TP: Package Plateau

1 Création de la classe *Evenement*

Ceci est un exemple que vous pouvez adapter comme vous le voulez. Ajouter (non-exhaustif):

1. Des attributs: un *Evenement* suite, un boolean final et un *Ennemi* monEnnemi.
2. Une méthode message qui décrit le contenu.
3. Une méthode resultat qui prend un personnage en entrée et donne le résultat du combat contre l'ennemi.

2 Classe Plateau

Ajouter:

1. Des attributs: un tableau d'*Evenement*, un *Evenement* evenementCourant et PersonnageJoueur monPerso. Il faudra initialiser le tableau pour pouvoir jouer une partie. En particulier il faudra un évènement qui annonce la victoire.
2. Faire une méthode tourDeJeu qui lance resultat de la classe *Evenement* puis change l'evenementCourant en sa suite si le resultat est positif.
3. Faire une méthode traverseeDePlateau qui lance tour de Jeu jusqu'à obtenir un *Evenement* dont l'attribut final est true ou un échec de resultat.