change boolean teleporteur false en true. En utilisant ce téléporteur, le robot change la place aléatoirement.

- Cle : augmente un du nombre de clé. Si le robot l'utiliser pour la porte, ca diminue un.

- Porte : Si le robot a un clé, robot passe la porte et porte est disparu, sinon le robot ne peut pas passer la porte.

Classe Grille

Attributs :

private int nombrePieceX

private int nombrePieceY

private int nombreltem

Méthodes:

public void fabriquerGrille() : avec le nombre du piece X et Y, fabriquer la grille.

Classe Position

Attributs :

private int x

private int y

Classe BankDescription

Attributs :

private String[] description

Méthodes:

public melangerDescription() : mettre une phrase à chaque nonKitten

Abstract Classe Item

Attributs :

private String description

Méthodes:

public void reaction() : Lorsque le robot rencontre un item, la réaction qui se produit.

Classe Cle extend Item

Classe Chaton extend Item

Classe NonChaton extend Item

Classe Porte extend Item

Classe Teleporteur extend Item

Classe Murs extend Item