

Afin de réduire le couplage, nous devons nous assurer que les modifications apportées à la classe `Room` ne demandent pas, autant que possible, de modification de la classe `Game`. Nous pouvons encore améliorer ce point.

Actuellement, l'information selon laquelle nous souhaitons seulement obtenir une description et la liste des sorties associées à une pièce sous forme de chaînes de caractères est encore encodée dans la classe `Game` :

```
System.out.println('Vous êtes ' +  
    currentRoom.getDescription());  
System.out.println(currentRoom.getExitString());
```

Qu'en est-il si nous ajoutons des objets à notre jeu ? Ou des monstres ? Ou d'autres joueurs ?

Quand nous décrivons ce que nous voyons, la liste des objets, les monstres et les autres joueurs, tout cela devrait être inclus dans la description d'une pièce. Nous

devons non seulement modifier la classe `Room` pour ajouter ces informations, mais aussi modifier la partie de code ci-dessus où la description est affichée.

C'est encore une infraction de la règle de conception dirigée par les responsabilités. Comme la classe `Room` mémorise l'information au sujet d'une pièce, elle devrait aussi produire une description de cette pièce. Nous pouvons améliorer ce point en ajoutant à la classe `Room` la méthode suivante :

```
/**
 * Renvoie une description détaillée de cette pièce
 * sous la forme :
 *   Vous êtes dans la cuisine.
 *   Sorties : nord ouest
 * @return Une description de la pièce, avec les sorties
 */
public String getLongDescription()
{
    return " Vous êtes " + description + ".\n" +
        getExitString();
}
```

Dans la classe `Game`, nous écrivons alors :

```
System.out.println(currentRoom.getLongDescription());
```

La « description détaillée » d'une pièce inclut maintenant la chaîne de description, les informations concernant les sorties et pourrait contenir à l'avenir toute autre information concernant la description d'une pièce. Quand nous réaliserons ces extensions, nous n'aurons à modifier qu'une unique classe : la classe `Room`.