

TD1 : Escape game

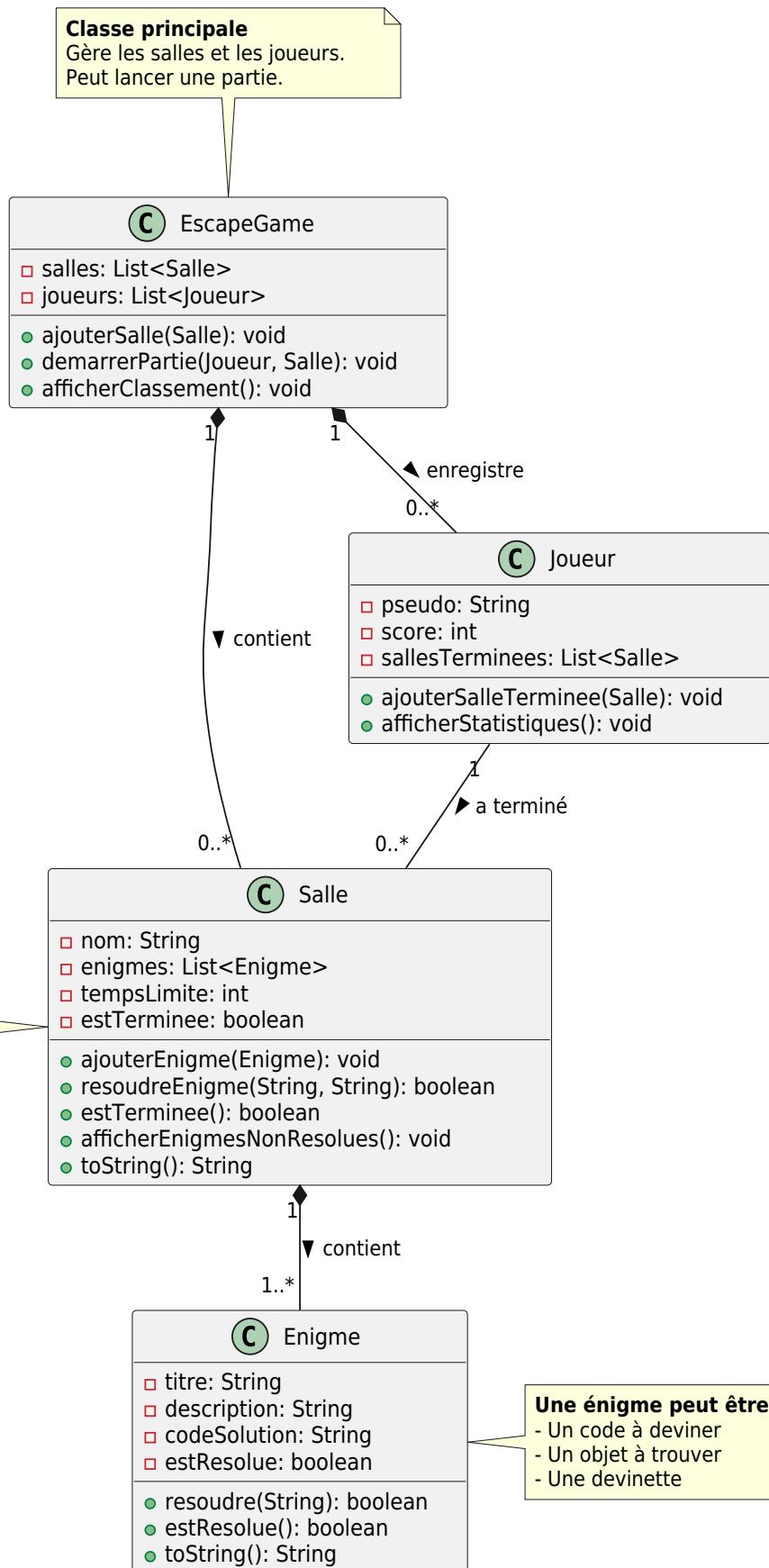
Objectif : Concevoir et implémenter un système simplifié pour un escape game en mode console. Les joueurs devront résoudre des énigmes dans des salles thématiques pour s'échapper avant la fin du temps imparti.

Consignes Générales

- Travail en binôme.
- Langage : Java.

Cahier des Charges

1. Classes à Implémenter



2. Fonctionnalités Obligatoires

■ Gestion des Énigmes

Une énigme a (attributs) :

- Un titre et une description (affichés en console).
- Un code solution (ex : "CLEF", "1984", "MIROIR").
- Un état (résolue ou non).

Méthodes :

- `resoudre(String tentative)` : Compare la tentative du joueur au code solution.
- `toString()` : Affiche l'éénigme de manière lisible (sans spoiler la solution).

□ Gestión des Salles

Une salle a :

- Un nom (ex : "La Bibliothèque Maudite").
- Une liste d'éénigmes.
- Un temps limite (en minutes, simulé en console).

Méthodes :

- `ajouterEnigme(Enigme)` : Ajoute une éénigme à la salle.
- `resoudreEnigme(int index, String reponse)` : Tente de résoudre une éénigme par son index.
- `estTerminee()` : Retourne true si toutes les éénigmes sont résolues.

□ Interaction en Console

Le programme doit permettre de :

- Afficher les éénigmes disponibles dans une salle.
- Sélectionner une éénigme (par numéro) et entrer une réponse.
- Recevoir un feedback (ex : "Éénigme résolue !" ou "Mauvaise réponse").
- Passer à la salle suivante si toutes les éénigmes sont résolues.

From:
<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**



Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/sio/bloc2/2a/td1?rev=1756860499>

Last update: **2025/09/03 02:48**