

TP n° 6

Quiz et plus

Exercice 1 Implémenter en entier le jeu Quiz vu en TD. Il est conseillé de suivre l'ordre du TD et de tester chaque nouvelle classe/interface.

Exercice 2 La classe Quiz pose les questions de sa liste dans l'ordre. Ajouter une classe BanqueAleatoire qui possède une grande quantité de questions et en pose au hasard (jamais deux fois la même) jusqu'à atteindre une note maximale que l'on peut obtenir (par exemple, 20).

Il ne faut bien évidemment pas copier-coller la gestion d'entrée-sortie de la classe Quiz vers la nouvelle classe BanqueAleatoire mais externaliser celle-ci dans une nouvelle classe EntreeSortie.

Exercice 3 Écrire une classe FabriqueQuizInteractive qui permet à l'utilisateur de créer un Quiz de façon interactive.