

Exercice 14 :

1. Définir une exception `Tricheur` qui contient le nom du tricheur. Modifier le tournoi de façon à lever puis capturer les exceptions `Tricheur`. La première fois qu'un joueur triche, il perd la partie, les fois suivantes, il perd la partie ainsi qu'un point au classement par triche précédente (1, puis 2, puis 3, etc.). S'il n'a pas assez de points au classement, il est disqualifié et retiré du tournoi, la mention `Tricheur` apparaîtra à côté de son nom lors de la publication des résultats.
2. L'intervalle de jeu est maintenant passé en paramètre sur la ligne de commande (utiliser la méthode `Integer.parseInt`).

Exercice 15 : Supprimez la classe `Input` et utilisez directement l'entrée-sortie sur les flots standards dans la classe `JoueurHumain`.

Exercice 16 : Utiliser un type énuméré (`enum`) pour représenter les valeurs de réponse au test d'un secret (par exemple : `TropGrand`, `TropPetit`, `Trouve`).

Exercice 17 :

1. Définir un package `joueurs` regroupant tous les joueurs, y ajouter une classe `FabriqueJoueur` contenant une méthode par type de joueur qui renvoie un objet `Joueur` correspondant.
2. Définir un package `tournois` regroupant les tournois.