

# TD1 : Escape game

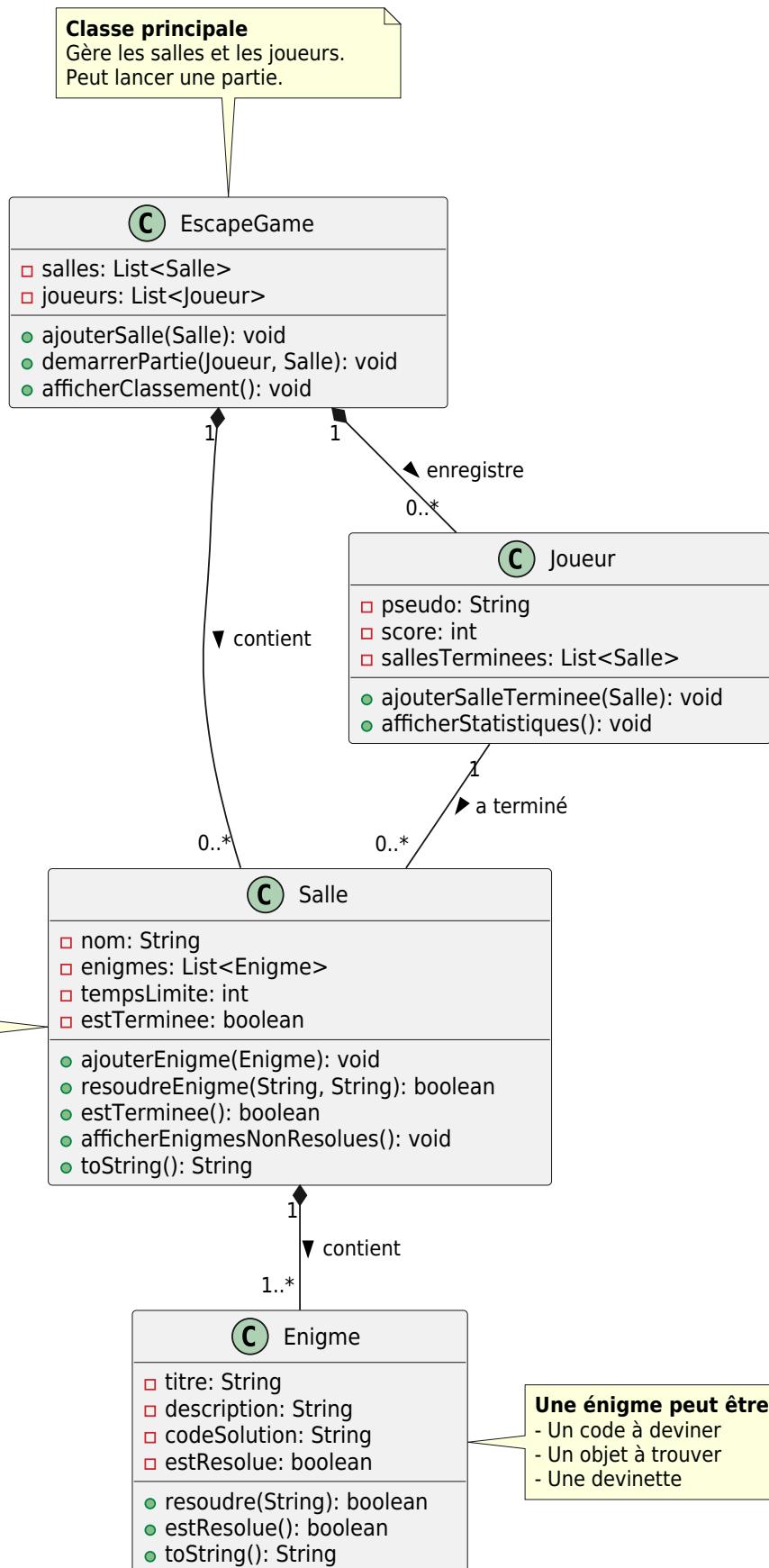
Objectif : Concevoir et implémenter un système simplifié pour un escape game en mode console. Les joueurs devront résoudre des énigmes dans des salles thématiques pour s'échapper avant la fin du temps imparti.

## Consignes Générales

- Travail en binôme.
- Langage : Java.

## Cahier des Charges

### 1. Classes à Implémenter



## 2. Fonctionnalités

### ■ 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).

## □ Gestion 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.

## Règles de gestion supplémentaires

- Une salle doit connaître la salle suivante.
- Il existe plusieurs types de salles :
  - Celles par défaut où il faut résoudre toutes les éénigmes pour sortir
  - Celles où il faut juste en résoudre une seule (à condition que l'éénigme soit identifiée comme "unique")
  - Celles où l'une des éénigmes ne doit pas être résolue...

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

Permanent link:  
<http://slamwiki2.kobject.net/sio/bloc2/2a/td1?rev=1757398537>

Last update: **2025/09/09 08:15**

